

# *Desarrollo del vocabulario y comprensión a través de juegos narrativos y de roles en niños de 3 a 5 años*

## *Development of Vocabulary and Comprehension through Narrative and Role-Playing Games in Children Aged 3 to 5 Years*

<http://dx.doi.org/10.70557/raepmh.2.1.92-100=ENEIA.1.1.p>

Otilia susana barreiro zambrano

[otilia.barreriroz@ug.edu.ec](mailto:otilia.barreriroz@ug.edu.ec)

Universidad de guayaquil-ecuador

<https://orcid.org/0009-0008-6090-3929>

Génesis Elizabeth López Cantos

[genesis.lopezcan@ug.edu.ec](mailto:genesis.lopezcan@ug.edu.ec)

Universidad de guayaquil-ecuador

<https://orcid.org/0000-0003-1369-813X>

Jessica Viviana Perdomo Manzo

[jessica.perdomom@ug.edu.ec](mailto:jessica.perdomom@ug.edu.ec)

Universidad de guayaquil-ecuador

<https://orcid.org/0009-0005-8663-1755>

Alisson Michelle Sani Miranda

[alisson.sanim@ug.edu.ec](mailto:alisson.sanim@ug.edu.ec)

Universidad de guayaquil-ecuador

<https://orcid.org/0009-0006-8465-6091>

## RESUMEN

En esta aproximación se abordan diferentes tipos de juegos para estimular el lenguaje, los resultados que se observan que las estrategias lúdicas, especialmente las narrativas y de dramatización, favorecen la adquisición del vocabulario del sujeto y la comprensión, con las intervenciones efectivas y elementos contextuales. Se aplicaron métodos teóricos y empíricos. La expresión verbal y la construcción activa del conocimiento. Esta investigación aporta fundamentos dirigidos a la implementación de programas educativos como medio de desarrollo lingüístico en la educación inicial. El desarrollo del vocabulario y la comprensión en la infancia compone el eje esencial en la formación integral de los infantes. En este contexto, los efectos narrativos y de roles se convierten en herramientas pedagógicas eficaces. El objetivo general examinar la evidencia científica acerca de la eficacia de los juegos narrativos y de roles para el desarrollo del vocabulario y la comprensión en niños de 3 a 5 años.

**Palabras clave:** juegos, vocabulario infantil; comprensión lectora; desarrollo del lenguaje; educación inicial

## ABSTRACT

This approach addresses different types of games to stimulate language. The results show that playful strategies, especially narrative and dramatization, favor vocabulary acquisition and comprehension, with effective interventions and contextual elements. Theoretical and empirical methods were applied. Verbal expression and active knowledge construction. This research provides a foundation for the implementation of educational programs as a means of linguistic development in early childhood education. Vocabulary development and comprehension in childhood are essential components of a child's comprehensive education. In this context, narrative and role-playing become effective pedagogical tools. The overall objective is to examine the scientific evidence regarding the effectiveness of narrative and role-playing games for vocabulary development and comprehension in children aged 3 to 5 years.

**Keywords:** games; children's vocabulary; reading comprehension; language development; early education.

## INTRODUCCIÓN

Los pilares fundamentales del aprendizaje en el lenguaje que posibilita la comunicación, la construcción del pensamiento y la interacción social. Entre los tres y cinco años, el sujeto atraviesa procesos de expansión significativa y de adquisición de estructuras lingüísticas, lo que sienta las bases para la lectura, la escritura y la comprensión lectora en etapas posteriores (Dickinson & Tabors, 2001).

Al mismo tiempo de ser un instrumento de comunicación, el lenguaje es un medio de construcción del pensamiento y la identidad. Según Mendieta Toledo (2022), la estimulación en los primeros años de educación inicial es concebida como un proceso que articula la experiencia lúdica con reflexión pedagógica, para aprender a través del juego, examinar su entorno y expresar emociones. Este enfoque se enmarca en una visión constructivista del aprendizaje, en el que el docente es mediador y facilitador del progreso comunicativo.

A partir de esta idea central, el estudio se enfoca en identificar los distintos tipos de juegos de rol y narrativos que se utilizan para favorecer el desarrollo del lenguaje. También se observa cómo estos ejercicios se influyen en el incremento del vocabulario y en la comprensión lectora, además de revisar qué intervenciones resultan más efectivas y qué factores del entorno ayudan a potenciar sus efectos. Estos objetivos apuntan a describir de qué manera los juegos narrativos y de roles aportan al desarrollo lingüístico de los niños de educación inicial, tomando en cuenta tanto los aspectos pedagógicos como los socioafectivos que influyen en el proceso

Los juegos narrativos y de roles representan formas más enriquecedoras para estimular el lenguaje, pues combinan la imaginación, el uso de símbolos y la interacción entre los participantes. A través de estas actividades, los niños adoptan distintos personajes, inventan historias, conversan y buscan resolver situaciones que se desarrollan en contextos reales o creados por ellos mismos (Smith & Pellegrini, 2013).

De acuerdo con Rimascca Rodríguez, et, al (2025) , con mayor eficacia el lenguaje se desarrolla cuando el aprendizaje se realiza en entornos lúdicos y de intervención activa, donde se puede experimentar, crear y comunicarse libremente. Este autor mantiene que la didáctica lúdica, como el juego simbólico, la

dramatización y la narración, propicia un aprendizaje natural. En la teoría sociocultural de Vygotsky (1979), el juego es una actividad esencial en la formación de las funciones psicológicas superiores.

De manera similar, Whitebread et al. (2012) destacan a las experiencias de juego narrativo en el fortalecimiento de la memoria de trabajo, la capacidad inferencial y la regulación cognitiva. En concordancia, Mendieta Toledo (2022) enfatiza que estimulan la flexibilidad lingüística y la adquisición de vocabulario contextualizado, mejorando los aprendizajes al ámbito escolar.

Además en la participación del docente y la familia, Mendieta Toledo (2025) resalta esta mediación pedagógica y familiar como un proceso continuo que articula las experiencias escolares con las prácticas expresivas del hogar, vigorizando los vínculos afectivo y la comprensión del lenguaje.

En síntesis, los juegos narrativos y de roles en niños de 3 a 5 años reviste una gran relevancia científica y pedagógica. Permite comprender cómo el juego, como actividad social y simbólica, y un vehículo de aprendizaje integral, consolidando así el aprendizaje lector y comunicativo en su trayectoria escolar Mendieta Toledo, L. (2024).

Decir de otros autores estas estrategias no solo incrementan el vocabulario, también estimulan la comprensión y el pensamiento simbólico, fundamentales para la posterior adquisición de la lectura y la escritura. Se complementa con estudios que indican la importancia de ambientes afectivos y la mediación docente (castro-morales 2015)

Fariñas León (2009) destaca que cuando un niño desarrolla una imagen positiva de sí mismo y se siente aceptado por quienes lo rodean, muestra mayor apertura para comunicarse y aprender. Por esta razón, es fundamental promover espacios donde predominen la confianza, la colaboración y las actividades lúdicas compartidas, ya que estos ambientes fortalecen tanto las habilidades lingüísticas como las sociales. En la misma línea, Mendieta Toledo (2022) señala que la falta de propuestas de juego bien estructuradas puede frenar el crecimiento del vocabulario y la comprensión durante los primeros años de escolaridad, lo que pone de manifiesto la importancia de incorporar el juego de manera sistemática dentro del trabajo pedagógico.

Buñay-Machado (2023) señalan que la comunicación fluye de manera efectiva cuando los niños pueden expresar sus ideas, emociones y vivencias en un ambiente donde predominen la confianza y el respeto. Actividades como la narración conjunta o los juegos de dramatización facilitan este tipo de interacción.

En el trabajo diario dentro del aula, el uso de juegos narrativos y de roles ofrece a los niños la oportunidad de desarrollar su lenguaje en situaciones espontáneas y significativas. Estas experiencias no solo fortalecen su comprensión de las dinámicas sociales, sino que también les ayudan a comunicarse con mayor claridad y coherencia. Esta perspectiva lúdica se basa en la idea de que la educación debe atender todas las dimensiones del desarrollo infantil, y no limitarse a la transmisión de contenidos, fomentando además la creatividad, la imaginación y la interacción comunicativa.

Este artículo propone distinguir las variedades de juegos narrativos y de roles empleados en la estimulación del lenguaje. Esta clasificación nos permite analizar cada tipo de juego simbólico, espontáneo o dramatizado incurrir en las diferentes dimensiones del aprendizaje filológico: cognitiva, socioafectiva y meta comprensiva.

El segundo objetivo examinar los resultados en cuanto al progreso del vocabulario y la comprensión lectora derivados del uso de juegos de rol y narrativos. La evidencia empírica corrobora como dice Dickinson y Tabors (2001) los infantes expuestos a interacciones gramaticales ricas durante el juego presentan un mayor adelanto del vocabulario receptivo-expresivo, repercutiendo directamente en la comprensión lectora.

### **Tipos de juegos narrativos y de roles para el desarrollo del lenguaje**

Los juegos narrativos y de roles representan estrategias pedagógicas esenciales para fomentar la comunicación oral y el desarrollo lingüístico en la infancia. Estas actividades estimulan la imaginación, la interacción social y la construcción de significados a través del lenguaje (Mendieta Toledo, 2022). En este sentido, los niños adoptan distintos personajes y recrean situaciones de la vida real o imaginaria, desarrollando habilidades de expresión y comprensión (Smith & Pellegrini, 2013).

El tercer objetivo del estudio consiste en examinar las intervenciones eficaces y los elementos del contexto

que potencian el aprendizaje lingüístico a través del juego. La literatura especializada enfatiza que la eficacia de una intervención lúdica depende del grado de acompañamiento docente, la calidad del andamiaje lingüístico y la disposición del entorno educativo (Medina Toledo 2025).

Los juegos narrativos, por su parte, fortalecen la coherencia y la estructura discursiva de los relatos orales Barreros Barriga, M. B. (2023). Entre sus principales modalidades se destacan:

- Juego simbólico estructurado, orientado por el docente con objetivos lingüísticos específicos.
- Juego libre o espontáneo, donde los niños generan relatos de manera autónoma.
- Juegos de dramatización, que integran la expresión verbal y corporal para representar cuentos o escenas cotidianas.

De acuerdo con Mendieta Toledo (2022), el empleo de técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje potencia el uso del lenguaje como herramienta de comunicación significativa. Estos juegos no solo exponen al niño a nuevo vocabulario, sino que permiten practicar estructuras sintácticas en contextos funcionales, promoviendo un aprendizaje más duradero (Trawick-Smith, 2019).

Diversas investigaciones han demostrado que los juegos de rol y narrativos generan un impacto positivo en la ampliación del vocabulario expresivo y receptivo. Según Dickinson y Tabors (2001), las interacciones lingüísticas ricas en contextos lúdicos favorecen la comprensión lectora en etapas posteriores.

A su vez, las experiencias lúdicas ayudan a los niños a seguir secuencias, identificar personajes y anticipar desenlaces. Como indica Whitebread et al. (2012), estas prácticas favorecen la regulación cognitiva y la construcción de significados, lo que constituye una base sólida para el aprendizaje del lenguaje oral y escrito.

### **Estrategias de intervención y factores contextuales**

Las intervenciones que suelen funcionar mejor combinan un acompañamiento pedagógico adecuado, la interacción

entre los compañeros y oportunidades de repetición con sentido. Cuando el docente se involucra de manera activa en el juego, ayuda a ampliar las expresiones de los niños, ofrece modelos de estructuras lingüísticas y crea un ambiente emocionalmente seguro (Mendieta Toledo, 2022).

Del mismo modo, el contexto educativo tiene un papel decisivo. Los espacios que cuentan con materiales simbólicos —como títeres, muñecos, disfraces o libros ilustrados— fomentan la creatividad y favorecen una expresión verbal más fluida (Roskos & Christie, 2011). Para Mendieta Toledo (2022), la incorporación de actividades lúdicas en el currículo de educación inicial debe ir acompañada del apoyo de las familias, de modo que las experiencias narrativas puedan continuar tanto en la escuela como en el hogar.

## METODOLOGÍA

Este artículo se enmarcó en un enfoque cualitativo, sustentado en el método de estudio de casos, para examinar la eficacia de los juegos narrativos y de roles. La población fue conformada por escolares Inicial 2 de un centro escolar guayaquileño, de edades que fluctúan entre los 3 y 5 años. Seleccionados de manera intencional, disposición al aprendizaje, su participación activa y particularidades propias de la etapa del desarrollo infantil, en los planos cognitivo, afectivo y lingüístico (Bozhovich, 1976).

Epistemológicamente, la investigación apadrina el método dialéctico-materialista, posibilita el análisis del objeto de estudio, comprendiendo las relaciones entre las condiciones pedagógicas, el contexto familiar y las prácticas lúdicas que median la adquisición del lenguaje. Este método aporta una visión integral y dinámica del proceso educativo, asegurando la objetividad científica del estudio.

**Se aplicaron los siguientes métodos específicos:**

### Métodos teóricos

Histórico-lógico: este método permitió analizar cómo ha evolucionado el abordaje pedagógico del desarrollo del lenguaje y de las habilidades comunicativas. Gracias a ello fue posible reconocer los aportes teóricos y empíricos de estudios anteriores, entre ellos los de Mendieta Toledo (2022), quien resalta la importancia de las actividades

lúdicas en la enseñanza de la lectoescritura y en la estimulación del vocabulario durante los primeros años de vida.

### Métodos empíricos

Observación participante: Empleamos este método para constatar cómo se manifiestan las habilidades comunicativas y el uso del vocabulario en las actividades cotidianas del aula. Nos permitió identificar las estrategias espontáneas de comunicación, la agudeza de consignas y la interacción entre pares, con lo planteado por Moya Gómez. (2024) acerca de la notabilidad del juego mediador del aprendizaje.

### Métodos estadísticos

Estadística descriptiva: posibilitó analizar cualitativa y cuantitativamente la información recogida a través de los instrumentos aplicados. Se utilizaron tablas, gráficos y porcentajes representados en los resultados, fácil de interpretar.

Esta combinación permitió lograr una visión extensa del fenómeno estudiado, y garantizar la validez científica del proceso investigativo y la pertinencia pedagógica de las estrategias lúdicas analizadas.

La relación entre dimensiones, indicadores e instrumentos para evaluar el desarrollo del vocabulario y la comprensión en niños de 3 a 5 años a través de juegos narrativos y de roles en la siguiente tabla.

**Tabla 1**  
*Relación inter - dimensional*

Dimensiones	Indicadores	Instrumentos
1. Cognitiva	1. Nivel de comprensión de instrucciones y relatos orales. 2. Capacidad para identificar y relacionar vocabulario nuevo dentro de los juegos.	Guía de observación directa Registro anecdótico
2. Lingüística	1. Ampliación progresiva del vocabulario expresivo durante las actividades lúdicas. 2. Uso adecuado del lenguaje para describir acciones, personajes y situaciones.	Escala de observación del lenguaje Grabaciones y transcripciones de diálogos
3. Socioafectiva	1. Nivel de participación y disfrute en los juegos narrativos y de roles. 2. Disposición para comunicarse y cooperar con los pares durante el juego.	Guía de observación directa Entrevista semiestructurada al docente
4. <u>Metacomprendiva</u>	1. Capacidad para anticipar, inferir y reconstruir hechos en narraciones. 2. Nivel de comprensión de mensajes y significados en contextos simbólicos.	Fichas de registro de comprensión Observación estructurada

**Nota.** Adaptado para la investigación

Como se puede apreciar, los resultados son aportados por la encuesta y la guía de observación directa, ambos validados por criterio de expertos.

Encuesta: se realiza a los representantes de escolares miembros de la población en estudio. Explora nivel de información que poseen sobre vocabulario, que permite superar obstáculos, nivel de control de emociones e impulsos y nivel de análisis y comprensión.

Observación directa: se realizaron 24 observaciones al grupo en la dinámica de clases y los tiempos de recreación. La guía de observación se diseña desde el entendido de que el grupo psicosocial (grupo de clase) es espacio donde la subjetividad se expresa, y que, como sistema complejo, el grupo toma una cualidad que contiene las individuales, sin que sea ninguna de ellas en particular.

Con este instrumento se exploran e interpretan las manifestaciones comportamentales de los estudiantes en el grupo y sus habilidades para la cooperación, la gestión del apoyo social, el nivel de tolerancia a las situaciones de conflicto, la adaptabilidad y la negociación.

## Análisis y discusión de los resultados

Se aplicó a una muestra de escolares de inicial 2 del Centro Escolar de Guayaquil, con edades comprendidas entre 3 y 5 años. Se utilizaron técnicas de encuesta y observación directa, abarcando las dimensiones Cognitiva, Afectiva y Comportamental, a fin de evaluar los efectos de los juegos narrativos y de roles en el desarrollo del vocabulario y la comprensión.

El procesamiento de los datos se realizó mediante estadística descriptiva, expresando los resultados en porcentajes para cada indicador.

### 1. Dimensión: Cognitiva

Resultados: El 68 % de los escolares mostró un nivel bajo de adquisición de vocabulario nuevo, un 16 % alcanzó nivel medio y otro 16 %, nivel alto. En cuanto a la comprensión de relatos narrativos, el 76 % presentó dificultades para reconstruir o relatar secuencias de una historia, el 24 % logró hacerlo parcialmente y ninguno alcanzó una comprensión completa.



Los resultados reflejan limitaciones en la expansión del vocabulario y en la comprensión global de textos orales, lo que sugiere que las experiencias lúdicas tradicionales en el aula no son suficientes para desarrollar estas competencias. Según Vygotsky (1979), el lenguaje se forma y fortalece en la interacción social; por tanto, los juegos de roles y narración pueden constituir espacios idóneos para potenciar el pensamiento verbal y el aprendizaje significativo.

Mendieta Toledo (2022) sostiene que las técnicas lúdicas aplicadas al lenguaje promueven un entorno afectivo y participativo que facilita la retención de vocabulario y la comprensión progresiva de textos.

## 2. Dimensión Lingüística

Ampliación del vocabulario expresivo (se usó el dato: 68 % Bajo, 16 % Medio, 16 % Alto). Uso funcional del lenguaje para describir acciones y personajes (no se disponía de porcentaje independiente; se interpreta a partir de las observaciones generales).

La mayoría (68 %) de los escolares presenta un nivel bajo en la incorporación de vocabulario nuevo durante las actividades lúdicas; solo el 16 % alcanza niveles medios y otro 16 % niveles altos. La observación cualitativa sugiere que, además de la limitada amplitud léxica, hay dificultades para emplear vocabulario de forma flexible. Esto indica que las prácticas lúdicas observadas no están suficientemente dirigidas a la enseñanza intencional de léxico contextualizado.

## 3. Dimensión Socio-afectiva

Participación, disfrute y disposición comunicativa en el juego; cooperación con pares (se usaron los datos de cooperación: 64 % Medio, 24 % Bajo, 12 % Alto; y perseverancia como proxy afectivo: 52 % Bajo, 36 % Medio, 12 % Alto).

Existe una disposición moderada a cooperar (64 % en nivel medio) que facilita la interacción grupal; sin embargo, la perseverancia y el compromiso afectivo son bajos en más de la mitad de los niños (52 % Bajo). Esto sugiere que, aunque los niños aceptan participar en juegos colectivos, carecen de motivación sostenida y de seguridad emocional para profundizar en tareas lingüísticas más demandantes.

Según Mendieta Toledo (2025), el rol del docente como mediador lúdico es esencial para guiar la interacción y promover el aprendizaje del lenguaje en contextos colaborativos.

## 4. Dimensión Metacompreensiva

Comprensión de relatos capacidad para reconstruir secuencias e inferir, se usó el dato: 76 % con dificultades 24 % regular 0 % alto).

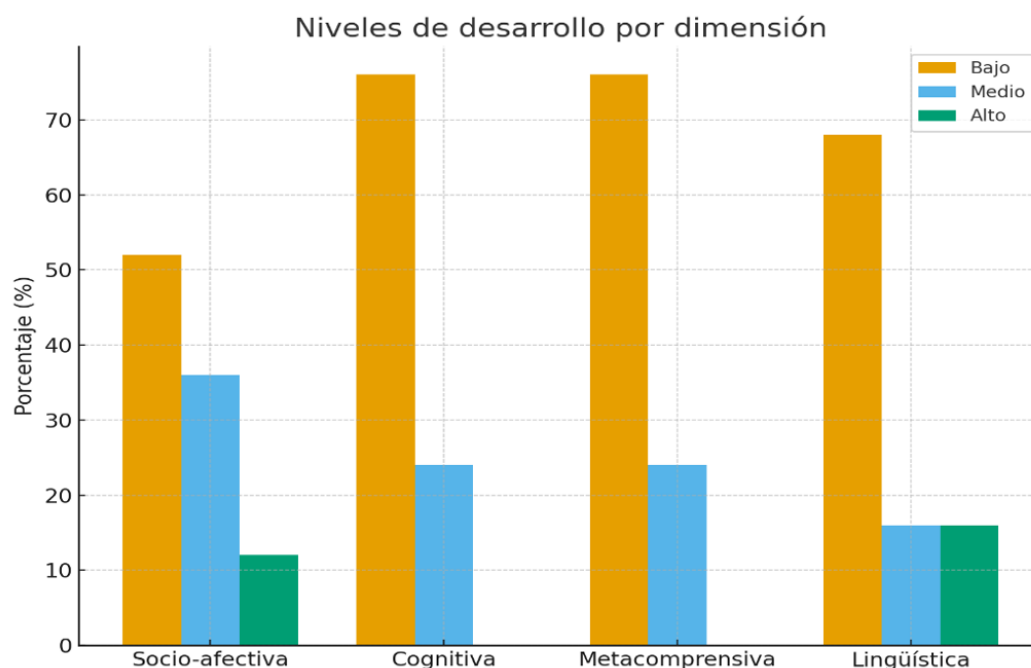
Habilidad inferencial y anticipación por observaciones de comprensión).

El 76 % de los niños mostró dificultades claras para reconstruir secuencias narrativas y anticipar desenlaces; un 24 % lo hace de forma parcial y ninguno alcanzó comprensión completa en las tareas observadas.

Esto revela un déficit metacompreensivo: los niños tienen problemas para extraer la estructura de un relato, inferir intenciones de personajes y retener la secuencia de eventos, habilidades esenciales para la comprensión lectora posterior.

La cooperación observada es un punto de partida favorable para fortalecer la comprensión y el uso del vocabulario contextualizado, meta central de esta investigación.

*Figura 1. Resultados del diagnóstico por indicadores y dimensiones.*



Estos resultados ponen a relieve la necesidad de programas educativos – con el concurso interdisciplinario de la Pedagogía y la Psicología- para el desarrollo de habilidades lingüísticas en los centros escolares, a sabiendas de que es el grupo psicosocial y la escuela, un agente de socializador de suma importancia, por las características psicológicas de esta etapa del desarrollo.

## RECOMENDACIONES

En el nivel pedagógico Incorporar sistemáticamente los juegos narrativos y de roles dentro de la planificación curricular de educación inicial, asegurando que las actividades se relacionen con los objetivos lingüísticos específicos (vocabulario, comprensión y secuencia narrativa). Según Mendieta Toledo (2022), la lúdica no debe concebirse como un recurso complementario, sino como un método de enseñanza activo que articula el desarrollo cognitivo y afectivo.

Capacitar a los docentes en estrategias de mediación lingüística que fortalezcan la interacción verbal durante el juego.

Fomentar la cooperación y la expresión oral entre pares, estableciendo dinámicas grupales donde los niños asuman roles diversos (personajes, narradores,

observadores). Esto favorece la comunicación, la empatía y la ampliación del repertorio verbal.

En lo institucional promover la participación de las familias en actividades de narración compartida, lecturas dramatizadas y juegos de roles en casa, fortaleciendo la conexión entre el entorno escolar y familiar.

Fomentar la creación de espacios de intercambio pedagógico entre docentes, donde se compartan experiencias, recursos y estrategias lúdicas exitosas para la enseñanza del lenguaje.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Barreros Barriga, M. B. (2023). La narración oral en el proceso de lectura. <https://revistainvecom.org/index.php/invecom/article/view/2061>
- Bozhovich, L. I. (1976). La personalidad y su formación en la edad infantil: Investigaciones Psicológicas (reprint [1981] ed., Vol. 1). La Habana [cu]: Pueblo y Educación. <https://www.redalyc.org/pdf/2823/282321826017.pdf>

Castro Pérez, M., & Morales Ramírez, M. E. (2015). Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y niñas escolares. *Revista*



- electrónica educare, 19(3), 132-163. <https://www.redalyc.org/journal/1941/194140994008/html/>
- Cando, S. L. B., & Sotomayor, M. J. M. (2023). Estrategias de comunicación afectiva para mejorar el aprendizaje de lecto-escritura en estudiantes de primer año de Educación General Básica. *Polo del Conocimiento*, 8(4), 1103-1121. <http://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es>
- Dickinson, D. K., & Tabors, P. O. (2001). Beginning literacy with language: Young children learning at home and school. Paul H. Brookes Publishing Co. [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_nlinks&ref=3427458&pid=S1692-715X201600020001500017&lng=en](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_nlinks&ref=3427458&pid=S1692-715X201600020001500017&lng=en)
- León, G. F. (2009). Psicología, educación y sociedad: un estudio sobre el desarrollo humano. Editorial Pueblo y Educación. [https://indigenasdelperu.wordpress.com/wp-content/uploads/2015/09/psicologc3ada2ceducacic3b3nysociedad\\_gloriafaric3b1as.pdf](https://indigenasdelperu.wordpress.com/wp-content/uploads/2015/09/psicologc3ada2ceducacic3b3nysociedad_gloriafaric3b1as.pdf)
- Mendieta, L. T., Muñoz, S. V. B., & Reyes, J. E. V. (2018). Técnicas lúdicas en el aprendizaje de la lectoescritura. *Espirales revista multidisciplinaria de investigación*, 2(23). <https://www.revistaespirales.com/index.php/es/article/view/388>
- Mendieta, L. B. T., Escolar, J. A. C., Mendieta, L. R. T., Castro, J. D. P., & León, L. M. Z. (2024). Arte y lectoescritura en niños de 5 a 6 años. *Ciencia y Desarrollo*, 27(2), 299-312. <http://revistas.uap.edu.pe/ojs/index.php/CYD/index>
- Montoya, M. A., Barcia, N. F., Cevallos, Y. J., Cruz, E. M., & Mendieta, L. B. T. (2025). El vínculo afectivo docente-estudiante en inicial II” niños de 4 a 5 años. *Revista Académica YACHAKUNA*, 2(1), 13-26. <https://revistayachakuna.com/index.php/revista-academica/article/view/32>
- Gómez, B. J. M. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Neuronum*, 10(2), 275-294. <https://dialnet.unirioja.es> ›
- Rimascca Rodríguez, I. K., Jara Velarde, G. M., & Contreras Almanza, C. A. (2025). El juego como estrategia pedagógica en la enseñanza de niños a partir de una revisión sistemática. *Revista InveCom*, 5(4). [https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2739-00632025000402108](https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2739-00632025000402108)
- Roskos, K. A. (2013). Plays Potential in Early Literacy Development. *Play*, 42. <https://www.child-encyclopedia.com/play/according-experts/plays-potential-early-literacy-development>
- Smith, P. (2013). Play. *Encyclopedia on Early Childhood Development*. <https://www.child-encyclopedia.com/pdf/complet/play>
- Trawick-Smith, J. (2022). Early childhood development: A multicultural perspective. Pearson. One Lake Street, Upper Saddle River, New Jersey 07458. [https://api.pageplace.de/preview/DT0400.9781292055756\\_A24586319/preview-9781292055756\\_A24586319.pdf](https://api.pageplace.de/preview/DT0400.9781292055756_A24586319/preview-9781292055756_A24586319.pdf)
- Vygotsky, L. (1979). Los procesos psicológicos superiores. Barcelona, Casanova. <https://www.terciario.ememoa.esc.edu.ar/biblioteca/psico%202%20desarrollo%20procesos%20psicologicos%20superiores,%20VIGOTSKI.pdf>
- Whitebread, D., Coltman, P., Jameson, H., & Lander, R. (2012). Play, cognition and self-regulation: What exactly are children learning when they learn through play? *Educational and Child Psychology*, 29(2), 44–52. <https://explore.bps.org.uk/content/bpsecp/26/2/40?implicit-login=true>