

# DESASTRE EN FONOLANDIA: UN PROYECTO GAMIFICADO PARA EL DESARROLLO DE LA CONCIENCIA FONOLÓGICA EN NIÑOS DE 6 A 7 AÑOS.

Catherine Jara Gatica  
cjaragatica@gmail.com

## Resumen

*Si bien es cierto hay mucha literatura donde se señala la relevancia de las experiencias lúdicas en los procesos de enseñanza y aprendizaje, su efectividad aún se pone en duda en la escuela formal. “Desastre en Fonolandia” es un proyecto de gamificación situado en un Liceo público de Chile, que busca evidenciar la relevancia del juego en el desarrollo habilidades metalingüísticas, específicamente, la conciencia fonológica. Para ello, se realizó un estudio inicial con niños de primero básico, donde se demostró que la incorporación de experiencias lúdicas no solo mejora la conciencia fonológica, también la autonomía, la colaboración y la toma de decisiones con relación al uso del lenguaje.*

## Palabras Claves

*conciencia fonológica, lenguaje, juego, gamificación.*

## Abstract

*Although there are plenty of literature where the relevance of playful experiences in the teaching and learning processes are pointed out, their effectiveness continues to be questioned in traditional education settings. “Desastre en Fonolandia” is a gamification project that was implemented in a public elementary school in Chile. It seeks to demonstrate the relevance of play in the development of metalinguistic skills, specifically, phonological awareness. For this, an initial study was carried out with first graders, where it was shown that the incorporation of playful experiences not only improves phonological awareness, but also autonomy, collaboration, and decision-making in relation to the use of language.*

## Keywords

*phonological awareness, language, play, gamification*

*Educadora de Párvulos, Licenciada en Educación, Profesora de Educación Diferencial mención Deficiencia Mental y Postítulo de Mención en Trastornos Específicos del Lenguaje y Diplomado en Habilidades para Gamificar mi Aula. Se desempeña como Profesora Diferencial del Programa de Integración Escolar del Liceo Poeta Federico García Lorca en la comuna de Conchalí, Región Metropolitana, Santiago, Chile.*

## Introducción

El Proyecto “Desastre en Fonolandia” tiene su génesis de la observación e investigación situada en una escuela de Santiago, Chile. Su propósito es apoyar el desarrollo de la conciencia fonológica en niños y niñas de 6 a 7 años que cursen Primer año básico (Primer año de primaria), a partir de estrategias de Gamificación para fomentar el aprendizaje, la colaboración entre pares, la motivación y el compromiso.

“Fonolandia” es una ciudad ficticia donde se invita a los y las estudiantes a manipular los fonemas usando material concreto, construyendo y ejecutando diversas actividades para ir adquiriendo de forma progresiva habilidades de conciencia fonológica, como la identificación de sonido consonántico en posición inicial, medial o final. Todo eso a través de misiones a modo de etapas de juego, y la orientación y/o ayuda de dos personajes inmersos en la narrativa gamificada.

Si bien, a modo de prueba inicial, el Proyecto se implementó con un número reducido de estudiantes, se pudo evidenciar que se potenciaron las habilidades antes mencionadas a través de la experimentación práctica; ofreciendo retroalimentación inmediata para fomentar procesos de autonomía y toma de decisiones a través de una experiencia lúdica que mantuvo a los estudiantes participantes inmersos y motivados durante toda su duración.

## Conciencia fonológica

El Proyecto “Desastre en Fonolandia” se gesta como una experiencia formativa gamificada centrada en el aprendizaje significativo de la Lectoescritura (Ausubel, 1983). En términos generales, se buscó promover el desarrollo de habilidades metalingüísticas y evaluar su posterior progreso a través del desenvolvimiento

lúdico de la conciencia fonológica. Esto es, la habilidad para manipular de forma consciente los segmentos del lenguaje oral.

Existen dos niveles de conciencia fonológica: conciencia silábica y conciencia fonémica, es esta última la que se desarrolla en la etapa escolar, lo que requiere de habilidades de decodificación (asociar fonema-grafema) para consolidarse, siendo un importante predictor del aprendizaje lector. Específicamente:

“La conciencia fonológica es una habilidad metalingüística que se centra en el componente fonológico. Esta habilidad permite a los niños reconocer, identificar o manipular las sílabas y los fonemas constituyentes de las palabras.” (Ziegler y Goswami, 2005; Zulema et al. 2018)

“Al desarrollar la conciencia fonológica, el niño descubre que las palabras están formadas por sílabas y que estas a su vez se conforman por fonemas (sonidos). Es así cómo aprenden a discriminar los sonidos iniciales y finales de las palabras, las secuencias de sonidos que las constituyen y a formar palabras con sonidos diferentes.”(Arenas, C, 2017)

En términos de sus partes, se puede entender la conciencia fonémica a partir de niveles o unidades del lenguaje oral (Defior y Serrano, 2011), siendo estos:

- La conciencia léxica o habilidad para identificar y manipular de manera consciente las palabras que componen una frase.
- La conciencia silábica o habilidad para dividir y manipular las sílabas que forman una palabra.
- La conciencia intrasilábica o habilidad para segmentar y manipular rimas
- La conciencia fonémica o habilidad para identificar y manipular el habla en sus unidades más pequeñas.

En este sentido, el vínculo significativo que niñas y niños en etapa escolar hacen entre lo que dicen y lo que escriben es más complejo que el aprendizaje memorístico de los nombres de las letras del abecedario y de los sonidos que se usan al construir palabras con dichas letras. La conciencia fonológica vincula cuestiones cognitivas, físicas y sociales que van más allá del uso del silabario. Al respecto, Calderón, Carrillo y Rodríguez (2008) señalan que, en niños preescolares, la relación entre los niveles silábicos y la conciencia fonológica que van estableciendo, depende de los estímulos y la significancia de las tareas que se desarrollan con el lenguaje. En el mismo sentido, Suárez (2013) desarrolló una investigación con un grupo control y otro experimental donde, a partir de una estrategia didáctica a la que llamó “Aprendiendo a jugar con sonidos” pudo concluir que quienes participaron en el grupo experimental incrementaron habilidades de identificación, adición y omisión a nivel silábico y fonémico, y con ello, en la conciencia fonológica.

Si bien es cierto, es importantísimo identificar grafemas y fonemas, es también relevante generar procesos de aprendizaje donde niños y niñas sean conscientes del uso que hacen del lenguaje, manipulando de manera voluntaria las secuencias fonéticas que le dan estructura a las palabras, no solo siguiendo las estructuras que se presentan de manera esquematizada, por ejemplo, en un texto escolar (Rueda, 1993; citado por Calderón, Carrillo y Rodríguez, 2006). Ello influirá en la comprensión lectora futura, y, sobre todo, en las habilidades comunicativas.

## Juego y Conciencia fonológica

El Proyecto gamificado “Fonolandia” se origina entonces de la necesidad de potenciar el aprendizaje lector a través del desarrollo de habilidades de conciencia fonológica a partir de tareas -o misiones- que promuevan el vínculo entre los aspectos cognitivos, físicos y sociales asociados al desarrollo del lenguaje. “Fonolandia” es una misteriosa ciudad que los y las estudiantes deben explorar, y donde la estructura y sonidos de las palabras son pieza clave.

¿Por qué usar el juego en la escuela? Diversos estudios avalan que al incluir el juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje mejora el compromiso y motivación de los estudiantes, se fomentan las relaciones sociales, se retroalimenta en forma oportuna, entre otros beneficios. Al respecto, varios son los autores y autoras (Montessori, 1937; Vygotsky, 1986; Maturana, 2004; Medina, 2013, Piaget, 2019) que han reflexionado e investigado la importancia de los juguetes y el juego en los procesos aprendizaje, autorregulación, socialización, identificación de emociones y desarrollo de funciones ejecutivas.

En términos institucionales mundiales, ya en los años ochenta la Organización de las Naciones Unidas (UNESCO, 1980) señalaba con relación a los juegos y los juguetes que; “proporcionan un medio excelente de aprendizaje de los valores culturales de la sociedad” (p.24). De manera más reciente, el Fondo de la Naciones Unidas para la Infancia destaca que el juego fomenta procesos de aprendizaje que, por medio de la exploración y la toma activa de decisiones, impactan el desarrollo social, emocional, físico e intelectual de niños y niñas, involucrando lenguaje, cognición y el incremento de habilidades sociales (UNICEF, 2012).

Con relación a investigaciones empíricas sobre la relevancia del juego en el desarrollo del lenguaje, en el texto “Juego, pensamiento y lenguaje (1983), Jerome Brunner recalca que el aprendizaje de expresiones idiomáticas gramaticales de la lengua materna es más rápido y significativo cuando se da en situaciones lúdicas, puesto que allí ocurren con mayor frecuencia experiencias combinatorias lingüísticas que más tarde intervienen en la elaboración de expresiones más complejas del lenguaje. Además, menciona que si bien es cierto la presencia de un adulto favorece la concentración durante el aprendizaje, es importante considerar que los procesos imaginativos y reflexivos son más significativos cuando se promueve el diálogo y el juego entre pares. Así, el juego colaborativo es una instancia donde se modela el juego individual.

Brunner (1983) destaca que los juegos más atractivos son los que presentan mayor tiempo de juego, una variedad de experiencias lúdicas y más elaboración para la resolución de desafíos; en una estructura lúdica que denominó como “finalitaria” y que se puede resumir en experiencias lúdicas vinculantes que conducen a un fin. En general, estas estructuras se relacionan con materiales y actividades donde se puede construir algo, y donde quienes juegan puedan ver el progreso de lo que van construyendo.

Por otra parte, existe literatura relevante con respecto a la utilización del juego para fomentar el desarrollo de la conciencia fonológica. Por ejemplo, Torres-Carrión, González-González y Basurto-Ortiz, (2016), diseñaron un “videojuego serio” para mejorar la conciencia fonológica en estudiantes con dislexia de entre 6 a 10 años. A partir de la investigación y aplicación de un test en un grupo control y otro experimental, concluyeron que el uso pedagógico del juego no solo mejoró la conciencia fonológica del grupo experimental, también aumentó la motivación para realizar los ejercicios de concienciación propuestos en la experiencia lúdica.

De igual manera, “Ludofono”, una experiencia de aprendizaje basada en juegos verbales (rimas, trabalenguas, adivinanzas y aliteraciones) para estimular la conciencia fonológica, reveló que los y las estudiantes no solo fueron capaces de discriminar una mayor variedad de sonidos e incrementar el vocabulario, también se expresaban con mayor seguridad y autonomía cuando jugaban con sus pares (Acuña, 2021). Finalmente, una experiencia de gamificación en el aula que tuvo como objetivo desarrollar habilidades lectoras en estudiantes de primer año básico, donde se aplicaron pruebas de habilidades metalingüísticas, concluyó que la conciencia fonológica, el rendimiento lector y la motivación por aprender se vieron incrementadas de manera relevante (Castro Mozo, 2016).

En este sentido, las experiencias lúdicas, sean estas el uso de juegos preexistentes, el diseño

de un juego serio o la creación de una experiencia de enseñanza y aprendizaje gamificada, no solo fomentan el aprendizaje, también incrementan la motivación por aprender. Con respecto a la gamificación en el aula, Hamari y Koivisto (2013) destacan que estos ambientes de aprendizaje promueven que los y las estudiantes sientan que tienen mayor autonomía para dominar los contenidos por aprender, fomentando que se desarrollen habilidades intelectuales y estrategias de autorregulación, cuestiones que ya señalaba Brunner en “Juego, pensamiento y lenguaje (1983).

## **Diseño del Aula Gamificada: Desastre en Fonolandia**

El proyecto se vinculó a la asignatura Lenguaje y Comunicación respondiendo al Objetivo de Aprendizaje 3 (OA3) del Programa de Estudio de Primer Año Básico del Ministerio de Educación; “Identificar los sonidos que componen las palabras (conciencia fonológica), reconociendo, separando y combinando sus fonemas y sílabas.” (Mineduc, 2018). Su implementación se hizo con 3 alumnos de Primero Básico del Liceo Poeta Federico García Lorca, de dependencia Municipal ubicado al sector noroeste de la Comuna de Conchalí en la población “El Cortijo” de predominio socioeconómico medio-bajo. Este liceo tiene Orientación Científica-Tecnológica, su matrícula aproximada es de 537 alumnos, 16 cursos con cobertura de Primer nivel de Transición hasta Cuarto de Enseñanza Media y un promedio de 35 alumnos por curso. Cuenta con convenios PIE (Programa de Integración Escolar) y SEP (Subvención Escolar Preferencial). Objetivos del proyecto fueron:

- Desarrollar habilidades de conciencia fonológica en niños y niñas de 6 a 7 años haciendo uso de elementos de la gamificación.
- Desarrollar habilidades de conciencia fonémica de manera progresiva a través del juego identificando sonidos consonánticos en posición inicial, final y medial.

Con respecto a objetivos específicos de aprendizaje, se invitó a los niños a:

**Tabla 1:** Objetivos de aprendizaje

Identificar la consonante inicial (m, l, p, s, d) de las palabras.	Identificar la consonante final (n, s, l, r) de las palabras.	Identificar la consonante medial (t, n, f) de las palabras.
<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica los sonidos de las consonantes.</li> <li>Aísla los fonemas de las palabras.</li> <li>Identifica posición inicial, en una palabra.</li> <li>Identifica sonido inicial consonántico de las palabras.</li> <li>Establece relaciones de semejanza o diferencia en los sonidos iniciales consonánticos de las palabras.</li> <li>Agrupar elementos con igual sonido inicial consonántico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica los sonidos de las consonantes.</li> <li>Aísla los fonemas de las palabras.</li> <li>Identifica la posición final, en una palabra.</li> <li>Identifica sonido final consonántico de las palabras.</li> <li>Establece relaciones de semejanza o diferencia en los sonidos finales consonánticos de las palabras.</li> <li>Agrupar elementos con igual sónico</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica los sonidos de las consonantes.</li> <li>Aísla los fonemas de las palabras.</li> <li>Identifica posición medial, en una palabra.</li> <li>Identifica sonido medial consonántico de las palabras.</li> <li>Asocia grafema-fonema en posición medial.</li> </ul>

Fuente: Ministerio de Educación (2018) Programa de Estudio Lenguaje y Comunicación Primer año Básico.

Para medir el nivel de logro de los objetivos específicos de aprendizaje propuestos en el Proyecto se aplicó un test a modo de "Lección" con actividades de conciencia fonémica

apuntando a los mismos objetivos utilizando la herramienta *Nearpod*. La lección se aplicó en dos instancias; una antes de la implementación del proyecto y la segunda posterior a esta.

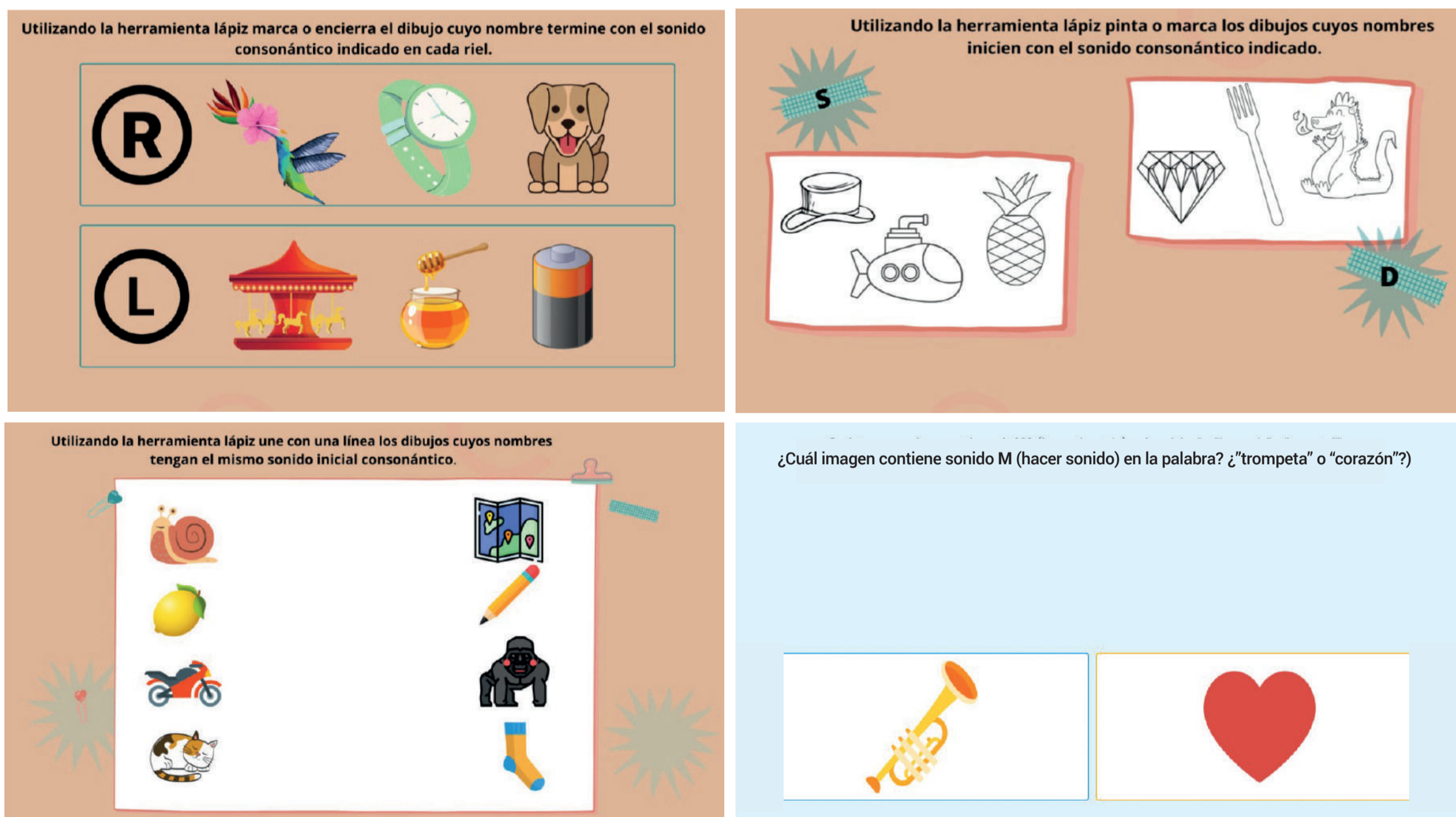


Imagen 1. Lecciones realizadas en *Nearpod*. Elaboración propia.



Imagen 2. Fonolandia desordenada por lo monos

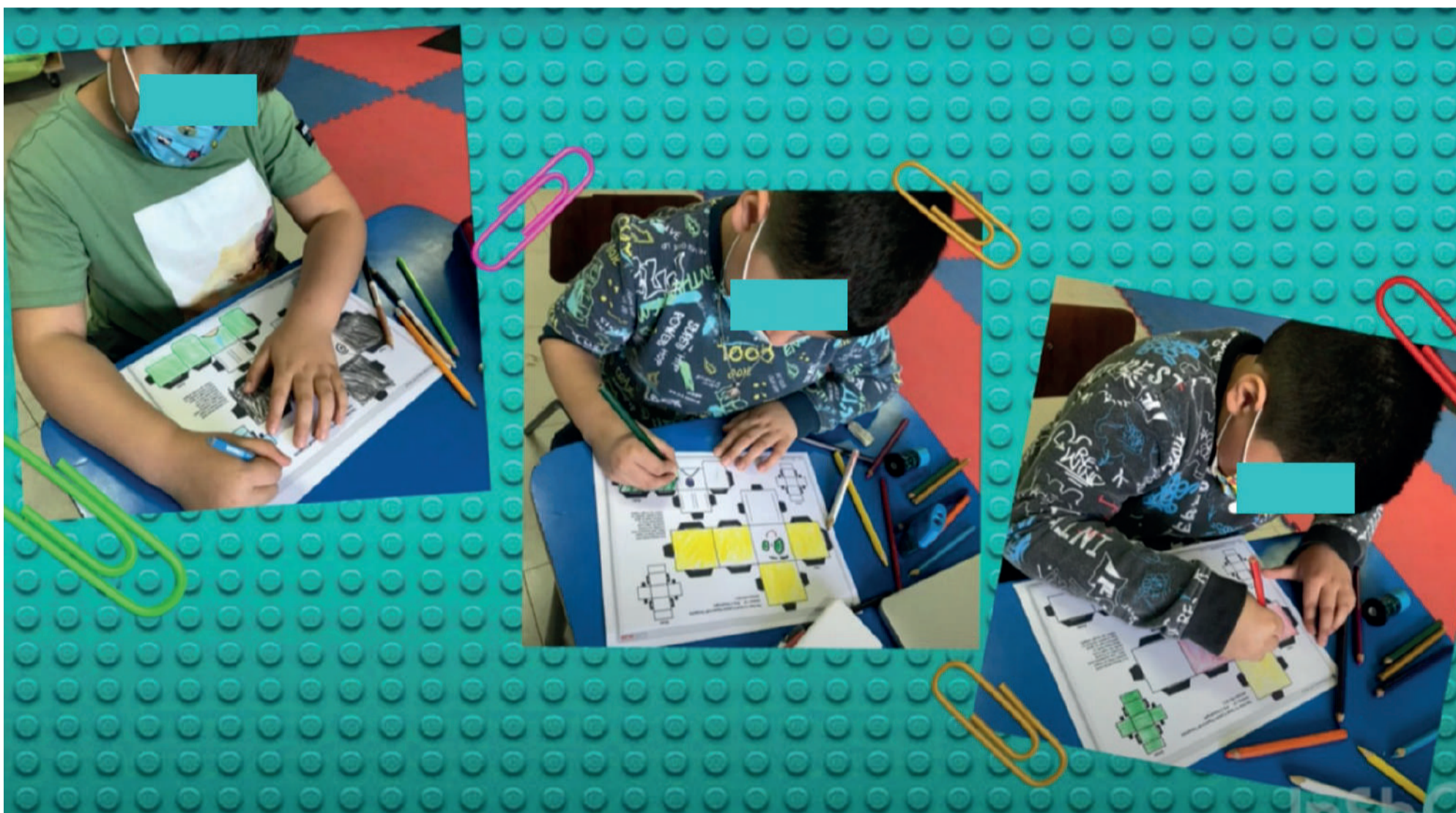


Imagen 3. Estudiantes creando sus personajes en una plantilla *cubecraft*

A fin de fomentar la participación, se creó una narrativa donde el escape de los monos del zoológico en la ciudad ficticia “Fonolandia” deja múltiples desastres. Para hacer la inmersión al juego se mostró a los estudiantes una presentación interactiva creada en *Genially* invitándolos a contestar la llamada de auxilio de sus habitantes para ir en ayuda de su reconstrucción.

Además, cada jugador recibió una plantilla tipo *cubecraft* para su personalización según intereses. El escenario principal de la ciudad fue el CINE “Fonomark” lugar que resultó con

daños mayores tras la caída de una avioneta pilotada por los traviesos monos. En este escenario, los jugadores debieron completar 3 misiones de complejidad creciente, resolviendo desafíos asociados al desarrollo de la conciencia fonémica utilizando legos con imágenes (legosonidos) cuyos nombres incluían los fonemas declarados en los objetivos de aprendizaje específicos.

A continuación se focalizará en las tres misiones de acuerdo a los objetivos de aprendizaje planteados.

**Tabla 2: Misión 1**

<b>Misión 1:</b> Reconstruir las pantallas de las salas de cine.	<b>Objetivo de aprendizaje:</b> Identificar la consonante inicial (m, l, p, s, d) de las palabras.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cada jugador recibió 21 “legosonidos” (bloques lego tamaño duplo) y una base.</li> <li>• Cada legosonido tiene una imagen cuyo nombre inicie con las consonantes declaradas en el objetivo. Se deberán armar 5 columnas de 4 “legosonidos” c/u. Cada columna está formada con un sonido inicial consonántico dado.</li> <li>• La estrategia es ir agrupando los “legosonidos” con igual sonido inicial y luego ir armando las columnas en su base.</li> <li>• Intencionalmente se incluirán en cada set un par de “legosonidos” que no sirvan, para que los jugadores recurran a la mesa de trueque a cargo de Fonemin.</li> <li>• Para poder realizar el trueque el jugador debe entregar un “legosonido”, así recibe el que necesita.</li> </ul>	
<b>Premio:</b> Vaso de cartón Fonomark	

**Tabla 3: Misión 2**

<b>Misión 2:</b> Reconstruir las carteleras del cine.	<b>Objetivo de aprendizaje:</b> Identificar la consonante final (n, s, l, r) de las palabras.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cada jugador recibió 14 “legosonidos” (legos tamaño megablock) y una base.</li> <li>• Cada “legosonido” tiene una imagen cuyo nombre finaliza con las consonantes declaradas en el objetivo. Se deberán armar cuatro columnas de 3 “legosonidos” cada una. Cada columna está formada por un sonido final consonántico determinado.</li> <li>• La estrategia es ir agrupando los “legosonidos” con igual sonido final y luego ir encajándolas en su base.</li> <li>• Una vez completen la primera parte de la misión los jugadores se dirigen a la mesa de trueque para elegir una cartelera de cine y recibir 14 adhesivos con la misma imagen fraccionada y así se arma y pega como puzle al reverso de los “legosonidos”.</li> </ul>	
<b>Premio:</b> Envase de pop corn Fonomark	

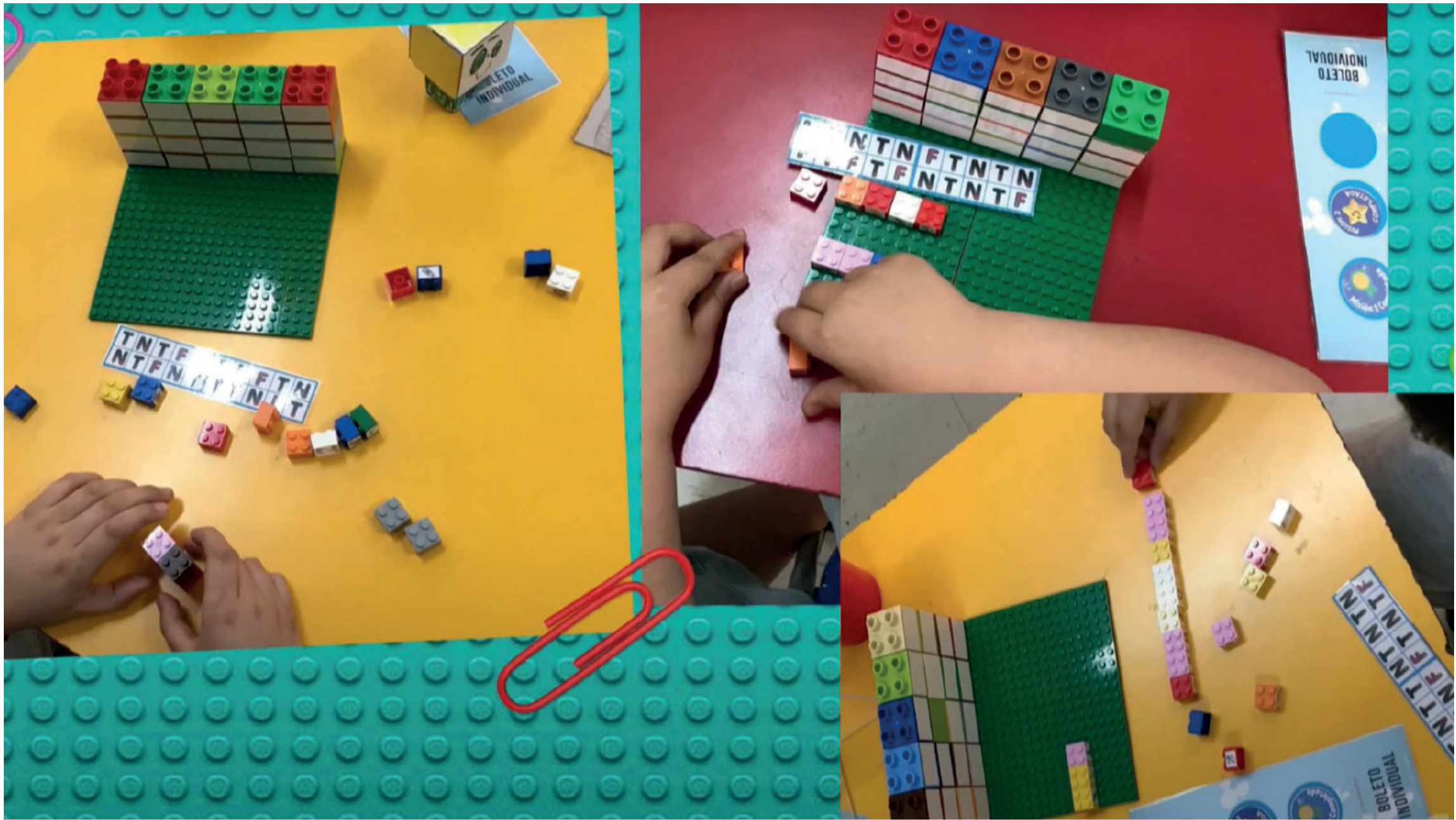


Imagen 4. Jugando con “legosonidos” y el tablero

Tabla 4: Misión 3

<p><b>Misión 3:</b> Reconstruir las butacas de las salas de cine.</p>	<p><b>Objetivo de aprendizaje:</b> : Identificar la consonante medial (t, n, f) de las palabras.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cada jugador recibió 20 “legosonidos” (legos tamaño classic) y un plano de butacas (cuadrícula con los grafemas de las consonantes declaradas en el objetivo).</li> <li>• Cada “legosonido” tiene una imagen cuyo nombre contenga las consonantes declaradas en el objetivo en posición medial.</li> <li>• Para reconstruir las butacas de las salas de cine deberán recrear el plano entregado.</li> <li>• La estrategia es asociar los grafemas a las imágenes que contengan en su nombre la consonante medial representada y luego ir posicionándolas en la base en la misma posición del plano.</li> </ul>	
<p><b>Premio:</b> Entrada al Cine (reverso de Tablero de avance)</p>	

Es importante señalar que:

- Al inicio de cada misión cada jugador recibió un tablero de avance.
- Al concluir cada misión, además del Premio, cada jugador recibió un *sticker* para pegar en su tablero de avance y un set de legos y/o figuras para armar a libre elección.
- Al concluir las misiones cada jugado fue construyendo Fonolandia con sus creaciones pudiendo interactuar en ella junto a sus compañeros.
- El premio final es asistir a una función de cine en una sala del establecimiento educacional destinada a ello pudiendo disfrutar de bebestibles y pop corn saludables.

Para resolver las misiones contaron con la ayuda de “Fonemin”, personificado por el profesor(a). Su función fue guiar la actividad, acompañar y retroalimentar el proceso, dar a conocer las misiones, administrar la mesa de trueque y entregar los materiales y recompensas en cada misión. Otro personaje fue “Mike”, él encargado del cine, con quién se pudo interactuar a partir de una presentación interactiva. También entregó las instrucciones de cada misión, orientando la reconstrucción de los elementos del cine que fueron dañados.

## Implementación en contexto de emergencia sanitaria

El Proyecto se implementó de forma presencial con 3 estudiantes de Primer año Básico (2 de ellos pertenecientes al Programa de Integración Escolar, con diagnóstico de Trastorno Específico del Lenguaje Mixto y Trastorno del Espectro Autista respectivamente), este número fue definido por la cantidad de legos que se lograron



Imagen 5. Fonemin

recolectar para llevar a cabo la experiencia y así respetar los protocolos sanitarios establecidos en el establecimiento educacional debido a la Pandemia covid-19, permitiendo que cada estudiante pudiera contar con los insumos requeridos.

La experiencia se llevó a cabo en una sala de clases con Smart tv para poder proyectar la presentación interactiva. Se recreó una parte de Fonolandia con legos, dejando espacio para incorporar las creaciones de los estudiantes. Cada estudiante desarrolló las misiones en su mesa respetando medidas de distanciamiento, lo que no impidió que pudieran retroalimentarse e interactuar entre ellos durante la actividad.



Imagen 7. Jugando con un par

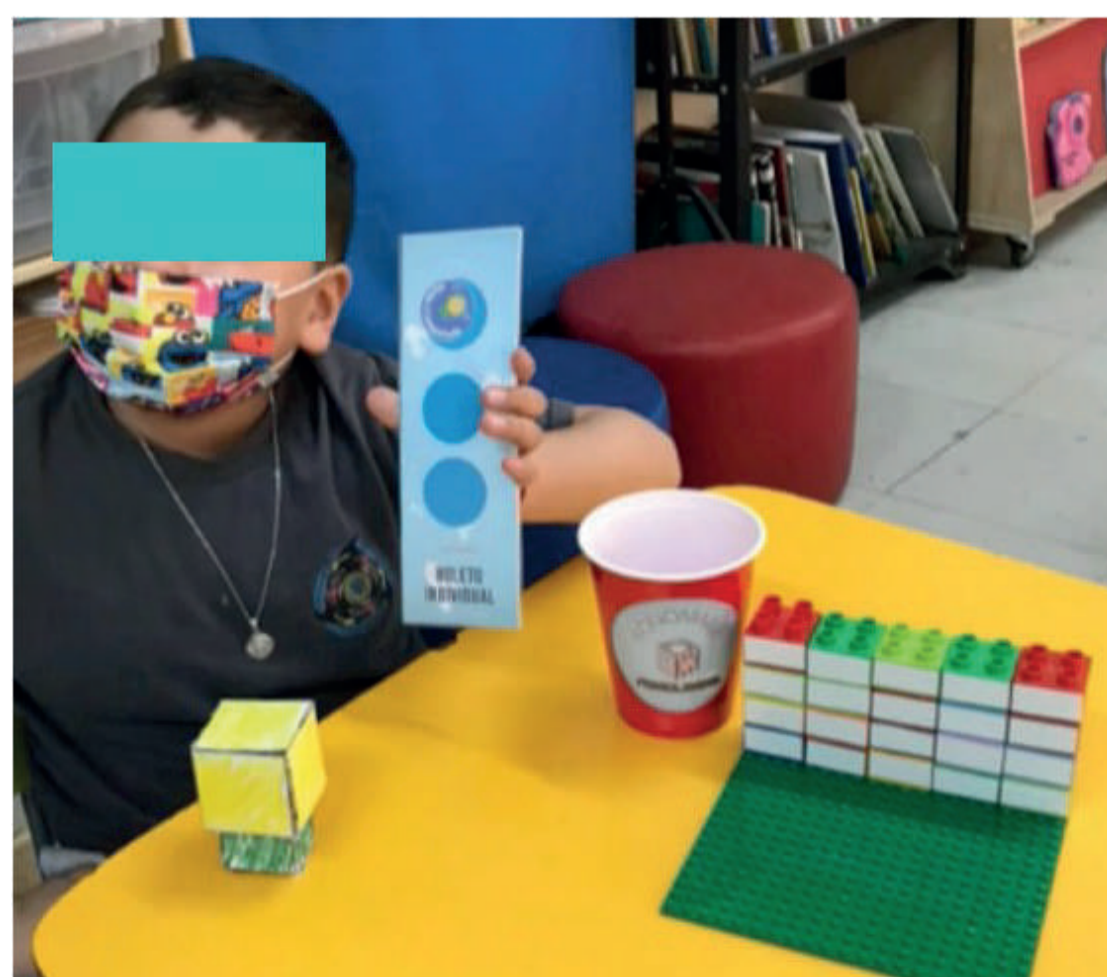


Imagen 8. Stickers



Imagen 9. Ordenando Fonolandia

## Resultados y Conclusiones

Los resultados del test (“lecciones” de conciencia fonémica) que se aplicó antes y después de que los niños jugaran “Desastre en Fonolandia”, evidenciaron un incremento en la respuestas correctas, especialmente en la lecciones que correspondían a la identificación de palabras que tuviesen el mismo sonido inicial consonántico “M”, “L” y

“P”, y de manera focal que iniciaran con sonidos consonántico “S” y “D”. En ambos casos, el incremento fue del 40 al 70%. Con respecto a determinar el sonido medial “F”, “S”, “L”, “M”, “D”, el incremento fue del 40 al 60%. La mejora en la identificación de sonidos consonántico terminal “R” y “L” fue del 50 al 60%, y, finalmente, el reconocimientos de palabras con un mismo sonido consonántico final “N”, “S”, “L” y “R” se mantuvo en un 80%.



Imagen 10. Resultdos a partir de las “Lecciones” realizadas en Nearpod.

Además, se realizó una entrevista para conocer cómo se sintieron los estudiantes con respecto a la experiencia de juego. A continuación, se comparten algunos comentarios:

¿Te gustó Fonolandia?

E1: "Sí, me gustó mucho, cuando vine acá, y... y... vi como... como... las misiones eran un poco difíciles, la última era un poco difícil, pero igual lo logré"

¿Qué es lo que más te gustó?

E2: "me gustó jugar con mi amigos"

E2: "me gustó Fonolandia"

E1: "... que tenemos que ir a Fonolandia, para ver qué es lo que sucede"

Si bien es cierto, es necesario continuar el proceso de investigación, los resultados son positivos, en cuanto permiten proyectar la efectividad de la propuesta gamificada a futuro.

En este sentido, se puede señalar que:

- Se logró llevar a cabo la conceptualización del Proyecto, la narrativa, mecánicas y dinámicas propuestas. Los estudiantes se mantuvieron comprometidos, motivados, y dispuestos a colaborar durante todo el desarrollo de la Actividad.
- Se logró la ejecución de cada una de las misiones propuestas sin modificaciones a las establecidas en forma inicial.
- Se verificó que los objetivos eran los adecuados a edad y nivel de los estudiantes, así como la graduación del nivel de complejidad en forma creciente dado que en la última misión demandó mayor apoyo y orientación.
- Se validó el rol de Fonemin como guía y mediador del aprendizaje, recibiendo retroalimentación constante de la interacción de los estudiantes y el nivel de logro alcanzado en las misiones.

- Se verificó que el error forma parte natural del juego y que no desmotiva a los estudiantes, sino que perseveran y se mantienen desafiados.
- Al aplicar la Lección con actividades orientadas a la consecución de los mismos objetivos propuestos en el Proyecto se evidenciaron avances en la conciencia fonémica.

Desastre en Fonolandia tiene diversos escenarios que se pueden implementar desde los niveles de preescolar, ejercitando habilidades de conciencia fonológica previas como la conciencia silábica. Al tener más escenarios se pueden formar equipos e ir creando nuevas narrativas, misiones y estrategias. El juego en sí ya es una estrategia de diversificación de la enseñanza por lo que se pueden adaptar las actividades a otros recursos concretos como *Pop It* o crear juegos interactivos utilizando plantillas automatizadas. Finalmente, es importante señalar que el diseño de una estructura lúdica "finalitaria", en términos de Bruner, no limita la libertad que tienen niños y niña de imaginar y crear, siendo la gamificación una posibilidad real de vincular el juego dentro del espacio escolar.

## Referencias

- Acuña, L. G. (2021). *Programa de juegos verbales "Ludofono" para estimular la conciencia fonológica en niños de cinco años* (Tesis de licenciatura). Recuperada de URL <http://hdl.handle.net/20.500.12423/3277>
- Arenas, C. (2017) *Jugando con los sonidos Nº1*, Editorial Caligrafix.
- Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. *Fascículos de CEIF*, 1(1-10), 1-10.
- Bruner, J. (1983). Juego, pensamiento y lenguaje. *Revista In-fancia Educar de 0 a 6*(6), 4-10.

- Castro Mozo, J. J. (2016). *Ambiente de aprendizaje con gamificación para desarrollar el proceso lector en estudiantes de primer grado de educación básica* (Tesis de licenciatura). Recuperada de URL <https://repository.unab.edu.co/handle/20.500.12749/3184>
- Calderón, G., Carrillo, M. y Rodríguez, M. (2006). La conciencia fonológica y el nivel de escritura silábico: un estudio con niños preescolares. *Límite, Revista de Filosofía y Psicología*, 1(13), 81-100. Recuperado de <http://www.redalyc.org/redalyc/pdf/836/83601305.pdf>
- Defrrior, S. y Serrano, F. (2011). Procesos fonológicos explícitos e implícitos, lectura y dislexia. *Revista Neuropsicología, Neuropsiquiatría y Neurociencias*, 11, 79-9.
- Hamari, J., & Koivisto, J. (2013). *Social motivations to use gamification: an empirical study of gamifying exercise*. ECIS, 105.
- Maturana, H. (2004). *Desde la biología a la psicología*. Santiago de Chile: Editorial Universitaria.
- Medina, J. (2013). *Viaje al cerebro del niño*. Barcelona: Paidós.
- Ministerio de Educación, Unidad de Currículum y Evaluación. (2018) *Programa de Estudio Lenguaje y Comunicación Primer año Básico*.
- Montessori, M. (1937). *El niño*. Araluce.
- Piaget, J. (2019). *La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño. Imagen y representación*. Fondo de cultura económica.
- Suarez, B. (2013). Programa "Aprendiendo a jugar con los sonidos" para el desarrollo de la conciencia fonológica de estudiantes de una institución privada. *Catedra Villarreal*, 1, pp. 167-173.
- Torres-Carrion, P., González González, C., & Basurto-Ortiz, J. E. (2016). Diseño de un juego serio para la mejora de la conciencia fonológica de los niños con dislexia. In *IEEE 11 Congreso Colombiano de Computación*.
- UNESCO. (1980). El niño y el juego: planteamientos teóricos aplicaciones pedagógicas. *Estudios y documentos de educación*, 34, 5-33
- UNICEF (2012). *Early Learning*. Recuperado el 06-08-2021 de [http://www.unicef.org/earlychildhood/index\\_40747.html](http://www.unicef.org/earlychildhood/index_40747.html)
- Vygotsky, L. (1986). *La imaginación y el arte en la infancia*. Madrid: Akal.
- Zulema, B., Coloma, C., Sotomayor, C. (2018) *Programa Integrado para el desarrollo de la conciencia fonológica y del vocabulario en la lectura inicial*, Ediciones UC.