



Lic. Jader Enrique Díaz Conde

jaderdiaz1988@gmail.com

Licenciado en Ciencias Naturales y Educación Ambiental;
docente de Práctica Pedagógica e Investigación en el PFC de la
IENSS.

Cómo citar este texto:

Díaz Conde JE, Jiménez WP. (2020). Juguetando con las palabras: un aprendizaje recreativo por el mundo de la lecto-escritura. REEA. No. 6, Vol II. Agosto 2020. Pp. 201-213 Centro Latinoamericano de Estudios en Epistemología Pedagógica. URL disponible en: <http://www.eumed.net/rev/reea>

Recibido: 09 de marzo 2020.

Aceptado: 03 de junio de 2020.

Publicado: agosto de 2020.

Indexada y catalogado por:



Título: Jugueteando con las palabras: un aprendizaje recreativo por el mundo de la lecto-escritura.

Resumen: El siguiente trabajo investigativo tiene como propósito fundamental fortalecer habilidades lecto-escriturales a través de estrategias lúdico-pedagógicas, en estudiantes de grado segundo y tercero de dos Instituciones Educativas rurales y urbanas de Sincelejo-Sucre. En este sentido, ha sido determinante el uso de técnicas e instrumentos cualitativos basados en un método de investigación acción de corte educativo según los postulados de Eliot (1993), quien afirma que esta investigación es “el estudio de una situación social con el fin de mejorar la calidad de la acción dentro de la misma”. Por otro lado, se pretende cumplir con cada uno de los objetivos específicos. Cabe mencionar, que los resultados diagnósticos de la práctica pedagógica a través de la observación directa, diarios de campo y talleres evaluativos permitió realizar un diseño pedagógico y su implementación en una muestra representativa de los grados segundos y terceros de cuatro Instituciones Educativas de Sincelejo-Sucre, cuyos resultados permitieron constatar las conclusiones parciales de este trabajo investigativo.

Palabras clave: *Juegos, aprendizaje recreativo, lectura y escritura.*

Title: Fidgeting with the words: A recreational learning for the world of the lecto notarizes.

Summary: The following investigating work has like fundamental purpose to strengthen abilities lecto notarize through strategies related to games pedagogic, in students second for them willingly and third party of two Educational rural and urban Institutions of Sincelejo Sucre. In this sense, the use of techniques and qualitative instruments based in a method of investigation has been determining educational court's action according to Eliot's postulates (1993), who affirms that this investigation is the study of a social situation with the aim of upgrading the action within the same. In addition, it is intended to be responsible with each one of the specific objectives. Stroke of ball mentioning, than the diagnostic results of the pedagogic practice through the direct observation, farm daily newspapers and workshops it allowed evaluations accomplishing a pedagogic design and his implementation in a representative sample of the grades second and third parties of four Educational Institutions of Sincelejo Sucre, whose results allowed verifying the partial findings of this investigating work.

Key words: *Games, recreational learning, reading and writing.*

Título: Brincando com as palavras: uma aprendizagem recreativa pelo mundo da lecto-escritura.

Resumo: O seguinte trabalho inquiridor tem como propósito fundamental fortalecer habilidades lhas-escriturales escritura através de estratégias lúdico-pedagógicas, em estudantes de segundo grau e terceiro de duas Instituições Educativas rurais e urbanas do Sincelejo-Sucre. Neste sentido, foi determinante o uso de técnicas e instrumentos qualitativos apoiados em um método de investigação ação de corte educativo segundo os postulados do Eliot (1993), quem afirma que esta investigação é “o estudo de uma situação social com o fim de melhorar a qualidade da ação dentro da mesma”. Por outro lado, pretende-se cumprir com cada um dos objetivos específicos. Cabe mencionar, que os resultados diagnósticos da prática pedagógica através da observação direta, jornais de campo e oficinas avaluativos permitiu realizar um desenho pedagógico e sua implementação em uma amostra representativa dos segundos graus e terceiros de quatro Instituições Educativas do Sincelejo-Sucre, cujos resultados permitiram constatar as conclusões parciais deste trabalho inquiridor.

Palavras chave: *Jogos, aprendizagem recreativa, leitura e escritura.*

Introducción.

Los sistemas educativos tienen como primer cometido diseñar un programa de lectura y escritura que desarrolle el potencial personal y social de los educandos (Lorenzo, 2015, p. 141), sin embargo, la ausencia de lineamientos teóricos que permitan la formulación de planes de lectura y escritura, según Vergara y López (2015, p. 12) “no obedece al desconocimiento de apartados o teorías referidas a la importancia de leer y escribir, sino a la distancia entre dicha teoría, el contexto y su práctica”. En efecto, es posible que esta sea una de las causas de que los estudiantes en el aula presenten dificultades a la hora de desarrollar competencias comunicativas.

Pruebas como las PISA, ICFES y SUPÉRATE corroboran que hay una ausencia de estrategias o métodos de análisis e interpretación que los lleva a obtener bajos resultados o los no deseados, los cuales están inherentes en el fortalecimiento de los procesos lecto-escriturales. En este sentido se encontraron algunos resultados en torno a el desarrollo de la lecto escritura de las instituciones Educativas Juanita García sede Antonio Nariño, San Isidro de Chochó, Técnico Agropecuario Las Piedras y Altos del Rosario sede San Roque, las cuales arrojaron resultados desfavorables con relación a la situación planteada anteriormente.

Además. Es importante reconocer que la lecto-escritura, concebida como una de las principales llaves de acceso al conocimiento y la mejor estrategia pedagógica para promover y fortalecer competencias comunicativas, que contribuye al pleno desarrollo del ser humano; es un proceso fundamental y complejo, que requiere de dedicación y ejercitación, desde el mismo momento en que el niño entra al preescolar. Por lo tanto, es necesario crear los ambientes, diseñar estrategias y utilizar las herramientas o instrumentos adecuados, a fin de que la iniciación en el proceso lector, sea para el pequeño un acto lúdico, lleno de placer y significado; que consecuentemente lo lleve a un acercamiento con verdaderos actos de lectura y se les desarrolle el interés, el gusto y la utilidad por estas actividades.

Es justo decir, que las estrategias lúdico-pedagógicas, nos ofrecen una gama amplia y diversas herramientas que pueden ser de gran ayuda, al momento de motivar el proceso de lecto-escritura en los estudiantes, para que no se vean desde pequeños sometidos a actividades de lectura mecánicas, fragmentadas, poco interesantes, y sobre todo, que no comuniquen ideas.

Es así como nace el cuestionamiento sobre ¿Cómo a través del juego se puede fortalecer las habilidades lecto-escriturales en estudiantes de los grados 2° y 3° en Instituciones Educativas de Sincelejo, Sucre?

Teniendo en cuenta que los procesos de práctica pedagógica investigativa de los maestros en formación deben convertirse en espacios de investigación social educativa y pedagógica puesto que brinda al docente las herramientas fundamentales para la transformación de la práctica pedagógica basada en la búsqueda de un mejor aprendizaje. Esta investigación ha permitido avances significativos en el desarrollo e implementación de estrategias en procura de que los discentes amen la lectura y sientan la necesidad de leer desde temprana edad. Además, se busca determinar los niveles lecto-escriturales en los estudiantes de segundo y tercer grado para así diseñar, seleccionar e implementar actividades lúdico-pedagógicas que favorezcan los procesos de aprendizaje de habilidades y destrezas lecto-escriturales, adoptando aportes de Leonor Romero y María Montessori.

Finalmente, el propósito de estas indagaciones, lleva a explorar las incidencias de la lectura y escritura, y posteriormente ejecutar estrategias a partir de la lúdica, para fortalecer procesos de lectoescriturales a partir de los primeros resultados encontrados, cuyo diseño e implementación pedagógica lleva a evaluar el impacto del juego como herramienta reforzadora de dichos procesos.

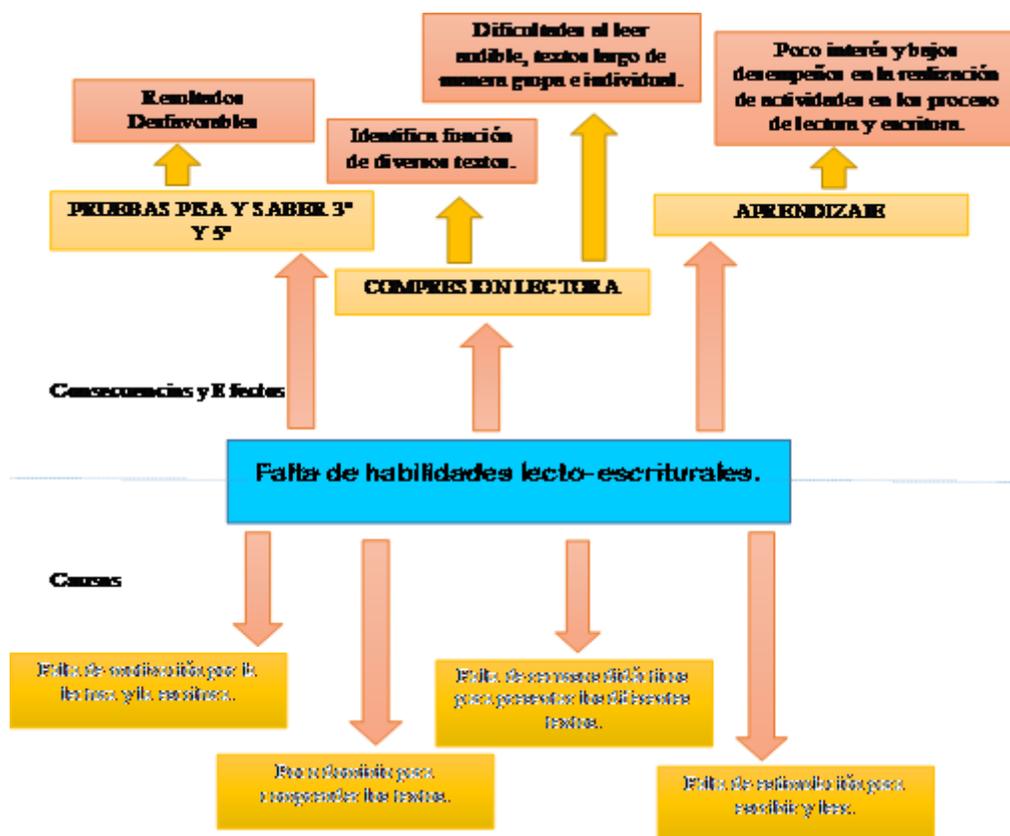


Figura 1. Árbol de problemas respecto a la falta de habilidades lecto-escriturales. Fuente: Elaboración propia.

Metodología.

Para llevar a cabo el desarrollo de cada uno de los objetivos que fundamentan esta investigación, fue necesario acudir a un enfoque investigativo cualitativo, en el que se toman los postulados de Eliot (1993), para la investigación acción que tiene en cuenta la transformación social a partir de la práctica pedagógica. En este orden de ideas, se interviene en una población que tiene en cuenta cuatro establecimientos educativos de Sincelejo-Sucre: Juanita García Manjarrez sede Antonio Nariño, San Isidro de Chochó, Técnico Agropecuario de las piedras y Altos del Rosario sede San Roque, en las que se considera un muestreo sistemático e intencional de los grados segundo y tercero (2° y 3°).

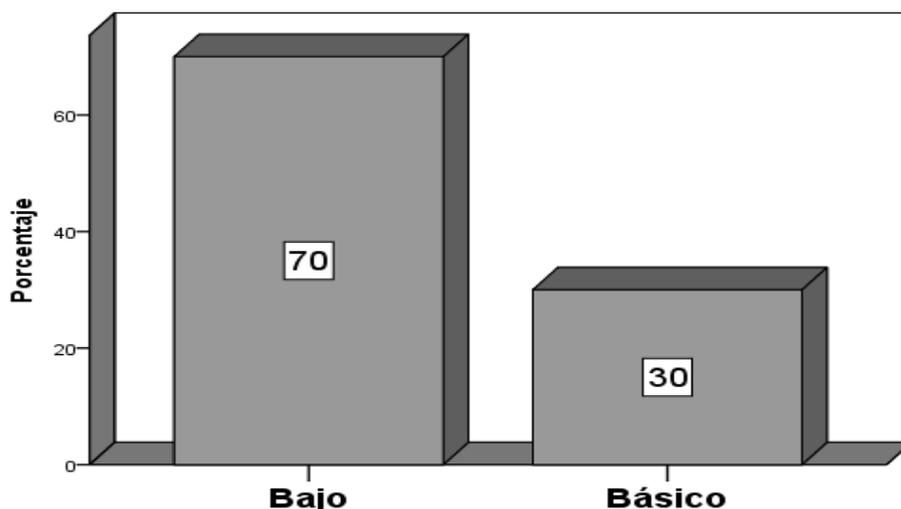
De igual manera, se hace uso de técnicas e instrumentos como la observación directa, diarios de campo, talleres investigativos y rúbricas evaluativas, cuyos elementos fueron sometidos a análisis de contenido y el uso de un software de datos cuantitativos (SPSS) como método de análisis.

Resultados y análisis parciales.

Diagnóstico de lectura y escritura.

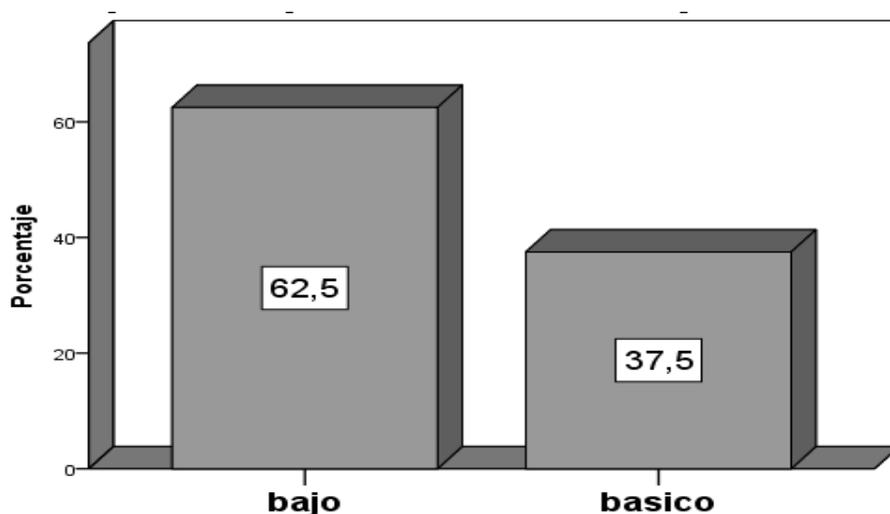
Dentro de los resultados encontrados en la fase diagnóstica de este trabajo investigativo con relación a la lectoescritura, fue notable observar la gran dificultad que afectan a la población estudiantil en torno a la expresión oral en la que diariamente se encuentran inmersos. De esta manera, se constata que el 70% equivalente a 28 estudiantes muestra un rendimiento bajo en cuanto a la pronunciación de palabras, sonidos, oraciones etc., mientras que el 30% equivalente a 12 estudiantes presentan un promedio básico en cuanto a estas (Ver gráfica 1).

Estas incidencias determinan la necesidad de intervención pedagógica en las instituciones objeto de indagación, lo que corresponde a la aplicación de estrategias que puedan contribuir al fortalecimiento de habilidades lectoescriturales.



Gráfica 1. Componente de expresión oral relacionado con la pronunciación.

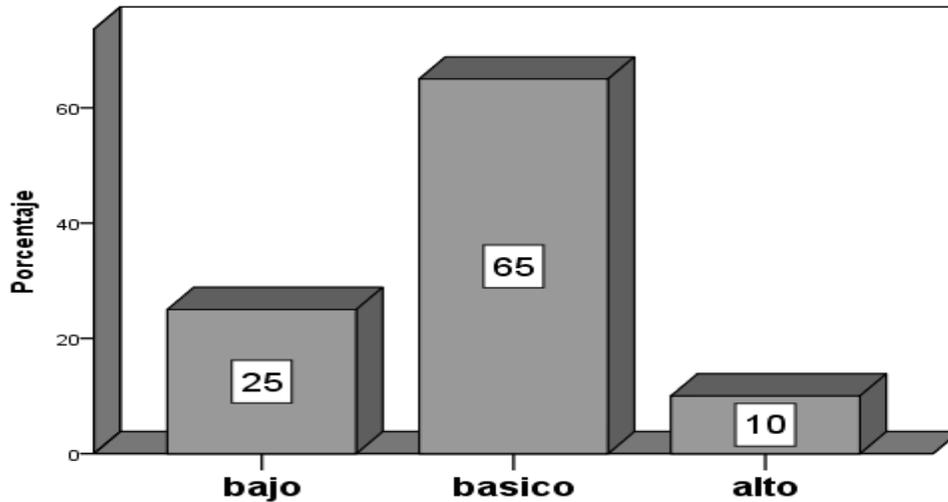
Posteriormente en la expresión escrita, valorándose criterios como , caligrafía, ortografía y redacción se presentaron resultados también preocupantes, obteniéndose como resultado que un 62,5% es decir, el equivalente a 25 tuvo un desempeño bajo en el taller investigativo realizado, de manera que, los educandos objeto de investigación de las instituciones educativas no saben escribir ni redactar de mejor forma, aunque el 37,5% a 15 estudiantes se enmarca en el rendimiento básico, sigue siendo una preocupación este resultado (ver gráfica 2).



Gráfica 2. Componente de expresión escrita de acuerdo a la caligrafía, ortografía y redacción.

Ahora bien, teniéndose en cuenta la comprensión escrita respecto a la lectura oral y comprensiva, en todas las instituciones, un 10% equivalente a cuatro estudiantes de la población muestra un desempeño alto, mientras que el 65% equivalente a 26 estudiantes se enmarca en el rendimiento básico, y por último, el 25% equivalente a 10 estudiantes se encuentra en desempeño bajo, estos resultados demuestran la importancia

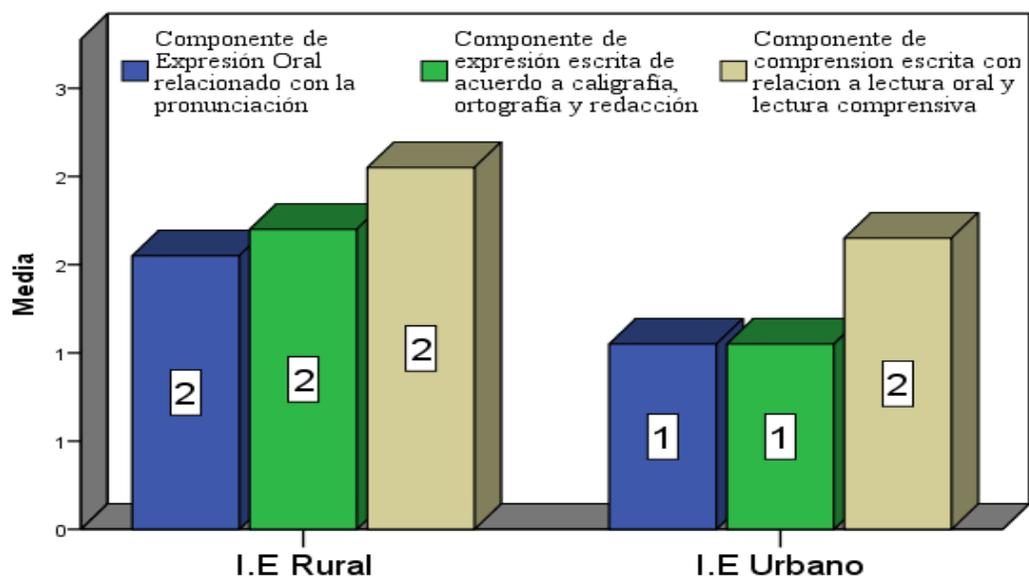
que se debe tener para ayudar fortalecer no solo la lectura sino el comprender lo que están leyendo los niños de las instituciones educativas (ver gráfica 3).



Gráfica 3. De comprensión escrita con relación a la lectura oral y lectura comprensiva.

Ya para finalizar, se reitera que, los resultados obtenidos al momento de aplicar un diagnóstico en las instituciones educativas inmersas en la problemática, se tomaron como componentes en torno a la lectoescritura: *la expresión oral relacionado con la pronunciación, la expresión escrita de acuerdo a la caligrafía, ortografía y redacción y por último la comprensión escrita con relación a la lectura oral y la lectura comprensiva*. Sin embargo, se consideraron aspectos de variables con relación a los contextos rurales y urbanos, en los que la lectura hermenéutica de la gráfica, tuvo resultados menos preocupantes en la zona rural con relación a la zona urbana que tuvo desempeños bajos en los componentes de expresión oral y expresión escrita (ver gráfica 4).

Estos resultados ponen de manifiesto la necesidad de trabajar fuertemente no solo en la zona urbana donde los desempeños fueron más preocupantes, sino en ambas zonas para tratar no solo de recuperar los resultados negativos, sino cumplir una escala valorativa que se acerque al alta.



Gráfica 4. Resultados de todos los componentes en torno a la lectoescritura.

Diseño e implementación de estrategias.

Durante mucho tiempo, las estrategias utilizadas por los docentes han sido consideradas de algún modo teórico y rutinario, es decir, estrategias que han pasado de generación en generación con un fin poco crítico que no permite al alumnado pensar y ser partícipe de la creación de su propio conocimiento. En efecto, con una voz al cambio se decide hacer el siguiente proyecto de investigación teniendo en cuenta una gama de actividades y/o herramientas donde interactúan el placer, la creatividad y el conocimiento en busca de un aprendizaje significativo, es decir, desde la parte lúdica especialmente con el juego se implementarán actividades que favorezcan el desarrollo de la lectoescritura.

Con ayuda de la situación de enseñanza-aprendizaje se busca involucrar a los niños de manera significativa a los procesos de formación por medio de las caricaturas del programa titulado TOY STORY; con ayuda de esta situación los niños ejercitarán sus habilidades comunicativas, debido a que este proceso dinámico es flexible, en el sentido que se presta para incentivar la participación de los estudiantes a través de distintas situaciones.

Esta estrategia pedagógica está basada en vivir una serie de aventuras; por cada preparación de clases se llevarán a cabo unos retos que nos proponen dichos personajes, están suelen ser divertidas y ameritan la colaboración y participación de los niños que en este caso tendrán que ayudarle a WOODY, BUZZ Y JESSIE a superar los desafíos que vendrán siendo las actividades. La misión de los personajes y de los estudiantes será guardar valiosos conocimientos a través de la ejercitación de habilidades y de esta forma superar los desafíos de la aventura.

Para el desarrollo de esta estrategia las maestras en formación realizarán el papel de narradoras. Por otra parte, cabe mencionar que esta estrategia se verá reflejada en el momento previo, momento práctico y momento de evaluativo de cada clase. Recordemos que en cada aventura varían las temáticas y las estrategias (diferentes elementos de soportes a la aventuras) las cuales permitirán apropiarse los conocimientos básicos.

Llegando a este punto, cabe resaltar que los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula de clase, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aportan descanso y recreación al estudiante. (Minerva y Torres. 2007, p. 24) Por tanto, la situación de enseñanza-aprendizaje **TOY STORY** está basada en una variedad de estrategias lúdico-pedagógicas, es decir, busca implementar el juego como estrategia fundamental en el plan de acción; que teniendo en cuenta la problemática de lecto-escritura se tomará como postulado a María Montessori quien habla de la misma y propone diversas estrategias de este tipo para trabajar dicha dificultad en el aula de clases.

En primera instancia, encontramos a María Montessori. (1940), quien sustentó que “es necesario establecer un entorno libre de obstáculos para el niño y un ambiente adecuado para estimular la liberación de las características ocultas de este. En tal ambiente, los adultos deben tomar el segundo lugar, hacer todo lo posible para aprender acerca de los niños, apoyando y ayudando en el desarrollo de sus vidas”. Por esta razón, nos centramos en brindarle a los discentes un espacio recreativo con el fin de generar un aprendizaje significativo desde sus intereses; teniendo en cuenta que estas estrategias creativas escogidas y elaboradas con diferentes materiales del medio buscan permitir que el alumno aprenda jugando, motivándolo desde la creatividad y el trabajo en equipo.

En consiguiente, teniendo en cuenta al pedagogo, psicólogo y filósofo estadounidense John Dewey (2012) quien destaca la frase “aprender haciendo” y quien propone que para cada una de las etapas del desarrollo cognitivo se derivan diversas formas de adquirir el conocimiento partiendo de las habilidades, capacidades, intereses y necesidades del estudiante se tendrá en cuenta que dichas estrategias refuten de alguna manera el método tradicional, ya que de igual manera, Dewey se caracteriza por promover un ambiente escolar activo, participativo crítico y creativo que facilite la construcción autónoma del conocimiento, donde el estudiante es el eje fundamental del proceso educativo y el docente es solo un guía que observa, analiza, compara, valora y presenta alternativas para el aprendizaje.

Así mismo, para dichas estrategias se tendrá en cuenta que la lectoescritura es un proceso evolutivo que conlleva conocimientos previos, construcciones mentales que implican el desarrollo de actividades

cognoscitivas para promover un aprendizaje significativo y a la vez un acto de producción-reflexión-presentación de ideas-organización, donde el aprender haciendo permite reconocer las capacidades de práctica de lectura y escritura.

Por último, cabe mencionar que aunque los personajes se movilizarán en tres momentos de la clase, el momento evaluativo es donde se encontraran para participar e implementar la estrategia con mayor eficacia (Ver Tabla 1 y Figura 1).

Tabla 1. Estrategia de Situación de Enseñanza y Aprendizaje.

Personaje	Caracterización
 <p>WOODY</p>	<p>Es un vaquero y/o comisario curioso que le gusta cuestionar para saber que conocimientos tienen los estudiantes sobre las temáticas a trabajar, tiene un papel de líder porque es él quien orienta los interrogantes y asigna el turno de la palabra, es optimista porque no le gusta juzgar y acepta todas las ideas de sus amigos; además, se mantiene con energía para participar en las diferentes aventuras. En conclusión, Woody es el personaje que se moviliza en el momento previo para ayudarnos a conocer por medio de sus preguntas las debilidades que muestran los aprendices en dichas temáticas, encargándose de controlar el turno de la palabra y el buen uso del vocabulario.</p>
 <p>BUZZ LIGHTYEAR</p>	<p>Es un astronauta inteligente, amante a las aventuras. Le gusta compartir sus ideas con los demás y hacerlos participe de sus retos. Suele pensar que aunque se equivoque tiene más opciones para lograr los objetivos. Su confianza en sí mismo no siempre encaja con sus habilidades pero permite sus aterrizajes perfectos. Cabe resaltar, que Buzz Lightyear es el personaje que se moviliza en el momento práctico cumpliendo la función de guía para explicar y acompañar a todos los estudiantes en la realización de las actividades y su buen desempeño durante estas, aunque su interés principal es reforzar los conocimientos del niño.</p>



JESSIE

Es una vaquera alegre que le gusta aprender y compartir lo que sabe. Es muy inteligente y carismática; sus amigos son su tesoro más preciado y por eso los motiva al aprendizaje significativo, es decir, ella por medio de diversas estrategias creativas comprueba que el alumno ha entendido y aprendido satisfactoriamente, además se encarga de llevar un seguimiento que permita reconocer el avance de los estudiantes y la efectividad de las estrategias implementadas. Por tanto, Jessie se movilizará en el momento evaluativo para orientar las actividades evaluativas.

Fuente: Adaptación de personajes de la película de Disney Toy Story.

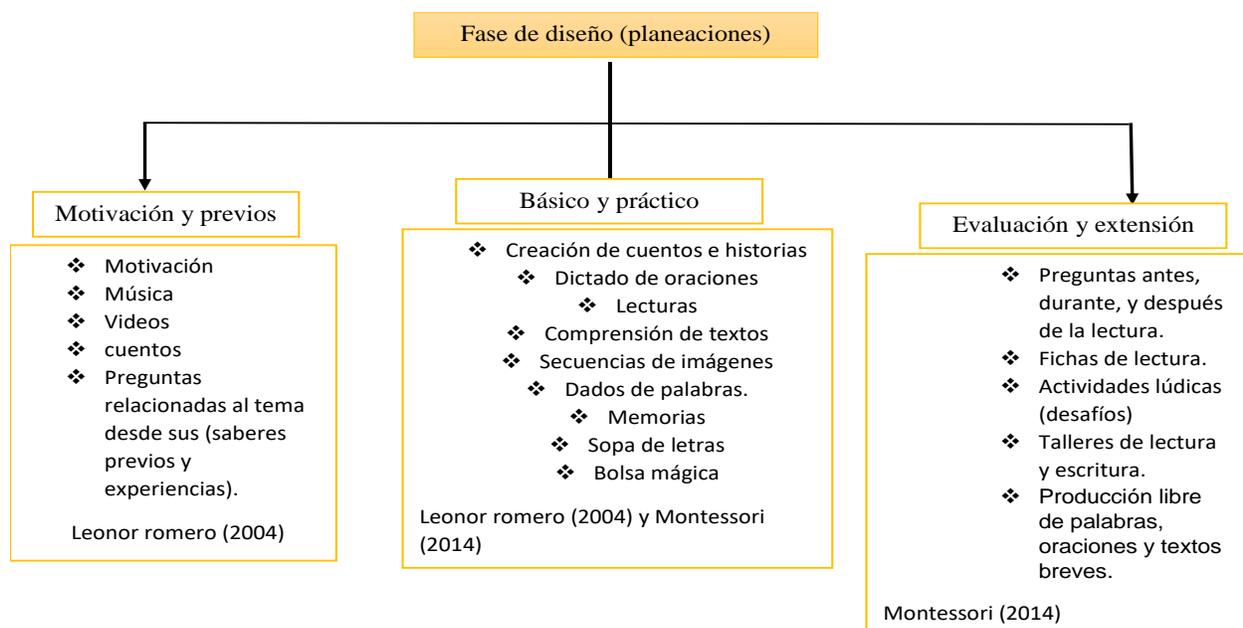


Figura 1. Relación de planeación de acuerdo a momentos de la clase. Fuente: elaboración propia

Seguimiento evaluativo.

Ya en la última fase de este trabajo investigativo, se busca medir el impacto de las estrategias implementadas para el fortalecimiento de la lectoescritura. En ese orden de ideas, se utilizó la siguiente rúbrica como herramienta para evaluar y constatar los niveles lectoescriturales de los diferentes estudiantes; donde los diferentes criterios son evaluados de 1 a 4, cada número perteneciente a un nivel, es decir: 1= Bajo, 2=Básico, 3=Alto y 4= Superior.

RÚBRICA PARA EVALUAR LA LECTO-ESCRITURA EN EL GRADO SEGUNDO DE LA I.E. JUANITA GARCÍA MANJARREZ SEDE ANTONIO NARIÑO.

Habilidades	Expresión oral											Expresión escrita					Comprensión escrita						
	Pronunciación						Caligrafía					Ortografía	Redacción				Lectura oral		Lectura comprensiva				
Nombres y apellidos	Vocaliza y focaliza adecuadamente	Pronuncia sílabas inversas	Pronuncia sílabas trabadas	Pronuncia palabras cada vez más largas	Pronuncia todos los fonemas	Maneja presión del trazo	Omite letras	Sustituye letras	Invierte letras	Escribe correcto en producible	Letra legible	Letra ordenada	Usa signos de puntuación libre	Respeto renglones	Respeto márgenes	Se expresa con claridad	Creo textos: palabras y dibujos	Construye párrafos	Lee con voz audible	Lee con fluidez textos largos	Lee en forma individual y grupal	Comprende lectura leídas por otros	Identifica función de diversos textos
1. Anaya Lucas <u>Nicolle Sofia</u>	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3
2. Arrieta Diaz <u>Valery Andrea</u>	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3
3. Belilla Pérez <u>Luis Mario</u>	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2
4. Beltran Negrete <u>Yesimar Andrea</u>	2	2	1	1	1	3	1	1	1	2	1	1	2	2	2	3	2	1	1	1	1	1	1
5. Benitez <u>Mariota Gabriel José</u>	3	2	3	2	2	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3
6. Acosta <u>Monterroza Johan Estiben</u>	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3
7. Bertel <u>Martinez Miller</u>	2	2	2	3	2	3	2	1	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2
8. Blanco Julio <u>Nicole Carolina</u>	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9. Castillo <u>Siniestra Maria Isabel</u>	2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2
10. Carmona <u>Bohórquez Rafael Antonio</u>	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	4	4	1	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3
11. Coneo <u>Flórez Madi Yulieth</u>	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2
12. Cortés <u>Delgado Alberto</u>	2	2	1	1	1	3	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	3	2	1	1	1	1	1
13. De la Rosa <u>Blanco Alejandro José</u>	3	2	3	2	2	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3

Fuente: Romero (2004)

Conclusiones.

Consecuente con la importancia de la motivación en todo proceso de aprendizaje, el desinterés y la poca motivación por las actividades lectoescriturales en los discentes del grado segundo y tercero, es un aspecto que hay que atender apenas es detectado. Por ello la necesidad de diseñar estrategias tendientes a despertar el interés y la motivación en dichos grados, de tal manera que la lectura, sea una actividad gratificante y altamente significativa para los estudiantes.

Muchos teóricos afirman, como resultado de pertinentes investigaciones, que para motivar el aprendizaje, especialmente procesos como la lectura, es conveniente aprovechar herramientas e instrumentos que nos ofrece la lúdica, y que además de despertar el interés en los alumnos por ser innovadoras; propician aprendizajes significativos, ya que con material didáctico diseñados pensando en los intereses, actitudes, habilidades y destrezas de los niños; son fácilmente aplicables y adaptables de acuerdo con los objetivos propuestos.

En procura de propiciar el interés por las actividades de lecto-escritura, se diseña estratégicamente una situación de enseñanza-aprendizaje cuyo objetivo principal es la implementación de actividades lúdicas, el juego, usando como apoyo las planeaciones y temáticas correspondientes.

La ejecución de la planeación relacionada con la situación de enseñanza-aprendizaje muestra resultados altamente significativos de acuerdo con el diagnóstico previamente hecho. La implementación del juego mejoró sustancialmente el interés y la motivación de los estudiantes para con la lectura y escritura; así mismo contribuyó significativamente en mejorar la disposición de los estudiantes frente las actividades. Frente esto, es de resaltar, que el desarrollo de las diferentes actividades también permiten que los discentes se apropien igualmente de algunos términos básicos relacionados a las temáticas correspondientes.

En consecuencia, podemos concluir que la lúdica es una estrategia de gran valía, ampliamente significativa en el propósito de coadyuvar en la motivación de la lectura y escritura; así mismo como estrategia didáctica en el cometido de ayudar en el proceso de enseñanza-aprendizaje, permite gracias a la adaptación de actividades y temáticas, entre otras bondades una utilidad de grande significación ante la necesidad de implementar mecanismos para desarrollar habilidades comunicativas.

Referencias Bibliográfica.

- Lorenzo, F. (2016). *Competencia en comunicación lingüística: claves para el avance de la comprensión lectora en las pruebas PISA: Communicative language competence: strategies for reading literacy advance in PISA scores*. Ministerio de Educación.
- Montessori, M. (1940- 1978), libro el niño, el secreto de la infancia <https://montessoriparatodos.es/blog/libro-el-nino-el-secreto-de-la-infancia/>
- Sánchez, C.(2012). "actitudes de la maestra de preparatoria del instituto austriaco guatemalteco y colegio Viena guatemalteco que contribuya a establecer un clima de trabajo y aprendizaje positivo en el aula#". Tomado de <http://77biblio3.url.edu.gt/tesis/2012/05/84/sanchez-claudia.pdf>
- Serpadres (S.F). Jugar aprendiendo, aprender jugando. [Blog]. Recuperado de: URL <https://www.serpadres.es/1-2-anos/educacion-estimulacion/fotos/6-pilares-del-metodo-montessori/una-mente-que-todo-lo-absorbe>
- Vergara León, D. A., & López Moreno, J. M. (2015). *Aproximación teórica para la formulación de planes de lectura, escritura y oralitura* (Doctoral dissertation, Universidad Tecnológica de Pereira. Facultad de Ciencias de la Educación. Licenciatura en Español y Literatura).