

El juego: una estrategia didáctica para fortalecer el proceso lector

Maira Esther Arrieta Mier¹

Juana Judith Miele Palacín²

Gustavo Adolfo González Roys³

Cómo citar este artículo / To reference this article / Para citar este artículo: Arrieta-Mier, M. E., Miele-Palacín, J. J. y González-Roys, G. A. (2023). El juego: una estrategia didáctica para fortalecer el proceso lector. *Revista Criterios*, 30(1), 66-82. <https://doi.org/10.31948/rev.criterios/30.1-art4>

Fecha de recepción: 23 de abril de 2022

Fecha de revisión: 01 de julio de 2022

Fecha de aprobación: 30 de octubre de 2022

Resumen

El proceso lector es múltiple; dentro de él subyacen habilidades complejas del pensamiento y, a través del mismo, se puede tener una mirada más crítica y reflexiva del mundo que nos rodea. Es claro también que, se hace necesario buscar estrategias que contribuyan al fortalecimiento del proceso lector en los estudiantes. En este artículo se aborda el juego en diferentes situaciones de lectura y cómo éste se puede establecer como estrategia didáctica de gran importancia para fortalecer el proceso lector. Además, da cuenta de cómo diversos autores han investigado de forma significativa la lúdica y su incidencia en los procesos lectores. Los resultados evidenciaron una mejora en el proceso lector de los estudiantes en cuanto a la comprensión literal de textos en los diferentes niveles. Se concluyó que, las actividades lúdicas lograron captar su interés y mejorar la concentración al leer o interpretar interrogantes relacionados con los textos.

Palabras clave: estrategia; lectura; juego; fortalecimiento; didáctica; proceso.



Artículo resultado de la investigación titulada: El juego en las situaciones de lectura: una estrategia didáctica para fortalecer el proceso lector en los estudiantes de 5-2 de la Institución Educativa Eduardo Suárez Orcasita de Valledupar, Cesar, desarrollada desde el 1 de abril de 2020 hasta el 30 de noviembre de 2021 en el municipio de Valledupar, departamento de Cesar, Colombia.

¹ Magíster en Pedagogía. Docente Institución Educativa Eduardo Suárez Orcasita, Valledupar, Cesar, Colombia. Correo: Mairaes.arrieta@umariana.edu.co 

² Magíster en Pedagogía. Docente Institución Educativa Virgen del Carmen, La Mesa, Valledupar, Cesar, Colombia. Correo: jmiele@umariana.edu.co

³ Magíster en Gerencia de investigación y Desarrollo. Docente Universidad Popular del Cesar, Valledupar, Cesar, Colombia. Correo: ggonzalezr@umariana.edu.co 

The game: a didactic strategy to strengthen the reading process

Abstract

The reading process is multiple since within it complex thinking skills underlie and, through this process, we can have a more critical and reflective look at the world around us. It is also clear that it is necessary to seek strategies that contribute to strengthening the reading process in students. In this article, the game is addressed in different reading situations, and how it can be established as a very important didactic strategy to strengthen the process. In addition, the article gives an account of how various authors have significantly investigated playfulness and its incidence in reading processes. The results showed an improvement in this process of the students, in terms of the literal comprehension of texts at different levels. It was concluded that the playful activities managed to capture their interest and improve concentration when reading or interpreting questions related to the texts.

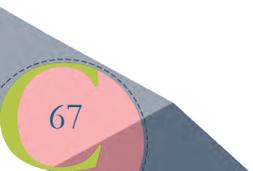
Keywords: strategy; reading; game; strengthening; didactic; process.

O jogo: uma estratégia didática para fortalecer o processo de leitura

Resumo

O processo de leitura é múltiplo, pois nele estão subjacentes habilidades complexas de pensamento e, por meio desse processo, podemos ter um olhar mais crítico e reflexivo sobre o mundo que nos cerca. Fica claro também que é preciso buscar estratégias que contribuam para fortalecer o processo de leitura nos alunos. Neste artigo, o jogo é abordado em diferentes situações de leitura, e como ele pode ser estabelecido como uma estratégia didática de grande importância para fortalecer o processo de leitura. Além disso, o artigo dá conta de como diversos autores têm investigado significativamente o lúdico e sua incidência nos processos de leitura. Os resultados mostraram uma melhora nesse processo dos alunos quanto à compreensão literal de textos em diferentes níveis. Concluiu-se que as atividades lúdicas conseguiram captar o interesse deles e melhorar a concentração ao ler ou interpretar questões relacionadas aos textos.

Palavras-chave: estratégia; leitura; jogo; fortalecimento; didática; processo.



Introducción

La lectura ha sido concebida, a lo largo de los años, como una actividad compleja en la que cada ser humano puede encontrar una forma de interpretar, comprender y observar en profundidad el mundo que le rodea, de una manera creativa y transformadora; por esto, es importante que cada joven encuentre en el proceso lector, una forma de entender crítica y reflexivamente su entorno, estimulando en ese camino, las habilidades mentales de analizar, comparar, clasificar, identificar, entre otros.

A través de la técnica de observación directa, durante las clases de Lengua Castellana, Sociales, Naturales, entre otras, se notó que los estudiantes del grado 5-2 de la institución educativa Eduardo Suárez Orcasita son muy dados a no leer de forma comprensible o atenta los textos, presentando dificultad para leer los párrafos o instrucciones, lo que conlleva que el docente deba explicarles lo que han de realizar en cada actividad. Del mismo modo, al enfrentar diferentes tipos de lecturas, se les hace difícil su comprensión, generando un desinterés que podría tener repercusiones en sus hábitos lectores afectando, por consiguiente, el proceso de codificación y decodificación de lectura. El propósito que conllevó la observación fue identificar las falencias presentadas por los estudiantes, encontrando el poco gusto por la lectura y su poca comprensión cuando ejecutan esta acción.

En este punto, se puede mencionar que los estudiantes requieren una estrategia didáctica capaz de despertar interés en la comprensión e interpretación de los textos, resaltando habilidades cognitivas lingüísticas, determinando así la información semántica y, a la vez, sintáctica desarrollada en una buena lectura. Por lo tanto, surge la pregunta de investigación: ¿Cómo fortalecer el proceso lector empleando el juego como una estrategia didáctica en los estudiantes del grado 5-2? Así mismo, se abordó otros interrogantes o subpreguntas; para dar respuesta se planteó como objetivo principal, fortalecer el proceso lector empleando el juego como estrategia didáctica en las situaciones de lectura. Y, como objetivos específicos, identificar las situaciones de lectura con la estrategia didáctica del juego y, analizar el desarrollo lector a través del juego.

El estudio surge a través de las observaciones realizadas en el quehacer cotidiano y en la práctica docente de la investigadora, escenario en el cual, desarrollando el mecanismo metodológico, pudo evidenciar el escaso interés por parte de los estudiantes al realizar las actividades de lectura. Atendiendo estas consideraciones, fue necesario el planteamiento de una investigación que fomentase el gusto y los buenos hábitos por la lectura de forma comprensiva y que, al mismo tiempo, se convirtiese en una herramienta para desarrollar la formación de criterios y habilidades comunicativas en los estudiantes en cuanto a la interpretación y comprensión de diferentes tipos de textos.

La investigación fue determinada dentro del paradigma constructivista, siendo sus principales exponentes Jean Piaget y Vygotsky, cuyos aportes, términos y conceptos acerca del tema han influido en psicología y educación, en particular en campos como la percepción, el aprendizaje, la personalidad. Es claro que, cuando hay interacciones de tipo social, se da un acercamiento a la realidad, dependiendo de la relación asertiva entre investigador y sujeto de investigación, de la cual se extrae datos exactos y coherentes a esa realidad. El método es de carácter cualitativo, porque este proyecto se sustentó en experiencias vivenciales al interior del aula, donde las técnicas e instrumentos utilizados estuvieron encaminados a la parte humana y emocional de cada uno de los sujetos. Se utilizó la Investigación Acción Pedagógica (IAP), ya que este método reflexivo conlleva un análisis constante del quehacer educativo, donde se busca el mejoramiento de la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para la configuración de este estudio se hizo una revisión de antecedentes en libros, trabajos de grado y artículos sobre estrategias para mejorar la lectura, estrategias y técnicas de aprendizaje a través de la lúdica y el juego como estrategia didáctica, arrojando como resultado, un gran número de autores y publicaciones dedicadas al tema. Después de la revisión, se puede destacar los siguientes autores y publicaciones:

A nivel internacional destaca Minerva-Torres (2007), en Venezuela, quien realizó una investigación acerca del juego como estrategia de aprendizaje en el aula y afirma su importancia en el desarrollo integral de los niños en lo

referente a su educación. El objetivo general fue conocer qué estrategias usa el docente para facilitar el aprendizaje. La metodología de trabajo fue la realización de entrevistas a los estudiantes sobre sus gustos y juegos favoritos. La autora apuesta por una práctica significativa donde el juego, que ha acompañado las vidas de niños y niñas desde tiempos remotos, se convierte en pieza fundamental en su proceso escolar para afianzar su conocimiento. El estudio de tipo descriptivo fue realizado con la ayuda de la técnica de entrevistas directas a docentes y estudiantes, utilizando la estrategia como eje fundamental. Se puede afirmar que arrojó como resultado más importante que, a través de la distracción se puede imprimir más dinamismo y creatividad a las clases, ayudando al mismo tiempo, a mejorar los procesos académicos que contribuyen a subsanar debilidades mostradas en diferentes aspectos de la educación. Por su riqueza en aportes al entretenimiento como estrategia didáctica, este estudio contribuye de forma significativa al presente, porque apoya de manera substancial, el marco teórico.

También se resalta a nivel internacional, a Aquino y Sánchez (1999) en la ciudad de México, quienes ofrecen algunas reflexiones acerca del juego y la creatividad desde el punto de vista constructivista. Definen el juego a partir de ideas propuestas por estudiosos del tema, sus características y las etapas que atraviesa, enfocadas sobre todo desde una perspectiva piagetiana. Consideran que, el juego en los niños es valioso para el desarrollo de la creatividad y para un mejor aprendizaje. La investigación analítica da cuenta de cómo el niño que ha tenido más oportunidades de ser creativo en el juego, tiene mayores posibilidades de solucionar los problemas, incógnitas y desafíos que cada situación le plantea. La naturaleza de este estudio ayudó a construir el marco teórico de esta investigación, así como, a establecer una comparación con los resultados.

El juego es parte del diario vivir de los niños ya que, con él, ellos pasan su tiempo entre su fantasía, su diversión y su realidad. Como esta actividad es importante para el ser humano, los estudios han demostrado que se lo puede involucrar para afianzar la lectura en ellos y así, poco a poco, ir descubriendo un mundo maravilloso que les abra las puertas a un mundo desconocido e interesante.

De otro lado, la investigación llamada *Estrategias para fomentar el gusto y el hábito de la lectura en primer ciclo*, desarrollada por Valencia y Osorio (2011) en el colegio Robert F. Kennedy en Bogotá, resaltó la importancia del juego, como uno de los principales instrumentos de enseñanza y aprendizaje para la animación a la lectura, mostrando de esta forma la dinámica del juego, con la lectura compartida, a través de distintas actividades. El objeto de estudio se centró en la búsqueda y aplicación de estrategias didácticas compiladas en talleres que tuvieron como fin, facilitar la promoción de la lectura desde una perspectiva en donde los niños fueran los verdaderos protagonistas del aprendizaje. Se entiende que, para las autoras fue fundamental realizar un acercamiento significativo con la lengua y que los estudiantes se divirtieran leyendo, tomando la lectura como algo habitual en su vida y no como algo impuesto o incómodo. Por todo lo anterior, este estudio fue clave, porque apoyó la construcción y consolidación de estrategias para fomentar el gusto e interés por la lectura.

A nivel nacional, sobresale la investigación de Baquero (2018), quien presentó un diseño didáctico para potencializar la comprensión lectora a través del juego dramático, en el cual se plantea el trabajo desde talleres de juego dramático, donde los estudiantes de la institución Rafael Valle Meza, sede Mixta 3 de Valledupar, Cesar, representaban a través de la caracterización de personajes, juegos de roles y obras teatrales, el proceso de comprensión de textos narrativos. El estudio se abordó desde el enfoque cualitativo, para mejorar la práctica docente y analizarla desde el contexto y sus actores; por tal razón, en la sede se analizó la realidad del contexto y se propuso soluciones coherentes con las necesidades de los estudiantes, teniendo en cuenta detalles significativos. Para tal fin, se utilizó instrumentos como entrevistas, encuestas, observación participante, diarios de campo, entre otros.

Como conclusiones, la autora señala que la estrategia del juego se convierte en una excelente opción didáctica para favorecer las necesidades lectoras indispensables en todos los procesos de aprendizaje, promoviendo el trabajo colaborativo, vinculando el contexto al aula y dejando de lado las clases lineales. Igualmente, puede afirmar que el juego, a través de la dramática, se convirtió en un

proceso facilitador que incrementó los niveles de lectura en los estudiantes de forma significativa y dinámica. Por su riqueza en aportes al juego como estrategia didáctica, este estudio sirve como pieza fundamental porque apoya tanto el marco teórico como la comparación de resultados de análisis.

En cuanto a nivel nacional, se aprecia la investigación de Bucheli et al. (2015), a través de la cual se buscó instrumentos válidos que permitieron evaluar de una manera diferente el nivel de comprensión lectora en los estudiantes. Este trabajo fue realizado con el fin de fomentar y mejorar la comprensión lectora de los estudiantes del grado sexto de la institución educativa INEM de Pasto, teniendo en cuenta conceptos teóricos de algunos autores para tratar de resolver el problema planteado. Para ello aplicaron talleres para comprobar el problema y, talleres didácticos para avanzar en el mismo, así como la ejecución de diversos juegos que ayudaron en la consecución de los objetivos planteados. Así, observaron que el juego, como estrategia didáctica, puede contribuir a mejorar la comprensión lectora, brindando la posibilidad de fomentar actitudes positivas frente a la lectura. Se hace evidente, entonces, la importancia de este estudio en la presente investigación, ya que configura una parte importante en el desarrollo del planteamiento del problema y estrategias de fomento para la lectura.

Todos estos estudios demuestran que, al niño se le debe presentar diferentes alternativas que lo conduzcan a formar parte del maravilloso mundo de la lectura y, por tanto, vaya ampliando su panorama.

Igualmente, se observa la investigación titulada *Desarrollo de la actividad lectora fundamentada en las experiencias lúdicas*, de Castañeda y Rosado (2016), en la cual se plantea que los juegos ofrecen al estudiante la posibilidad de convertirse en un ser activo, de practicar la lengua en situaciones reales, de ser creativo con la lengua y de sentirse en un ambiente cómodo y enriquecedor que le proporciona confianza para expresarse. El estudio fue de tipo descriptivo transversal, para determinar los hábitos de lectura en los estudiantes de los

grados sexto de la institución Joaquín Ochoa, en un universo de 34 estudiantes. A lo largo del mismo, definen el concepto de estrategia de aprendizaje, como la planificación que el docente debe realizar constantemente para brindar a los estudiantes una explicación clara en el momento de impartir su clase. Así, como menciona Guerrero (2019):

Es importante que los docentes promuevan en los estudiantes el uso de estrategias de aprendizaje, apoyado esto a su vez con la enseñanza directa y el modelado. De igual manera, promover el empleo de estrategias de aprendizaje en los alumnos favorece en ellos la autorregulación, la metacognición, la autoevaluación, la autonomía y la reflexión continua. (párr. 6)

Ahora bien, los estudiantes de la Institución Educativa Joaquín Ochoa Maestre de la ciudad de Valledupar, mejoraron el hábito de la lectura a través de dichas actividades lúdicas, desarrollando su aprendizaje con los procedimientos adoptados por el docente, logrando así un aprendizaje estratégico, independiente y efectivo, demostrando la importancia de este tipo de estrategias para el fortalecimiento del aprendizaje de los educandos.

Entre la gran variedad de estudios e investigaciones relacionadas con el juego como estrategia de conocimiento para mejorar los niveles de lectura, se puede mencionar a Santiesteban y Velázquez (2012), quienes plantean que “la enseñanza de la lectura y su comprensión ocupa un lugar preponderante dentro de los planes de estudios, por ser la base del resto de las asignaturas” (p. 104); manifiestan la importancia de la lectura en todas las asignaturas y en la vida de cada individuo; por lo tanto, la estrategia del juego que se adopta para la investigación, ayudó en gran medida para el desarrollo del estudio, ya que complementó las investigaciones previas, aportando un nuevo análisis y resultados que ayudaron a mejorar el proceso lector de niños y niñas en cuanto a la interpretación y comprensión de diferentes tipos de textos y, al mismo tiempo, contribuirá para futuros estudios relacionados con el tema.

Metodología

Dentro de este estudio, se describió detalladamente el diseño metodológico que se llevó a cabo con el fin de recopilar la información necesaria y suficiente para la resolución del problema a tratar, así como, los objetivos planteados. Considerando su naturaleza y los principios fundamentales de su finalidad, se puede afirmar que está enmarcada dentro del paradigma constructivista, como refieren Guba y Lincoln (2002): "su forma y contenido dependen de los individuos o grupos que sostienen esas construcciones" (p. 113). Así las cosas, el investigador considerará dichas construcciones no como verdades absolutas, sino que las visualizará como alterables, en la medida en que la información vaya modificando ciertas realidades y, al mismo tiempo, la realidad subyacente vaya alterando el informe recolectado.

Para determinar el método utilizado en esta investigación, se tuvo en cuenta las siguientes consideraciones:

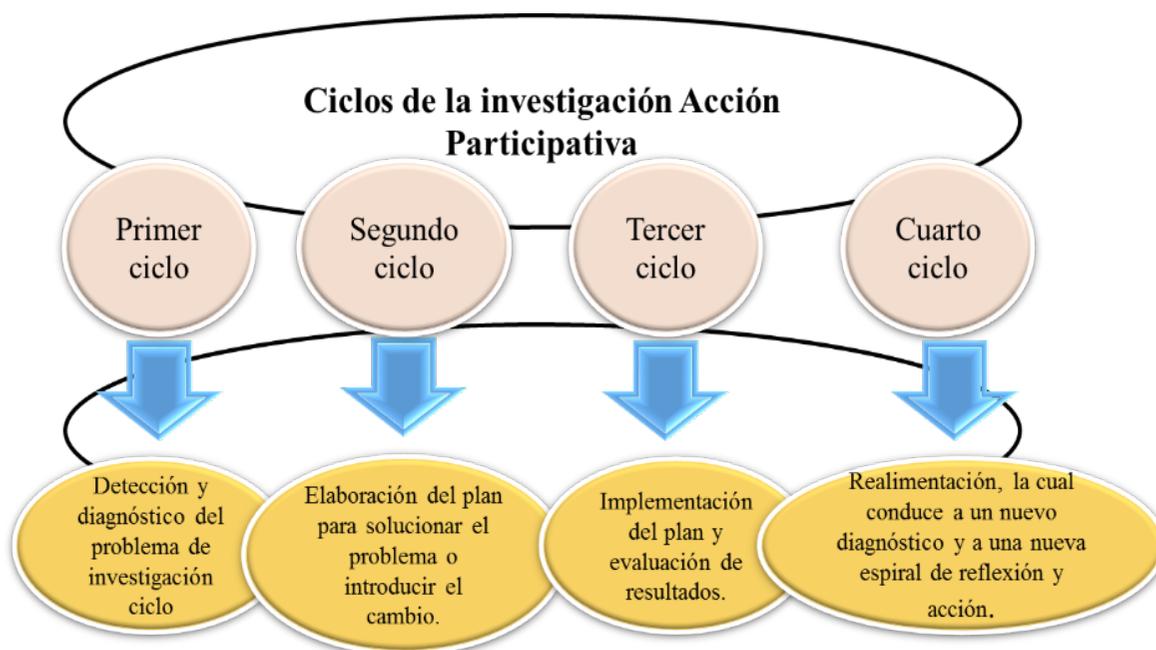
1. El docente investigador fue observador y, también, orientador del proceso que se llevó a cabo en el aula de clases.
2. Los estudiantes fueron sujetos de investigación y participantes activos en el desarrollo de las actividades propuestas en la implementación de esta investigación.

Por lo anterior, se puede afirmar que el método utilizado fue la IAP, ya que la investigación acción "es vista como una indagación práctica realizada por el profesorado, de forma colaborativa, con la finalidad de mejorar su práctica educativa a través de ciclos de acción y reflexión" (Latorre, 2005, p. 24).

En cuanto al método de esta investigación, se enmarca en la línea cualitativa. Hernández et al. (2014) sostienen que, "los estudios cualitativos pueden desarrollar preguntas e hipótesis antes, durante o después de la recolección y el análisis de los datos" (p. 9). Bajo este fundamento, se proyecta la flexibilidad de las preguntas de investigación y del camino que conduce a la resolución de sus objetivos.

Figura 1

Representación gráfica del diseño metodológico



Fuente: Hernández et al. (2014).

En cuanto a la unidad de análisis, la presente investigación tomó a los estudiantes de la sede principal de la Institución Educativa Eduardo Suárez Orcasita, con el fin de fortalecer las habilidades del proceso lector y poder desarrollar con ellos las estrategias didácticas necesarias para el fortalecimiento de las mismas, dándole mayor y oportuna solución al problema de investigación. Con base en los criterios cualitativos, se seleccionó la unidad de trabajo: de un curso de 35 estudiantes, se trabajó con 15 de ellos como muestra, debido a la contingencia sanitaria del COVID-19, teniendo en cuenta aquellos estudiantes cuyos padres decidieron que podían asistir de forma presencial en modalidad de alternancia.

En el marco de la investigación, se hizo necesario contar con diferentes estrategias de recolección de información, en medio de la interacción con la unidad de análisis y la unidad de trabajo. Dada la naturaleza cualitativa, se trabajó con la técnica de observación participante y como instrumento, el diario de campo, que muestran una mirada más profunda acerca de las diferentes visiones de cada uno de los participantes indicados en las unidades de trabajo y de análisis. Así mismo, se utilizó instrumentos de autoevaluación y secuencia didáctica. A lo largo del proceso hubo tres etapas que están relacionadas directamente con cada uno de los objetivos específicos, como se muestra a continuación:

Tabla 1

Etapas de la investigación

Etapas (Colmenares, 2012)	Acciones
Detección y diagnóstico del problema de investigación, descubrir la temática	Diagnóstico en el aula, observación directa de debilidades en el proceso lector Interrogantes de la investigación Revisión de antecedentes Definición del tema de investigación
Construcción de planes de acción y ejecución	Diseño de los instrumentos de investigación: diario de campo, autoevaluación y secuencia didáctica Guías de trabajo y diseño de materiales para la implementación de los juegos
Reflexión permanente de los involucrados en la investigación (Evaluación de la acción)	Recolección de los datos Organización de los datos Análisis de la información Interpretación Conclusiones parciales de la investigación

Para la consecución de los objetivos propuestos, fue necesario organizar la investigación por etapas, cada una apuntando a un objetivo específico, así como, utilizar una técnica y un instrumento, como se observa a continuación:

Tabla 2*Etapas, técnicas e instrumentos de recolección de la información*

Etapas, técnicas e instrumentos de recolección de la información				
Etapa	Objetivo específico	Técnicas	Instrumentos	Participantes
1	Identificar las situaciones de lectura con la estrategia didáctica del juego	Observación participante	Autoevaluación inicial (diagnóstico) Secuencia didáctica	Estudiantes del curso 5-2
2	Implementar el juego en las situaciones de lectura, como estrategia didáctica para fortalecer el proceso lector de los estudiantes de 5-2	Observación participante	Diario de campo (Implementación de la secuencia didáctica del juego en las situaciones de lectura)	Docente Estudiantes del curso 5-2
3	Analizar el desarrollo lector a través del juego	Observación participante	Secuencia didáctica Autoevaluación final	Estudiantes del curso 5-2

Objetivo principal: fortalecer el proceso lector empleando el juego como estrategia didáctica en las situaciones de lectura. Objetivos específicos: identificar las situaciones de lectura con la estrategia didáctica del juego y, analizar el desarrollo lector a través del juego.

Resultados

Después de realizar un recorrido por las diferentes etapas de la investigación, se requiere mostrar los resultados obtenidos del análisis de la implementación del juego como estrategia didáctica en las situaciones de lectura; para ello, es necesario resolver el principal interrogante mediante las subpreguntas planteadas con base en los objetivos específicos.

Strauss y Corbin (2002) hacen un análisis con relación a la recolección de información, siendo fundamental la consecución de resultados veraces y fieles a la realidad, como una característica de la investigación cualitativa:

Hacer codificación abierta se parece a armar un rompecabezas. El analista tiene que organizarse, clasificar las piezas por color (lo que a menudo exige fijarse en pequeñas diferencias de matiz), y construir un cuadro poniendo las piezas individuales de nuevo en su lugar. (p. 242)

Para la consecución de los resultados y su correspondiente análisis, se hizo necesaria la recolección de la información por medio de los instrumentos de la autoevaluación inicial y final, secuencia didáctica y diarios de campo; se realizó el análisis utilizando la técnica del microanálisis y codificación abierta propuesta por Strauss y Corbin (2002), como también, la técnica de análisis de un generador de nube de palabras.

Así, se dio paso a la resolución de cada una de las subpreguntas planteadas al inicio de la investigación, tomando como base, las teorías planteadas tanto en el estado del arte como en el marco teórico. El análisis se dio en tres momentos o etapas: 1) Fase de diagnóstico o preliminar; 2) Fase de implementación o ejecución del proyecto; 3) Fase de evaluación o análisis final.

¿Cuáles son las situaciones de lectura que necesitan conocer los estudiantes de 5-2 para fortalecer el proceso de lectura?

El análisis para este interrogante consideró el objetivo de fortalecer el proceso lector, empleando el juego como estrategia didáctica que se logró con el diagnóstico en el cual los estudiantes expresaron su opinión acerca de sus gustos, intereses y predilección por cierto tipos de textos. Este fue el punto de partida para realizar un derrotero de los textos que

base para determinar las características de la implementación del juego, en aras de fortalecer el proceso lector de los estudiantes. Para tal proceso, se tuvo en cuenta nuevamente el microanálisis y codificación abierta propuesta por Strauss y Corbin (2002). De otro lado, se pudo evidenciar el planteamiento de las categorías surgidas en la investigación en la matriz descriptiva, donde se realizó uno por uno el análisis exhaustivo de cada situación y categoría.

Figura 3

Categorías surgidas del diario de campo



Lectura. En las primeras sesiones de la investigación, los estudiantes mostraron dificultad en la entonación y en los signos de puntuación al momento de leer, lo cual fue evidenciado y plasmado en el diario de campo. Cabe señalar que, la gestión desempeñada por el docente es clave, una vez ellos comiencen a realizar lecturas; en estos momentos se les debe enseñar a leer como debe ser, con el tono de voz adecuado que les permita comprender el mensaje. También se observó dificultad al llevar una lectura de manera mental. Se puede afirmar que, los juegos presentados les ayudaron a fortalecer su proceso lector, ya que hubo varios momentos para la lectura:

1. Primera lectura de reconocimiento al texto.
2. Lectura específica para prepararse para el juego.
3. Lectura final para poder encontrar detalles específicos del texto y responder preguntas de comprensión.

En la primera parte de las sesiones se pudo notar la confusión de los estudiantes y la dificultad para identificar y diferenciar algunos tipos de textos, como: narrativo, expositivo y publicitario. Por el contrario, mostraron fortaleza identificando los textos instructivos, descriptivos y periodísticos. Así mismo, se pudo observar que se les dificultaba establecer conceptos relacionados con la literatura y, si bien reconocían un texto narrativo, les costaba definir sus características y, solo bajo las orientaciones de la docente, podían llegar a definir esas características.

Dadas las dificultades para reconocer cada tipo de texto al principio de la sesión, la docente decidió escribir cada uno de los tipos de texto a un lado del tablero, para facilitar la actividad. Los estudiantes

tuvieron dificultad para recordar y relacionar la palabra 'expositivo'; se mostraron confundidos y no respondieron; también había confusión con la palabra 'biografía'.

Los juegos trabajados en esta primera parte permitieron ver falencias de los estudiantes a la hora de comprender un texto, ya sea por no poder determinar la posición de un autor frente al texto (nivel crítico) o, al inferir ideas que no estaban explícitas en él (nivel inferencial). Al respecto, se debe recordar lo expresado por Moreno et al. (2010) en cuanto a que el nivel inferencial resalta la agilidad en desplazamientos laterales, operaciones de clasificación, seriación, con un enfoque sistémico y sintáctico; en cuanto al nivel crítico, destacan como característica, la resolución de problemas, creación de argumentos, decodificación de códigos.

En el desarrollo de la segunda parte de la implementación, los estudiantes mostraron gran facilidad para la comprensión y resolución de los interrogantes en los textos narrativos, informativos e instructivos. Entonces, se puede concluir que mejoraron de forma significativa su comprensión frente a los diferentes tipos de textos; sin embargo, aún les cuesta dar un concepto claro de lo que conocen, incluso, teniendo las ideas y el aprendizaje del mismo.

Al finalizar la segunda parte de las sesiones, se mostraron con mucha más confianza a la hora de leer (en las primeras sesiones había que escogerlos para que leyeran; en las últimas, todos levantaban la mano para participar y que fueran llamados a leer). También se pudo evidenciar que, la lectura en voz alta fue especialmente reveladora para que pudieran comprender mejor los textos; se observó una leve mejoría en la lectura mental, ya que lograron hacerlo con mejor concentración y sin emitir tantos sonidos al leer.

Evaluación. En este espacio, los estudiantes tuvieron la oportunidad de evaluar a sus compañeros, poniendo en práctica la heteroevaluación, la cual sirvió de estrategia para valorar los diferentes roles desempeñados por ellos. Así pues, en este mismo ejercicio se propuso brindar el estímulo de aumentar décimas en la nota, como medio de evaluación. Continuando con el proceso, en la segunda parte este fue más constante y, los estudiantes

seguían siendo parte fundamental; trabajaron en su capacidad de análisis, no solo del trabajo realizado por sus compañeros, sino también al momento de evaluarse ellos mismos.

Gestión de la docente. Durante esta categoría, el papel de la docente fue clave al momento de dirigir las diferentes sesiones de la investigación, ya que sirvió como orientadora para aclarar dudas en los momentos de confusión de los estudiantes ante los interrogantes surgidos. En muchos momentos de las sesiones en esta primera parte, se pudo observar que los estudiantes se mostraban más temerosos a participar o expresar sus ideas; de ahí la relevancia de su papel en la motivación hacia ellos.

A diferencia de la primera parte de las sesiones, en la segunda, la participación de la docente fue menor, dado que la participación de los estudiantes aumentó considerablemente. Su rol se convirtió, entonces, en ser motivadora y orientadora, para aclarar o concluir las ideas dadas por los niños.

Motivación e interés de los estudiantes. En esta primera categoría de análisis, a través de las diferentes sesiones, los estudiantes de 5-2 se mostraron atentos y también abiertos a la idea de implementar esta investigación, ya que al mencionar que era basada en juegos, se mostraron motivados y expectantes. También se evidenció motivación e interés por todos los juegos presentados, sobre todo en aquellos donde tenían juegos de roles como ser Master Chef o *youtubers*. Las actividades más recordadas y, por ende, con las que más se divirtieron, fueron las trabajadas en la segunda parte de las sesiones.

Participación de los estudiantes. En la primera parte y sesión de la investigación, las participaciones de los estudiantes fueron escasas, pero, aumentaron significativamente a medida que iban pasando las sesiones. Esto iba de la mano con el proceso de comprensión, ya que entre más comprensión tenían de los textos, mayor era su participación.

Una vez concluida la segunda parte de implementación, se pudo evidenciar que los estudiantes de 5-2 se mostraron mucho más participativos y motivados que en anteriores sesiones, debido en gran parte a que les llamaba mucho la atención el tipo de textos trabajados: instructivos, narrativos, periodísticos. También

se puede decir que, el hecho de esta motivación personal por este tipo de textos los hizo sentirse más en confianza para expresar sus opiniones y sentimientos frente a todo el proceso que se llevó a cabo, lo que hizo que su participación aumentara de forma significativa.

¿Cómo se desarrolla el proceso lector a través del juego en las situaciones de lectura como estrategia didáctica?

El análisis para este interrogante estuvo mediado por las respuestas obtenidas en la autoevaluación final o de cierre, en las cuales los estudiantes expresaron su opinión acerca de sus gustos, intereses y predilección por cierto tipo de textos. De esta forma y después de aplicado el instrumento de autoevaluación, se procedió a realizar un análisis exhaustivo teniendo como base el microanálisis y codificación abierta propuesta por Strauss y Corbin (2002). Del mismo modo, se efectuó en la última sesión, una retroalimentación de las diferentes situaciones de lectura y un ejercicio para identificar los tipos de textos (instructivos, periodísticos, expositivos, narrativos, descriptivos) expresados en la secuencia didáctica, para verificar cuánto aprendieron.

Todo lo anterior sirvió como base para determinar qué tanto impacto tuvo en los estudiantes de 5-2 lo aprendido y, al mismo tiempo, sirvió como base fundamental para fortalecer el proceso de lectura, arrojando las siguientes categorías y hallazgos:

Tipología textual. Se puede evidenciar que, los estudiantes del curso 5-2, al final de la investigación, mostraron una mejor asimilación de los diferentes tipos de textos, identificando de forma más acertada sus características, evidenciando las preferencias por los textos narrativos, al igual que, por el tipo de texto informativo periodístico. Cabe aclarar que, en esta situación de lectura, los estudiantes realizaron el juego de 'Youtubers en acción', lo cual llamó fuertemente su atención y permitió una mejor apropiación e interpretación del mensaje de los textos presentados. Se aprecia un interés por los textos instructivos que fueron trabajados en una sesión a través de recetas de cocina, donde tuvieron la oportunidad de utilizar vestuario del tema, lo cual los hizo sentirse muy motivados y contentos. De esta manera, al expresar sus preferencias por el tipo de textos, varios estudiantes eligieron los instructivos ya

que se sintieron atraídos por la dinámica del juego, además de estar familiarizados con el contexto de este tipo de texto.

Lectura. Las afirmaciones expuestas sugieren que, el proceso lector se vio fortalecido por medio de la estrategia didáctica del juego propuesto. En el marco de la investigación, los estudiantes del curso 5-2 se mostraron complacidos con las actividades y hubo en ellos una percepción general de mejorar su concentración y habilidades para la lectura. Se puede asegurar que, encontraron en la lectura, una actividad que les llamara más la atención para realizar en su tiempo libre, adicional a las otras actividades que generalmente desarrollan.

La lectura en voz alta, que fue una estrategia utilizada a lo largo de la implementación, fue llamando cada vez más su atención; la percepción de los estudiantes al finalizar las sesiones fue de mucha más confianza y seguridad al tener que enfrentar una lectura en voz alta y darles a todos, la oportunidad de ponerla en práctica. El hecho de trabajar con un número reducido de estudiantes permitió la posibilidad de que cada uno viviera la experiencia en varias ocasiones, escucharse y escuchar las recomendaciones, para mejorar las habilidades de lectura.

Comprensión lectora. La percepción de los estudiantes de 5-2 frente a su proceso de comprensión de los diferentes textos expuestos en la investigación fue, en su mayoría, que mejoró su capacidad de análisis e interpretación de los mismos. Su opinión respecto a la lectura, comparada con la que tenían antes de que empezara la investigación, mejoró debido a que la estrategia didáctica utilizada (el juego) sirvió como elemento dinamizador del proceso lector y les permitió percibir que sus habilidades comunicativas mejoraron.

Otro aspecto a considerar en esta categoría, es el aprendizaje cooperativo que hubo entre todos los participantes al realizar la interpretación y posterior resolución de los interrogantes inherentes a cada texto; cuando un estudiante respondía una pregunta, los otros opinaban de la respuesta de su compañero y hacían sus propios aportes. De esta manera, se hizo un espacio donde todos colaboraban en el aprendizaje, lo cual incrementó, al mismo tiempo, el nivel de comprensión lectora.

Relaciones socioafectivas. En cuanto a esta categoría, se puede afirmar que las relaciones socioafectivas desempeñan un papel trascendental en el proceso de las habilidades lectoras de los estudiantes, ya que es en el juego donde encuentran la máxima oportunidad de interactuar con cada uno de sus compañeros y, al mismo tiempo, por medio de él se produce un conocimiento compartido donde la retroalimentación y el escuchar a sus iguales constituye una pieza clave en el proceso. En la autoevaluación final se observa cómo los estudiantes valoran el hecho de haber podido compartir con sus compañeros cada uno de los juegos y situaciones de lectura, en tanto les ayudó a reforzar y mejorar sus propios conocimientos.

Aunado a lo anterior, es importante mencionar que, a pesar del hecho que se estaba en medio de una crisis sanitaria y de distanciamiento físico, esto no fue un impedimento para que los estudiantes reforzaran sus relaciones interpersonales con sus compañeros y, tampoco lo fue para poder disfrutar plenamente cada una de las actividades planteadas. Así, el hecho de compartir de forma presencial cada una de las actividades con sus iguales y no de forma virtual, les permitió una mejor apropiación del conocimiento, ya que hubo una clara motivación en el poder estar en compañía.

Lúdica. Si bien es cierto que las habilidades de lectura de cada uno de los estudiantes de 5-2 se vieron reforzadas durante el proceso de implementación de la investigación, también es necesario recordar la importancia del juego, como esa estrategia didáctica que permitió los resultados en el proceso. En ese mismo contexto, los estudiantes percibieron los juegos como una oportunidad nueva y poco tradicional para aprender.

Motivación e interés. De las evidencias obtenidas en la autoevaluación final, se puede observar que los estudiantes de 5-2 mostraron un interés creciente entre la primera y la última actividad, basado, mayormente, en su motivación personal en cada uno de los juegos planteados, como 'Youtubers en acción' y 'Juega a ser Master Chef', que llamaron poderosamente su atención, logrando que su interés y comprensión de los temas fueran mayores.

En cuanto a la percepción que ahora tienen los estudiantes frente a la lectura, en comparación con la que tenían al inicio de la investigación, se puede afirmar que su motivación e interés ha mejorado y, han encontrado en los procesos lectores, una forma adicional para entretenerse y, al mismo tiempo, aprender.

Discusión

¿Cuáles son las situaciones de lectura que necesitan conocer los estudiantes de 5-2 para fortalecer el proceso de lectura?

Durante la primera parte de los hallazgos e implementación de los instrumentos de recolección de la información, fue relevante el testimonio arrojado por la autoevaluación, referente a las preferencias y gustos de cada uno de los sujetos de investigación, ya que ofreció un punto de partida dentro del marco de este estudio. Así, categorías como el juego, la lectura, comprensión y relaciones socioafectivas, fueron clave dentro de este análisis.

Dentro de las situaciones de lectura que más llamaron la atención de los estudiantes en esta etapa, están los textos narrativos. Al respecto, Solé (1998) muestra claramente las diferencias y características de las mismas, apuntando a que el texto narrativo "presupone un desarrollo cronológico y aspira a explicar unos sucesos en un orden dado" (p. 15); entre estos se puede resaltar los cuentos, las leyendas, las novelas, las fábulas, etc.

Por otro lado, es preciso asegurar que el juego es uno de los principales intereses de los estudiantes en la edad escolar, teniéndolo como uno de sus principales referentes al momento de interactuar con su entorno. Frente a esto, se hace necesario recordar a Aquino y Sánchez (1999), quienes exaltan la importancia del juego, expresando que "es básico para un adecuado y normal desarrollo del niño; por eso, es preciso que esté presente en sus actividades cotidianas" (p. 64). De esta forma, se observa cómo el juego se utilizó como estrategia didáctica para fomentar en los estudiantes un interés mayor hacia los procesos lectores, dada su importancia en esta etapa de su vida y, al mismo tiempo, trajo como consecuencia, una mejora en los procesos de comprensión e interpretación de textos en los niveles literal, inferencial y contextual.

Igualmente, “el respeto a su deseo de jugar, de inventar y de crear, es uno de los elementos fundamentales de los que debe partir toda educación basada en el respeto a los intereses y características del niño” (Aquino y Sánchez, 1999, p. 64), por lo que los estudiantes del curso 5-2 tuvieron como base, las diversas actividades presentadas para tener la oportunidad de interactuar con los demás compañeros y reafirmar las relaciones socioafectivas con estos a través de la lúdica y la didáctica establecida.

¿Qué caracteriza la implementación del juego para fortalecer el proceso lector de los estudiantes de 5-2? Durante esta etapa de recolección de la información, la docente, a través del diario de campo, registró cada uno de los acontecimientos acaecidos en el aula de clases, cuyas impresiones de los estudiantes frente a cada una de las actividades propuestas, fueron una pieza fundamental en el ejercicio investigativo ya que, como sostienen Bonilla-Castro y Rodríguez (2005), “el diario de campo puede ser un recurso clave que permita al investigador tener dominio del proceso de indagación científica” (p. 244). De esta forma, categorías importantes como la lectura, motivación, participación de los estudiantes y comprensión, surgieron a raíz de dichos registros investigativos.

Es vital enfatizar que, el proceso lector en los estudiantes del curso 5-2 tuvo un desarrollo creciente a lo largo de esta investigación, pues si bien en las primeras sesiones ellos se mostraron cohibidos y menos participativos, a medida que pasaba cada una de las sesiones, se sintieron en confianza para realizar lecturas en voz alta y, mucho más familiarizados con la interpretación de textos, evidenciada en las respuestas acertadas y lecturas fluidas.

Frente a este aspecto, cabe recordar a Barberousse-Alfonso y Vargas-Dengo (2017), quienes expresan que:

La lectura favorece la creación de estructuras complejas de pensamiento para el aprendizaje, el lenguaje y la comunicación. [...] se puede descubrir el mundo, reflexionar y construir un espíritu crítico para jugar, para ampliar el vocabulario, para aprender a pensar; razones todas que justifican la formación del hábito lector. (p. 130)

Entonces, se puede afirmar que los estudiantes del curso 5-2 encontraron en la lectura, un espacio adicional para poder comunicarse con su entorno (compañeros, docentes, familia), pero también, un espacio para comprender mejor el mundo que les rodea, a través de los diferentes tipos de textos. Al hallar relación entre los textos leídos y su contexto, tuvieron un suministro para interpretarlos y asumir la lectura con mucha menos dificultad.

El proceso de comprensión e interpretación de textos es parte fundamental de los resultados mostrados por cada uno de los estudiantes del curso 5-2. Como se pudo observar en el análisis de resultados, evidenciaron dificultades (sobre todo en las primeras sesiones) al interpretar en los niveles inferencial y contextual; no así en el nivel literal, donde mostraron gran apropiación del conocimiento. Es así como Moreno et al. (2010) refieren la lectura en niveles: textual, intertextual y contextual. En cuanto al nivel textual, se observa que la comprensión se da por medio de lo literal y alude a significados básicos, por lo que fue muy sencillo para ellos la resolución de preguntas en este sentido.

No obstante, el nivel intertextual responde al pensamiento literal: operaciones de clasificación, seriación, etc., e intertemático; y es aquí donde los estudiantes mostraron confusión en algunos casos, especialmente al inicio de la investigación, ya que la interpretación no es lineal, sino que exige observar más allá de lo establecido, detallar y releer los párrafos para obtener una respuesta. Aunado a esto, se ubica el nivel contextual, que representa un verdadero desafío para los estudiantes de quinto grado, ya que es un nivel crítico, donde se busca la creación de argumentos y la resolución de problemas a partir del texto; fue aquí donde la docente tuvo que orientarlos para resolver las preguntas de este tipo, debido a que, sin su orientación, no habrían logrado el objetivo del interrogante.

¿Cómo se desarrolla el proceso lector a través del juego en las situaciones de lectura como estrategia didáctica? En la identificación de la lectura se pudo evidenciar el desarrollo del proceso lector que adelantaron los estudiantes del curso 5-2 donde, a través de sus experiencias en el proceso académico y personal, se vio la necesidad de emplear el instrumento del diagnóstico final o de cierre, para

llegar a analizar el desarrollo de las categorías de lectura y juego, las cuales representan el eje fundamental de la investigación, que fueron resaltadas por parte de los estudiantes.

De acuerdo con los resultados, se puede inferir que la lectura es percibida ahora por los estudiantes, como una habilidad menos compleja y más relacionada con experiencias significativas de aprendizaje, a raíz de la incursión de la estrategia didáctica. Esto reafirma que, mediante la lectura se puede descubrir el mundo, reflexionar, construir, jugar, ampliar el vocabulario, aprender a pensar, lo cual justifica la formación del hábito lector (Barberousse-Alfonso y Vargas-Dengo, 2017). En consecuencia, los beneficios de esta práctica en la vida de los aprendices constituyen una parte importante de su desarrollo y, por tal motivo, los niños del curso 5-2 lograron obtener, según los resultados de esta investigación, una mejor apropiación de las habilidades del proceso lector.

En cuanto a la categoría, es preciso recordar también que “además es un instrumento de aprendizaje porque utiliza recursos naturales y materiales del entorno, que [les] permiten a los niños y a las niñas promover su desarrollo cognitivo por medio de la interacción que tienen con estos” (Leyva-Garzón, 2011, p. 87). Es así como se hace evidente la importancia de la selección de los juegos para cada una de las situaciones, ya que fueron una parte fundamental en el proceso de comprensión e interpretación de los diferentes textos presentados en la implementación. Del mismo modo, el hecho de compartir el conocimiento con otros alumnos permitió una mejor apropiación del mismo y, la lectura fue percibida no como un proceso complejo, sino asequible y facilitador de la información.

Dentro de este marco, se puede afirmar que los resultados de la investigación apuntan a resaltar la estrategia didáctica del juego como un escenario de aprendizaje, conocimiento, interacción social y diversión. Es necesario recordar que “la didáctica considera al juego como entretenimiento que propicia conocimiento, a la par que produce satisfacción” (Minerva-Torres, 2002, p. 290); así las cosas, los estudiantes del curso 5-2 encontraron en el juego, un espacio para interactuar con sus compañeros de clase, pero también una

herramienta didáctica fundamental que les permitió incrementar sus conocimientos y mejorar sus habilidades en lectura, en cuanto a su comprensión e interpretación.

Es preciso anotar que, el proceso de comprensión lectora en sus niveles literal, inferencial y contextual se vio fortalecido a través de las diferentes actividades presentadas, ya que hubo una interacción en diversas situaciones de lectura que llevaron a los educandos a analizar los textos e interpretar las dudas en estos niveles. En cuanto al primer nivel, el proceso se vio reforzado por actividades tanto orales como escritas; los estudiantes de 5-2 se mostraron confiados y respondieron con propiedad a cada una de las interpelaciones. En el nivel inferencial, el proceso les llevó más tiempo dentro de cada sesión, ya que se vieron en la necesidad de releer párrafos y hacer relaciones entre ideas para lograr interpretar los textos. En el nivel contextual tuvieron grandes dificultades, por lo que se hizo necesaria la intervención de la docente, para guiarlos a través del texto y poder resolver las incógnitas planteadas. Ante esto, es preciso ratificar que el estudio fortaleció de forma significativa el proceso lector en los tres niveles, en cada uno de los chicos de 5-2 y, a la vez, supuso una mejora continua para reconocer y diferenciar situaciones de lectura tales como: textos instructivos, expositivos, narrativos, informativos, periodísticos, que estuvieron inmersos durante el recorrido de esta investigación.

Conclusiones

Se puede decir que, el juego tiene un doble propósito: propiciar capacidades cognitivas en los niños y, convertirse en parte de su desarrollo integral, social e imaginativo. En la actualidad, la escuela se convierte en escenario para que los educandos interactúen con lo que les rodea a través del juego y, les ayude a estimular su conocimiento de diferentes habilidades cognitivas.

Son importantes todas las situaciones de lectura, ya que cada texto lleva consigo un propósito y es el lector quien debe entrar a decodificar ese mensaje y entender comprensivamente su intención. Sin embargo, también es claro cómo en el proceso lector hay niveles o momentos que son claves al momento de interpretar esos diferentes tipos de textos o situaciones de lectura.

Bajo este entendimiento, se puede resaltar la importancia de la lectura en la vida escolar, que conlleva la necesidad intrínseca de buscar estrategias innovadoras y motivadoras de parte de los docentes para mejorar de manera significativa el proceso lector. El juego, entonces, se convierte en una estrategia posible, dada su naturaleza espontánea y, a la vez, en una herramienta de aprendizaje transformadora en el aula de clases.

Conflicto de interés

Los autores de este artículo declaran no tener ningún tipo de conflicto de intereses sobre el trabajo presentado.

Referencias

- Aquino, F. y Sánchez, I. (1999). Algunas reflexiones acerca del juego y la creatividad desde el punto de vista constructivista. *Tiempo de Educar*, 1(2), 131-153.
- Baquero, M. A. (2018). *Diseño didáctico para potencializar la comprensión lectora a través del juego dramático en el grado 4 01 de la Institución Educativa Rafael Valle Meza, sede Mixta 3, Valledupar Cesar* [Tesis de Maestría, Universidad Santo Tomás]. <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/16415/2018mariabaquero.pdf?sequence=1&isAllowed=>
- Barberousse-Alfonso, P. y Vargas-Dengo, M. C. (2017). Animación a la lectura y escritura en la Escuela Finca Guararí: una experiencia lúdico-creativa desde el proyecto 'Construyendo una propuesta de implementación' del Programa Maestros Comunitarios. *Revista Electrónica Educare*, 23(2), 128-142. <https://doi.org/10.15359/ree.23-2.7>
- Bonilla-Castro, E. y Rodríguez, P. (2005). *Más allá del dilema de los métodos: la investigación en Ciencias Sociales* (3.ª ed.). Universidad de Los Andes y Grupo Editorial Norma.
- Bucheli, F., Cabrera, N. y Moncayo, A. (2015). *El juego como estrategia para mejorar la lectura en los estudiantes del grado sexto en la Institución Educativa Municipal INEM - Pasto* [Tesis de Pregrado, Universidad de Nariño]. <http://sired.udenar.edu.co/1386/>
- Castañeda, E. y Rosado, J. A. (2016). *Desarrollo de la actividad lectora fundamentadas en las experiencias lúdicas* [Tesis de Especialización, Fundación Universitaria Los Libertadores]. <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/829>
- Colmenares, A. M. (2012). Investigación participativa: una metodología integradora del conocimiento y la acción. *Voces y Silencios, Revista Latinoamericana de Educación*, 3(1), 102-115. <https://doi.org/10.18175/vys3.1.2012.0>
- Guerrero, J. A. (2019). ¿Qué son las estrategias de aprendizaje? Definición, tipos y ejemplos. <https://docentesaldia.com/2019/12/15/que-son-las-estrategias-de-aprendizaje-definicion-tipos-y-ejemplos>
- Guba, E. G. y Lincoln, Y. S. (2002). Paradigmas en competencia en la investigación cualitativa. En Denman, C. y Haro, J. A. (Comp.), *Por los rincones. Antología de Métodos Cualitativos en la Investigación Social* (pp. 113-145). Editorial El Colegio de Sonora.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6.ª ed.). McGraw-Hill / Interamericana Editores, S.A. de C.V.
- Latorre, A. (2005). *La investigación-acción. Conocer y cambiar la práctica educativa* (3.ª ed.). Editorial Graó, de IRIF, S.L.
- Leyva-Garzón, A. M. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil* [Tesis de Pregrado, Pontificia Universidad Javeriana]. <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/6693>
- Minerva-Torres, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289-296.
- Minerva-Torres, C. (2007). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula. http://www.saber.ula.ve/bitstream/handle/123456789/16668/juego_aprendizaje.DE78B6D58EFA42A?sequence=1
- Moreno, J. A., Ayala, R., Díaz, J. C. y Vásquez, C. A. (2010). Prácticas lectoras: comprensión y evaluación. Tendencias, estado y proyecciones. *Forma y Función*, 23(1), 145-175.

Santiesteban, E. y Velázquez, K. M. (2012). La comprensión lectora desde una comprensión didáctico-cognitiva. *Did@scalia, Didáctica y Educación*, 3(1), 103-110.

Solé, I. (1998). *Estrategias de lectura* (8.ª ed.). Editorial Graó.

Strauss, A. y Corbin, J. (2002). *Bases de la investigación cualitativa. Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada*. Editorial Universidad de Antioquia.

Valencia, C. P. y Osorio, D. A. (2011). *Estrategias para fomentar el gusto y el hábito de la lectura en primer ciclo* [Tesis de Pregrado, Universidad Libre]. <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/6039/TESIS%20IMPRIMIR.pdf>

Contribución

Todos los autores participaron en la elaboración del manuscrito, lo leyeron y aprobaron.