

El lenguaje lúdico como estrategia de fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes de grado noveno

Argemiro Bustos Gómez¹
Institución Educativa San Pío X
Gladys Zamudio Tobar²
Investigadora independiente

Artículo de investigación

Recibido: 20-05-2021- Aprobado: 20-06-2021

Resumen

Este trabajo contribuye a mejorar el nivel de comprensión lectora de los estudiantes de un grado noveno, específicamente en los contenidos de literatura prehispánica. Su enfoque de investigación es cualitativo, tiene el diseño no experimental y las técnicas de recolección de datos fueron la encuesta y la observación participante. Se realizó junto a los estudiantes un juego de cartas de estrategia para ser empleado en el aula. La estrategia permitió que el educando se interesara más por la mitología y se apropiara de su contenido de una manera significativa, logrando que el nivel de comprensión de lectura mejorara notoriamente.

Palabras clave: comprensión, lectura, literatura, juego educativo, lúdica, gamificación.

Playful language as a strategy to strengthen reading comprehension reading comprehension in ninth grade students.

Abstract:

This work contributes to improving the level of reading comprehension of ninth grade students, specifically in the contents of pre-Hispanic literature. His research approach is qualitative, has a non-experimental design and the data collection techniques were the survey and participant observation. A strategy card game was made with the students to be used in the classroom. The strategy allowed the student to become more interested in mythology and appropriate its content in a meaningful way, achieving a noticeable improvement in the level of reading comprehension.

Keywords: understanding; reading; literature; educational game; playful; gamification.

¹ Licenciado en Lengua castellana y comunicación. Magister en Educación. E- mail: Argemiro.bustos00@usc.edu.co

² Gladys Zamudio Tobar. Magister en Lingüística y español. Docente maestría en educación. E-mail: gzamudio@usc.edu.co.

A linguagem lúdica como estratégia de fortalecimento compreensão de leitura em alunos do nono ano.

Resumo:

Este trabalho contribui para melhorar o nível de compreensão de leitura dos alunos da nona série, especificamente no conteúdo da literatura pré-hispânica. Sua abordagem de pesquisa é qualitativa, tem um desenho não experimental e as técnicas de coleta de dados foram a pesquisa e a observação dos participantes. Foi criado um jogo de cartas de estratégia com os alunos para ser usado na sala de aula. A estratégia permitiu que o estudante se interessasse mais pela mitologia e se apropriasse de seu conteúdo de forma significativa, conseguindo uma melhoria significativa no nível de compreensão de leitura.

Palavras-chave: compreensão, leitura, literatura, jogo educativo, lúdico, gamificação.

Introducción

El presente proyecto investigativo analiza el impacto de una estrategia lúdica enfocada en fortalecer el nivel de las competencias de comprensión lectora, específicamente en los contenidos de literatura prehispánica. Con esta temática se encuentran aproximaciones e investigaciones similares, a partir de diferentes perspectivas y disciplinas, desde la comprensión, la lúdica y la literatura prehispánica. A continuación, se mencionan las investigaciones y sus aportes a la presente investigación.

Correa y Martínez (2018) proponen estrategias y actividades ajustadas a una secuencia didáctica, esto con el fin de estimular la competencia lectora en estudiantes que presentan bajos desempeños en una institución educativa del municipio de San Vicente del Caguán. Su intervención pedagógica tiene el enfoque cualitativo descriptivo bajo la metodología de investigación-acción, basada en cuatro estrategias que clasificaron como: interpretar, organizar, valorar y memorizar. La fábula fue el subgénero literario asignado para las actividades articuladas en un ciclo establecido para fortalecer las seis dimensiones de formación en lenguaje propuestas por el Ministerio de Educación para la Educación Básica, en función de los componentes transversales evaluados en las Pruebas Saber 3 (sintáctico, semántico y pragmático).

Se establecieron las siguientes técnicas de recolección y análisis de la información: una entrevista a profundidad con la docente directora de grupo, planes de sesiones, fichas individuales de observación, una matriz comparativa y análisis documental de trabajos de los estudiantes. Se utilizó la técnica de pre-test y pos-test,

con el fin de verificar los avances en los desempeños de la competencia lectora en los niños de la población muestra.³

Guarda estrecha relación con el presente trabajo al ser una investigación cuyo fin es mejorar la competencia lectora de los estudiantes. Además, es referencia para analizar los pasos metodológicos y los alcances de una propuesta que pretenda estimular los diferentes niveles de lectura y los componentes de la competencia lectora.

A su vez, en cuanto al concepto de literatura prehispánica, se encuentra relación con el trabajo de Torres (2019) el cuál consistió en elaborar un material metodológico direccionado a atender a los estudiantes del curso de Historia de la literatura y el arte hispanoamericanos de la Universidad de Latvia en Letonia, los cuales tienen al español como segunda lengua en nivel B2 según el MCER. Dicho documento tiene la intención de darle valor a la producción literaria precolombina por medio de la organización de temas y textos propios de la temática, los cuales, por medio de un orden histórico riguroso, brindan un panorama amplio de la literatura prehispánica. Cada uno de los textos tiene diferentes actividades relacionadas con la comprensión lectora y la lingüística, resaltando la importancia de la literatura prehispánica para el mundo académico.

En ese mismo sentido, Gómez (2017) se enfoca en las principales características de la literatura prehispánica y discuten sobre cómo se abordan las tradiciones narrativas no letradas en la educación; nociones pertinentes para el presente trabajo investigativo, además de resaltar la importancia del legado precolombino como una realidad literaria y cultural que requiere principal atención el ámbito académico y literario. En esta investigación Gómez resalta los conceptos de Elizabeth Boone⁴, quien afirma que la naturaleza de los registros prehispánicos tienen estrecha relación con las expresiones gráficas y deben ser tenidas en cuenta en el estudio literario, así mismo sugiere que la oralidad como medio de presentación de la realidad, hace parte de la definición global e inclusiva de la literatura como “la

³ Correa y Martínez, 2018.

⁴ Elizabeth Boone, 1994, pág. 14.

comunicación de ideas relativamente específicas de manera convencional por medio de marcas visibles y permanentes”⁵.

De igual manera, esta investigación encuentra aproximaciones con el trabajo de Gómez y López (2018), quienes desarrollaron una propuesta lúdica como herramienta de apoyo al proceso enseñanza – aprendizaje con el propósito de fortalecer las competencias del estudiante de Ingeniería Industrial, haciendo énfasis en la estandarización de tiempos para estudio y el trabajo. La herramienta lúdica se basó en el aprendizaje experiencial planteado por Kolb y la Uve de Gowin, el cual se centra en la importancia que tiene la experiencia en el proceso de aprendizaje para estructurar de forma crítica el trabajo de los educandos y encaminar sus esfuerzos hacia la formación de un conocimiento significativo. Gómez y López (2018) concluyen que los estudiantes que participaron del proceso lúdico presentaron notables mejoras en su aprendizaje gracias a una metodología activa mediada por la lúdica.

En cuanto a la gamificación en la educación, el presente trabajo encuentra relación con el proyecto investigativo de Colomo-Magaña, Sánchez-Rivas, Ruiz-Palmero y José Sánchez-Rodríguez (2020) quienes analizaron la percepción de los docentes respecto a la gamificación como estrategia para evaluar la asignatura de Historia en educación secundaria. La muestra la conformaron 192 profesores de ciencias sociales de la provincia de Málaga en España, que fueron separados en un grupo control conformado por 110 docentes, quienes evaluaron de forma tradicional, y un grupo experimental de 82 docentes quienes implementaron un examen gamificado. Posteriormente, a ambos grupos se les aplicó un cuestionario estandarizado para medir su percepción. Los resultados permitieron concluir que la evaluación gamificada fue percibida de mejor manera por parte de los docentes, encontrando notables diferencias en todos componentes evaluados. También resaltan que la prueba desarrollada con la gamificación, se destacó por una mejoría en la motivación por parte de docentes y estudiantes a la hora de aplicar y afrontar la evaluación, además de brindar mejores resultados en cuanto al aprendizaje en contraste del contexto tradicional.

⁵ Elizabeth Boone, Introduction, writing and recorded knowledge, Durham, Duke University Press, 1994, (p.14).

Es importante señalar que leer es un proceso vital en el desarrollo del individuo como persona y en sociedad. Izquierdo-Magaldy et al (2020) lo reconocen como una actividad que brinda herramientas humanas de comunicación y conocimiento, importantes para la vida cotidiana, para la formación escolar y para el desempeño profesional. Específicamente hablando de la competencia lectora, Ferroni y Jaichenco (2020) aseguran que es la principal actividad académica, fundamental en la vida de los estudiantes, ya que constituye el principal mecanismo mediante el cual se incorporan nuevos conocimientos, siempre y cuando se presente un buen proceso en el componente de comprensión, mediado por factores que generen ambientes propicios de aprendizaje. Precisamente ante esto, Jaimes (2020) menciona a la lúdica, como un factor determinante en los ambientes de aprendizaje, siendo un detonador del conocimiento por sus características distensionantes y vinculantes.

Sin embargo, algunos estudios (Benavides, 2018; Quintero-Ramírez y Vela-Valderrama, 2016; Suarez et al 2020; Zabaleta y Roldán, 2017) señalan que la mayoría de estudiantes, de todos los niveles de la educación, evidencian pocos hábitos de lectura. A su vez expresan que esta problemática se presenta debido a un bajo desempeño en la competencia lectora, específicamente en el componente de comprensión, lo que repercute en procesos poco satisfactorios de enseñanza aprendizaje.

De acuerdo a lo anterior, algunas investigaciones, (Guerra y Guevara, 2017; Pinchao, 2020; Sánchez-Domínguez et al, 2020; Sánchez-García, 2018) afirman que una de las principales causas del bajo nivel en el componente de comprensión en los estudiantes, se debe a la poca motivación que encuentran hacia la lectura, debido a propuestas pedagógicas tradicionales que no les resultan atractivas ni contextualizadas a sus necesidades y expectativas. También aseguran que este bajo nivel de comprensión se encuentra estrechamente relacionado con procesos de enseñanza aprendizaje con ausencia o poco énfasis de estrategias de carácter lúdico, fundamentales para establecer patrones de acciones que regulen la conducta del lector, siendo determinantes para que el individuo decida persistir o abandonar el texto.

Por otra parte, diferentes estudios, (Carillo, 2018; Carvajal. 2016; Neva-Camacho y Najar-Sánchez, 2019; Ruíz, 2019) revelan que el bajo nivel de comprensión de los estudiantes afecta de manera transversal en su desempeño a todas

las áreas del saber. Esta incidencia se ve reflejada en un bajo rendimiento académico, discretos resultados en pruebas externas, y poco interés para continuar con la formación educativa, lo que representa un factor determinante en el índice de deserción escolar, el cual, en Colombia arroja cifras poco alentadoras. El Ministerio de Educación Nacional de Colombia MEN (2019) reportó que 3 de cada 10 estudiantes abandonan el colegio en el bachillerato y sólo 6 de cada 10 estudiantes universitarios logran culminar exitosamente algún programa de educación superior. Sin embargo, también estos estudios advierten que el acto de leer se comprende como un acontecimiento que va más allá de un proceso de decodificación y una vida académica, que tiene que ver más con la formación, no sólo del intelecto, sino de un desarrollo integral del individuo, por lo que un mal desempeño en el componente de comprensión se vería reflejado en una serie de dificultades discursivas, argumentativas, entre otras de carácter pragmático, que afectarían al individuo en relación a su ser y a su vida en sociedad.

Esto a rasgos generales, ahora bien, mediante la observación empírica en el aula, se ha podido evidenciar un bajo nivel en el componente de comprensión de la competencia lectora de los educandos del grado 9-2 de la I.E San Pío X de la Cumbre – Valle; pero específicamente en los contenidos de literatura prehispánica colombiana es aún mayor, debido a la poca motivación y el desinterés que les genera la temática, fruto de una propuesta metodológica tradicional que no es atractiva ni contextualizada a las necesidades y expectativas de los educandos.

Lo anterior deja en evidencia la necesidad de fortalecer los niveles de la competencia lectora, a partir de estrategias lúdico-pedagógicas que intervengan en el componente de comprensión. Por lo cual, se realizó una intervención con una estrategia lúdica atrayente, que vincule las necesidades y expectativas de los estudiantes con los contenidos de literatura prehispánica colombiana. Esa estrategia se diseñó junto a los educandos. Es un juego en el que se empleó el lenguaje lúdico como detonador del interés por leer más sobre el tema en cuestión, por lo que su implementación redundó en un fortalecimiento del desempeño lector. La estrategia consistió en un juego de tarjetas de estrategia, diseñadas a partir de los contenidos de literatura prehispánica, los cuales fueron vinculados a un juego estimulante, que permite a los estudiantes divertirse mientras aprenden. La temática de las tarjetas

lúdico-pedagógicas fue basada en la mitología de 4 culturas precolombinas: aztecas, mayas, incas y muiscas; tópicos vitales que se estudian desde octavo a décimo grado.

Este trabajo presenta un innovador enfoque investigativo de la literatura abordado desde el lenguaje lúdico. Se inscribe en la línea de investigación del GI en Ciencias del Lenguaje de la Facultad de Educación de la Universidad Santiago de Cali. Contribuye con significativos aportes desde un enfoque humano, con énfasis en los orígenes de los bajos niveles de comprensión, los cuales, en su gran mayoría están centrados en el poco interés que los estudiantes tienen por leer.

En virtud de lo anterior, la pregunta de investigación que orienta este trabajo de investigación es: ¿Cómo fortalecer la comprensión lectora a partir del lenguaje lúdico -gamificación- en los estudiantes del grado noveno de la IE San Pío X de La Cumbre-Valle del Cauca?

Jurado (2008) afirma que desde la escuela se puede y se debe formar lectores críticos y no solo lectores alfabetizados, ya que enseñar para alfabetizar con el único fin de lograr la decodificación de una lengua, responde a necesidades estrictamente instrumentales que dan cuenta de un enfoque pedagógico de carácter rígido; por el contrario, educar para aprender a leer, debe ser una actividad concebida desde el ejercicio docente a partir de un enfoque que fortalezca el componente de comprensión con estrategias vinculantes, en este caso, una estrategia lúdica, la cuál es un aporte novedoso para la comunidad investigativa partiendo desde enfoques como la lúdica y la gamificación, los cuales le dan un aporte más empático y humano a la labor pedagógica y en este caso en particular, contribuye a mejorar la percepción que los estudiantes del grado 9-2 tenían sobre la literatura prehispánica, lo que a su vez repercutió en mejorar los niveles de comprensión de lectura, debido a una lectura por placer, enfocada y direccionada a partir del lenguaje lúdico.

El presente trabajo pretende analizar el impacto de una estrategia basada en el lenguaje lúdico para fortalecer el nivel de comprensión lectora, específicamente en los contenidos de literatura prehispánica, en los estudiantes de un grado noveno. Mientras que los objetivos específicos trazados para el proyecto son, en primera instancia, identificar la percepción y el nivel de comprensión lectora de los estudiantes en los contenidos de la literatura prehispánica, posterior a esto se busca implementar una estrategia formativa, diseñada con los estudiantes, basada en el

lenguaje lúdico -gamificación- en contenidos de literatura prehispánica. y para finalizar, se pretende evaluar los niveles de comprensión lectora de los estudiantes después de la implementación.

En el proceso se tuvo en cuenta las siguientes preguntas ¿Qué técnicas de recolección de datos se deben emplear para identificar la percepción y el nivel de comprensión lectora de los estudiantes en los contenidos de la literatura prehispánica? ¿Cómo implementar una estrategia, con los estudiantes, basada en el lenguaje lúdico con contenidos de literatura prehispánica? ¿Cómo evaluar los niveles en comprensión lectora de los estudiantes después de la implementación?

Este estudio se destaca por responder a una necesidad interdisciplinaria latente en todos los contextos educativos: Los bajos niveles en competencia lectora, específicamente en el componente de comprensión, que se hace evidente en los bajos desempeños en los niveles de lectura (literal, inferencial y crítica) además de un mal hábito lector de los estudiantes, debido en gran parte, a la poca motivación desencadenada generalmente por procesos de enseñanza-aprendizaje obsoletos, descontextualizados y carentes de conexión con el estudiante, el texto y el contexto; por esto, se pretende fortalecer dichos desempeños por medio de una propuesta atrayente que vincule la motivación por leer a partir del juego.

Las limitaciones que tuvo el presente proyecto tienen que ver con la no presencialidad debido a la pandemia de la COVID-19, lo cual implicó un obstáculo a la hora de trabajar con los estudiantes, sin embargo, la Institución mitigó un poco dicha problemática empleando redes sociales que facilitan la comunicación con el educando. También se deben mencionar los problemas de conectividad que se puedan presentar a la hora de trabajar de manera remota con los estudiantes, algunos no tienen acceso a internet y otros no cuentan con adecuados equipos tecnológicos. No obstante, es necesario destacar que la Institución contó con un plan, diseñado gracias a esfuerzos internos y externos, para dotar a los estudiantes con tabletas y tarjetas SIM para garantizar la continuidad de los procesos académicos, lo cual ayudó a sobrellevar esta problemática.

En el presente proyecto se dilucidan cinco conceptos claves en su marco teórico, que se desarrollarán en el siguiente orden: Literatura prehispánica, comprensión de lectura, lúdica, gamificación y lenguaje.

Según Torres (2019) la literatura prehispánica, eje temático del presente proyecto, abarca toda la literatura escrita antes de la llegada de los españoles a finales del siglo XV y principios del XVI. Comprende tres grandes grupos lingüísticos: el náhuatl, el maya y el inca aunque en cada uno de estos grupos hay ramificaciones o variantes. Igualmente coincide con los grandes Estados o naciones, en Mesoamérica: el Imperio Azteca y las Ciudades-Estados Mayas, y en los Andes, el Imperio de Tahuantinsuyo o Inca. También en estas regiones hubo otros pueblos como los olmecas, toltecas, chichimecas, aimaras, guaraníes, etc. que también cuentan con manifestaciones literarias.

Torres (2019) aclara que las características generales de la Literatura Prehispánica son: el predominio de la oralidad, la tendencia al anonimato y la colectividad donde predomina lo agrario y el panteísmo. Hay que destacar que algunos pueblos como los Aztecas y Mayas poseían una desarrollada escritura jeroglífica (los códices), mientras que los Incas usaban los llamados Quipu (una especie de sistema gráfico con cuerdas y nudos). Esta literatura indígena o prehispánica se divide en dos períodos: la anterior a la llegada de los europeos y la recogida por los misioneros desde el siglo XVI.

Por otra parte, Gómez (2017) hace una importante aclaración sobre el concepto de literatura prehispánica. Asegura que es la suma de diferentes elementos y procesos en torno a la expresión de los nativos americanos en su producción cultural, la cual fue clasificada, y conservada según los criterios de los colonizadores y de las familias indígenas sobrevivientes a la conquista, y en algunos casos, recuperada gracias a la labor arqueológica. También aclara que esta literatura se materializa gracias a la alfabetización o escritura fonética de las lenguas indígenas, proceso que sin duda generó algunas pérdidas de carácter semántico, morfosintáctico, fonético, entre otros de orden pragmático y cultural; debido a la reconfiguración de la cosmovisión indígena en contraste con la europea.

La Literatura Prehispánica es un eje temático importante en los contenidos del grado noveno en el área de lenguaje, y en el caso de la I.E San Pío X, dicho eje temático ocupa gran parte de los contenidos en la malla curricular; por esto, es de vital importancia implementar estrategias que busquen mejorar los niveles de comprensión lectora de la literatura prehispánica en los estudiantes de estos grados. Por lo cual, este proyecto toma la definición de Comprensión Lectora de los grupos

de asesoramiento de PISA (2006), los cuales adoptaron para su estudio la definición de Competencia lectora como la capacidad de analizar, comprender y usar textos escritos para alcanzar objetivos específicos y de esta manera, desarrollar conocimiento para potenciar y optimizar la interacción del individuo en sociedad.

Por otro lado, Pérez-Zorrilla (2005) en relación con el concepto de Comprensión Lectora, afirma que éste supone un proceso mediante el cual el lector construye un significado a partir de sus experiencias previas en relación con el texto, las cuales interactúan continuamente durante la descodificación de signos, palabras, oraciones e ideas principales y secundarias del autor.

Una vez desarrolladas las concepciones de Literatura Prehispánica y Comprensión Lectora, es necesario ocuparse de uno de los conceptos más relevantes para este proyecto, como lo es la lúdica, ya que se pretende mejorar los niveles de comprensión de lectura por medio del lenguaje lúdico. Jiménez, Dinello y Alvarado (2004) definen lo lúdico como uno de los aspectos más relevantes del ser humano, puesto que hace parte de un ejercicio de voluntad propia, de libertad mental y corporal, donde la sensibilidad y la creatividad se unen para crear, más que repetir modelos aislados e infértiles. Se refiere entonces a un nivel más elevado de interacción social a partir de lo emocional y afectivo.

La Lúdica es definida también por Gómez, N (2010) como una técnica de enseñanza donde prima la participación, orientada a producir ambientes propicios de aprendizaje para el desarrollo del estudiante desde un enfoque integral. También estimula en los educandos la disciplina y la autodeterminación a partir de métodos de dirección propios de las reglas de la actividad lúdica, propicias para el fomento de la responsabilidad en el estudiante desde su voluntad y no desde la coacción; es decir, no sólo se enfatiza en lo cognitivo, sino también en lo axiológico y lo comportamental desde una perspectiva vinculante que repercute transversalmente en todas las áreas del saber y del desarrollo personal. Por otra parte, es necesario resaltar la acción específica en el juego, para delimitar el campo de acción, lo que conlleva a definir el concepto de gamificación, vital en el desarrollo de este proyecto, el cual es definido por Ramírez (2014) como un concepto que procede del inglés “*Gamification*”, que tiene que ver con la aplicación de estrategias de juegos para intervenir en espacios que necesiten mitigar tensiones, esto con el fin de generar, a partir de la empatía y las emociones, procesos productivos y estimulantes.

Es necesario resaltar que la gamificación no es un concepto aislado de la lúdica, al contrario, se puede decir que es su enfoque innovador y pedagógico. Precisamente ante esto, Carreras (2017) en su trabajo investigativo *“Del Homo Ludens a la Gamificación”* afirma que el juego es un fenómeno cultural inherente al ser humano, además de ser un aspecto de la función biológica, por tal razón es antinatural separarlo de todo proceso cultural y pedagógico. Carreras establece un puente entre los conceptos clásicos de lúdica y los actuales relacionados con la gamificación, para esto cita a Johan Huizinga quién aseveraba en 1938 que el nombre de homo ludens, el hombre que juega, define a la especie humana como un ser identificado con el juego como parte de su esencia, aspecto vital para la caracterización de la especie. Dicho concepto se encuentra vinculado en la actualidad a la gamificación o ludificación en lenguas romances, para referirse no solamente en términos del juego con sus elementos, reglas y dinámicas aplicadas a diferentes contextos, sino también a generar procesos de enseñanza aprendizaje positivos y de alto impacto.

Del mismo modo, sobre la gamificación del aprendizaje, Prieto (2020) la concibe como el uso de las mecánicas de juego en espacios donde por tradición no tenían parte, por lo que resulta ser una metodología de aprendizaje propicia para desarrollar la motivación, el trabajo colaborativo, la empatía, la responsabilidad, entre otros aspectos positivos para la formación del estudiante. También afirma que los espacios educativos gamificados tienen como característica el enfoque de la interactividad y la toma de decisiones por parte del sujeto en relación con el objeto del conocimiento, fortaleciendo la autonomía del individuo, desde una acción activa y propositiva.

De igual forma, es imperante resaltar el concepto de lenguaje como parte fundamental en los procesos de comprensión, ya que la lectura de estas literaturas anteriormente mencionadas, ha sido una compleja labor para los estudiantes del siglo XXI, para quienes leer y escribir tan sólo son actividades tediosas y poco fructíferas, reduciendo los procesos de enseñanza - aprendizaje a un ejercicio estéril de intercambio mecánico por una nota, alejados totalmente de un lenguaje humano y contextualizado. Por tal razón, es necesario para este proyecto, comprender el concepto de lenguaje de Carlino (2003), quien afirma que su noción va más allá de la definición más extendida popularmente, que lo concibe tan sólo como un medio para

expresar lo que se piensa. A diferencia de esta perspectiva, la autora sostiene que poner en palabras una idea implica reconfigurarla, atribuyéndole al lenguaje la capacidad de intervenir determinantemente en los procesos propios del pensamiento.

Para reforzar su idea, Carlino (2003) cita a la psicología sociohistórica de Vigotsky (1993). Expresa que el lenguaje es una herramienta cultural que incide en las estructuras del pensamiento colectivo e individual. Por esto señala que la acción estructural del lenguaje es vital en los procesos psicológicos de toda actividad humana. Carlino (2003) destaca, a su vez, que para esta corriente de la psicología, el funcionamiento cognitivo no es un proceso aislado de las herramientas de naturaleza comportamental, por el contrario, están estrechamente relacionados. Por ello, concibe al lenguaje como un medio e instrumento para construir y regular los procesos cognitivos.

Metodología

El enfoque de investigación del presente proyecto es cualitativo, según Hernández, Fernández y Baptista (2014), el enfoque cualitativo permite que en la investigación se empleen los datos recolectados para analizarlos y de esta manera determinar las preguntas de investigación, o dado el caso, encontrar nuevas interrogantes en el proceso de interpretación, el cual es de carácter inductivo, ya que se busca explorar y describir individualmente, para posteriormente a esto llegar a conclusiones generales. El enfoque cualitativo también permite evaluar el desarrollo natural de los sucesos sin manipulación, con el objetivo de adquirir la visión y la noción de la realidad de los individuos, además, no busca validar una hipótesis previamente establecida, sino que esta es un producto que se genera durante el mismo proceso de estudio. Este enfoque se adapta a la presente investigación ya que se pretende analizar el impacto del lenguaje lúdico en los niveles de comprensión de lectura de los educandos en la cotidianidad del aula, además la naturaleza interpretativa del enfoque permite dilucidar la percepción que cada estudiante tiene de la literatura prehispánica y cómo dicha valoración influye en sus procesos de comprensión lectora.

El diseño del presente trabajo es no experimental. Para Hernández et al (2014) en la investigación no experimental las variables del estudio no se controlan ni se manipulan, por esto, para desarrollar la investigación, se deben observar los fenómenos en su ambiente natural, y así, garantizar que los datos obtenidos sean

recolectados directamente del contexto para posteriormente ser analizados. Se pretende obtener información sin intervenir ni proponer condiciones ni persuasiones, como se plantea en este proyecto, se recogerá información antes y después de la aplicación de la estrategia lúdica para, subsiguientemente, analizar su impacto. Del diseño no experimental, tomando en cuenta el tiempo en que se recolectan los datos, se toma el diseño transversal, donde se recolectarán datos en solo dos momentos, al inicio y al final. Su propósito es describir variables y su incidencia de interrelación en un momento dado.

El rol del investigador en el presente trabajo es de participante observador. Según Hernández et al (2014) el observador cualitativo está atento a cada detalle, lo que implica ir más allá de una visión convencional. Se enfatiza en la interpretación de conductas y percepciones, en un proceso de reflexión continua y flexible mediante una observación que emplea todos los sentidos.

La población a la cual la institución proyecta su modelo pedagógico está conformada por niños y jóvenes de los estratos sociales: uno, dos, y tres, quienes provienen de diferentes tipos de familias en su constitución, donde la crisis económica mantiene una estrecha relación con su nivel social. Está conformada por tres sedes que prestan sus servicios desde preescolar hasta el grado quinto de básica primaria, y una sede principal que ofrece educación básica secundaria y media técnica, la cual otorga el título de bachiller técnico en gestión empresarial a sus bachilleres. Atiende a una población de 520 estudiantes. Cuenta con 25 docentes, de los cuales seis son de primaria, 16 de básica secundaria y media, una docente orientadora y dos directivos.

El universo de la muestra son 50 estudiantes, se propone con un criterio de estratificación trabajar con los educandos de noveno dos, que hacen parte de los dos grados de la Institución. En cuanto al grado noveno dos, está conformado por 24 estudiantes, donde ocho son hombres y 16 son mujeres. Es un grupo heterogéneo de edad promedio entre 13 y 17 años. Esto en rasgos generales, por otra parte, mediante la observación empírica en el aula, se ha podido evidenciar un bajo nivel en el componente de comprensión de la competencia lectora de los educandos del grado noveno, pero específicamente en los contenidos de literatura prehispánica ha sido incipiente. Los bajos niveles de comprensión de lectura repercuten en pobres resultados en pruebas internas y externas, lo que a su vez incide en dificultades vinculadas al alcance y proyección de los proyectos de vida del estudiantado, en el sentido de que un bajo nivel

de comprensión afecta directamente en las posibilidades de acceder a la educación superior y como consecuencia, esto representa un factor determinante a la hora de alcanzar un desarrollo personal e integral. Por esta razón, este proyecto busca analizar el impacto de una estrategia basada en el lenguaje lúdico para mejorar el nivel de comprensión de lectura.

La técnica para la recolección de datos será la encuesta. Según Cohen, Manion y Morrison (2011) Las encuestas proporcionan datos mediante la aplicación de un cuestionario en un punto particular de tiempo con la intención de describir la naturaleza de las condiciones existentes y las determinadas relaciones que existen entre eventos específicos, según las variables a medir. A su vez, Hernández, Fernández y Baptista (2014) señalan que los cuestionarios tienen dos puntos de preguntas, abiertas y cerradas, según las necesidades investigativas.

Las técnicas de recolección de datos serán divididas en dos etapas: Al inicio, donde se aplicará una encuesta y una prueba de comprensión de lectura a los estudiantes, diseñadas para diagnosticar el estado del sujeto de investigación y, de esta manera, evidenciar su percepción y el nivel de comprensión de lectura. Al final de la intervención, se realizará de nuevo una encuesta y una prueba para analizar el impacto de la propuesta en el nivel de comprensión de lectura de los educandos.

El tipo de instrumento empleado para medir la percepción de los estudiantes será la encuesta tipo Likert. Hernández et al (2014) la definen como una serie de afirmaciones o juicios divididos en cinco puntos o categorías, donde los participantes deben reaccionar según su criterio y percepción, exteriorizando su reacción. Cada punto tiene un valor numérico que arroja una puntuación para ser analizada posteriormente. Esta encuesta responde al objetivo específico del proyecto de grado que pretende identificar la percepción y el nivel de comprensión lectora de los estudiantes en los contenidos de la literatura prehispánica.

La encuesta tipo Likert para esta investigación tiene como objetivo identificar la percepción de los estudiantes sobre los contenidos de la literatura prehispánica. Consiste en 12 preguntas, las cuales pretenden medir la percepción de los estudiantes según los siguientes conceptos: interés por la literatura prehispánica, gusto por el tema, nivel de dificultad de los contenidos, el valor que le otorga a la temática, el entendimiento de los conceptos y la comprensión de lectura. Esta encuesta se aplica

como parte de las guías de estudio que tiene la institución educativa como estrategia para el estudio remoto debido a la emergencia sanitaria.

Las técnicas de validez del instrumento son el pilotaje de la encuesta y la prueba de coeficientes de Alpha de Croanbach que determina su fiabilidad. Se aclara que la presente investigación no representa riesgo para ninguno de sus participantes, el investigador ni la comunidad en general. Los datos recolectados se mantendrán en anonimato para uso académico. No se ofrece a los participantes ningún tipo de beneficio, se esclarece que pueden retirarse cuando lo deseen y su participación es voluntaria. Los participantes firmarán un consentimiento informado de participación en la presente investigación.

Resultados y Discusión

El universo de la muestra del presente trabajo investigativo corresponde a 50 estudiantes que hacen parte de los dos novenos de la institución, se propone con un criterio de estratificación trabajar con los educandos de noveno dos. Por su parte, el grado noveno dos, está conformado por 24 estudiantes, donde ocho son hombres y 16 son mujeres con una edad promedio entre 13 y 17 años. Se realizaron 2 pruebas al inicio y al final de la intervención, una tipo Likert y una comprensión de lectura, de tal manera que se pueda comprobar la mejoría en los cambios de percepción y en los niveles de comprensión de lectura.

La encuesta tipo Likert para esta investigación tiene como objetivo identificar la percepción de los estudiantes sobre los contenidos de la literatura prehispánica. Consiste en 12 preguntas, las cuales pretenden medir la percepción de los estudiantes según las siguientes categorías: interés por la literatura prehispánica, gusto por el tema, nivel de dificultad de los contenidos, el valor que le otorga a la temática, el entendimiento de los conceptos y la comprensión de lectura. Esta encuesta se aplica como parte de las guías de estudio que tiene la institución educativa como estrategia para el estudio remoto debido a la emergencia sanitaria.

Análisis de las dos encuestas tipo Likert

Ítem	Tema	Información para recoger
1. La literatura prehispánica es muy interesante.	Literatura.	Se pretende medir la percepción de los estudiantes en cuanto al interés que le genera la literatura prehispánica.
2. Las historias de la literatura prehispánica me llaman mucho la atención.	Literatura.	Se pretende medir el interés de los estudiantes por las historias mitológicas de la literatura prehispánica.
3. Estudiar literatura prehispánica es agradable.	Literatura.	Se pretende determinar si para los estudiantes es agradable o no estudiar los contenidos de la literatura prehispánica.
4. Me gusta estudiar literatura prehispánica.	Literatura.	Se pretende medir si a los estudiantes les gusta estudiar los contenidos de la literatura prehispánica.
5. Estudiar literatura prehispánica es difícil.	Literatura.	Se pretende medir la percepción de los estudiantes en cuanto al nivel de dificultad que les genera estudiar los contenidos de la literatura prehispánica.
6. Leer literatura prehispánica es difícil.	Literatura / lectura.	Se pretende medir la percepción de los estudiantes en cuanto al nivel de dificultad que les genera leer textos de literatura prehispánica.
7. Estudiar literatura prehispánica no es útil.	Literatura.	En este ítem se busca medir la percepción de los estudiantes sobre el valor que le otorgan a los contenidos de

		la literatura prehispánica.
8. Estudiar literatura prehispánica no me servirá en la vida.	Literatura.	En este ítem se busca medir la percepción de los estudiantes sobre el valor de la literatura prehispánica en su vida.
9. Entiendo bien los temas de literatura prehispánica.	Literatura.	La información que se recoge en este ítem responde a la percepción que el estudiante tiene sobre su proceso de aprendizaje en cuanto el entendimiento de los conceptos de literatura prehispánica.
10. Comprendo los conceptos de la mitología prehispánica.	Literatura / comprensión de lectura.	La información que se recoge en este ítem responde a la percepción que el estudiante tiene sobre su proceso de aprendizaje en cuanto a la comprensión de conceptos mitológicos de literatura prehispánica.
11. No entiendo los mitos y leyendas de literatura prehispánica cuando los leo.	Literatura / lectura lineal e inferencial.	Se pretende medir la percepción de los estudiantes en cuanto a la lectura lineal e inferencial de mitos y leyendas de la literatura prehispánica.
12. No comprendo los textos de literatura prehispánica cuando los leo.	Literatura / comprensión de lectura.	Se pretende medir la percepción de los estudiantes en cuanto su proceso de comprensión de lectura con los contenidos de la literatura prehispánica.

ítem	Encuesta 1 % aprobación	Encuesta 2 % aprobación
1. La literatura prehispánica es muy interesante.	45.8%	87.5%
2. Las historias de la literatura prehispánica me llaman mucho la atención.	54.1%	91.6%
3. Estudiar literatura prehispánica es agradable.	41.6%	87.5%
4. Me gusta estudiar literatura prehispánica.	33.3%	91.6%
5. Estudiar literatura prehispánica es difícil.	54%	0%
6. Leer literatura prehispánica es difícil.	54.1%	0%
7. Estudiar literatura prehispánica no es útil.	4.1%	0%
8. Estudiar literatura prehispánica no me servirá en la vida.	4.1%	0%
9. Entiendo bien los temas de literatura prehispánica.	8.3%	75%
10. Comprendo los conceptos de la mitología prehispánica.	8.3%	79.1%
11. No entiendo los mitos y leyendas de literatura prehispánica	58.3%	0%

cuando los leo.		
12. No comprendo los textos de literatura prehispánica cuando los leo.	66%	0%

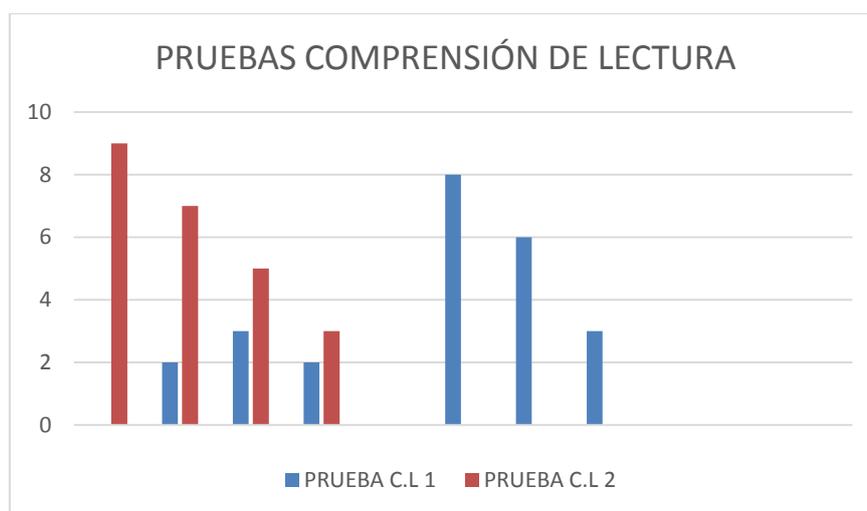
Los cuatro primeros ítems tienen afirmaciones positivas y al analizar los resultados de ambas pruebas podemos observar que hubo un considerable aumento de estudiantes quienes se identificaron con ellos, siendo el ítem cuatro el más notorio, ya que pasó del 33.3 % al 91.6% de aprobación. Los ítems del cinco al ocho son enunciados negativos y revelan una diferencia marcada entre ambas encuestas, ya que en los ítems cinco y seis de la primera, más de la mitad de los estudiantes se identificaron, mientras que en la encuesta final encontramos un 0% de aprobación, lo que indica que hubo una clara mejoría en la percepción de los estudiantes; esta misma incidencia la podemos observar en los dos últimos ítems, los cuales también contienen percepciones negativas con las que más de la mitad de los estudiantes se identificaron en la primera encuesta, pero al contrastarlas con la última nos encontramos de nuevo con un 0% de identificación, lo que marca una notable mejoría en la percepción de los estudiantes.

Análisis pruebas de comprensión de lectura

Se realizó una prueba al inicio para identificar el nivel de comprensión lectora de los estudiantes, posterior a esto, al final de la intervención se realizó una segunda prueba para evaluar los niveles de comprensión lectora de los estudiantes después de la implementación de la estrategia lúdica y medir el impacto del lenguaje lúdico como estrategia de fortalecimiento de la comprensión lectora, específicamente en los contenidos de literatura prehispánica. A continuación, los resultados.

Resultados por número de estudiantes	PRUEBA C.L 1	PRUEBA C.L 2
10 respuestas correctas	0	9
9 respuestas correctas	2	7
8 respuestas correctas	3	5
7 respuestas correctas	2	3

6 respuestas correctas	0	0
5 respuestas correctas	8	0
4 respuestas correctas	6	0
3 respuestas correctas	3	0
2 respuestas correctas	0	0
1 respuestas correctas	0	0
0 respuestas correctas	0	0



En la primera prueba podemos observar que ningún estudiante obtuvo todas las respuestas correctas. Solo siete estudiantes tuvieron entre seis y nueve respuestas correctas, mientras que 17 estudiantes se ubican entre los que obtuvieron de cinco a cero respuestas correctas, siendo notable que la mayoría de estudiantes se encuentran en una línea descendente desde la mitad en cuanto a respuestas acertadas, dejando en evidencia la necesidad de intervenir para mejorar los niveles de comprensión de lectura en los estudiantes.

Mientras que en la primera prueba ningún estudiante respondió correctamente todas las preguntas, en la segunda prueba se observa que nueve estudiantes respondieron correctamente todas, por lo que refleja una notable mejoría. También se refleja que siete estudiantes solo tuvieron un desacierto y la totalidad de estudiantes se encuentran entre siete y diez respuestas correctas, por lo que se puede afirmar que, en

comparación con la primera prueba, sí hubo una destacable mejoría en los niveles de comprensión de lectura de los estudiantes.

Conclusiones

El objetivo principal de este trabajo era fortalecer la comprensión lectora a partir del lenguaje lúdico -gamificación- en los estudiantes del grado noveno de la I.E San Pío X de La Cumbre-Valle del Cauca, para esto se trazaron objetivos específicos que como primera medida buscaban identificar la percepción y el nivel de comprensión de lectura de los estudiantes en los contenidos de la literatura prehispánica, y así, de esta manera tener una imagen clara de cómo estaba el grupo antes de la intervención. Posteriormente a esto se implementó una estrategia formativa, diseñada con los estudiantes, basada en el lenguaje lúdico -gamificación- en contenidos de literatura prehispánica, por medio de la cual se pretendía mejorar los niveles de comprensión de lectura. Es imperante resaltar que en el proceso de diseño de la estrategia los estudiantes participaron activamente, generando un aprendizaje significativo, no solo en la implementación del juego sino antes, desde la creación y el diseño del mismo. Para finalizar, se evaluaron los niveles en comprensión lectora de los estudiantes después de la implementación, encontrando que hubo una destacable mejoría en cuanto a la percepción de los estudiantes ante la literatura prehispánica y a sus procesos de comprensión, además de comprobar con la prueba final que los niveles de comprensión de lectura mejoraron considerablemente.

Se encontró que antes de la intervención, los estudiantes tenían una percepción apática ante los contenidos de la literatura prehispánica y una percepción negativa en cuanto a su capacidad de entender y comprender los textos, además de presentar un bajo nivel de comprensión de lectura, pero desde el primer momento de la presentación del proyecto y la propuesta del diseño, se pudo evidenciar una notable aceptación ante las temáticas, debido a la iniciativa de crear un juego con los contenidos de la clase. Los estudiantes participaron con un marcado entusiasmo, lo que repercutió en una mejoría en la percepción de los temas y a su vez en la asimilación y comprensión de los tópicos. Una vez diseñado el juego, se implementó la estrategia, la cual los motivó a leer más para comprender mejor el juego. Las imágenes y la modalidad del mismo se vieron reflejados positivamente en la

participación de los estudiantes y en la manera como se afrontaron las lecturas y trabajos en clase en torno a los textos.

Así pues, el aporte principal de este trabajo consiste en la mejoría en los niveles de comprensión de lectura y en la percepción que los estudiantes tienen de la literatura prehispánica por medio de la lúdica y la gamificación de contenidos, además de brindar un aporte novedoso con un juego de cartas de estrategia diseñado junto con los estudiantes como una forma innovadora de mejorar los procesos de enseñanza, aprendizaje y evaluación en el aula, en este caso específicamente en los niveles de comprensión de lectura; sin embargo, se podría considerar que las líneas futuras de continuación inmediata para este trabajo pueden ser abordadas desde otras temáticas de la literatura e incluso desde otras disciplinas, puesto que la estrategia lúdica empleada en este trabajo y su modalidad de juego innovador puede ser abordado desde diferentes enfoques.

Para finalizar se destaca el aporte de la lúdica, en este caso de la gamificación de contenidos literarios en la educación, con resultados positivos por lo que resultaría interesante ver sus aportes en otros campos y disciplinas donde se necesite educar, formar y capacitar en ciertos aspectos, procesos y técnicas, por lo que el alcance de la gamificación permite lograr resultados positivos desde un enfoque humano en cualquier metodología de formación.

Referencias bibliográficas

Benavides, J. (2018). Habilidades pragmáticas, imaginación y comprensión de los estados mentales en los niños / Pragmatic Skills, Imagination and Understanding of Mental States in Children. *Infancias Imágenes*. DOI: <http://usc.elogim.com:2147/10.14483/16579089.11250>

Boone, E. (1994). Introduction: Writing and recorded knowledge. In E. Boone & W. Mignolo (Eds.), *Writing without words: Alternative literacies in Mesoamerica and the Andes* (pp. 3-26). Durham, NC: Duke University Press.

Carillo, M. (2018). La lectura, la experiencia y la formación vistas desde algunas nociones de la hermenéutica de Hans-Georg Gadamer y Paul Ricoeur. *Utopía y Praxis Latinoamericana*. DOI: <http://usc.elogim.com:2147/10.5281/zenodo.2427125>

Carlino, P. (2003). Pensamiento y lenguaje escrito en universidades estadounidenses y australianas. *Propuesta Educativa*, 12 (26), 22-33.

Carreras, C. (2017). Del homo ludens a la gamificación. *Quaderns de filosofia* vol. IV núm. 1 (2017): 107-18. *Research Gate*. DOI: [10.7203/qfia.4.1.9461](https://doi.org/10.7203/qfia.4.1.9461)

Carvajal, G. (2016). Leer es argumentar: el paso de la comprensión a la argumentación en el marco de la acción comunicativa. *Nexus*.
<http://www.univalle.edu.co/~com-soc/nexus/>

Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2011) *Research Methods in Education*. London and New York: Routledge Taylor & Francis group.

Colomo-Magaña, E., Sánchez Rivas, E., Ruíz-Palmero, J., y Sanchés-Rodríguez, J. (2020). Percepción docente sobre la gamificación de la evaluación en la asignatura de Historia en educación secundaria. *Informacion Tecnologica*, vol. 31, no. 4, 2020, p. 233+. DOI: <http://usc.elogim.com:2147/10.4067/S0718-07642020000400233>

Correa y Martínez. (2018). Secuencia didáctica para el desarrollo de la comprensión lectora. San Vicente del Caguán, Colombia. *Horizontes pedagógicos*.

Ferroni, M., y Jaichenco, V. (2020). Comprensión lectora en contextos de pobreza: un análisis desde la visión simple de la Lectura. *Lenguaje Universidad del Valle*. DOI: <http://usc.elogim.com:2147/10.25100/lenguaje.v48i2.8610>

Gómez, D. (2017). Literaturas precolombinas: entre lo ancestral y lo colonial. Medellín, Colombia: Universidad EAFIT

Gómez, N. (2010). Desarrollo de habilidades de pensamiento a través de la lúdica: "una experiencia significativa". Villa de Leyva, Colombia: Universidad Santo Tomas, Departamento de Humanidades

Guerra, J., y Guevara, C. (2017) Variables académicas, comprensión lectora, estrategias y motivación en estudiantes universitarios. *Revista electrónica de investigación educativa*. DOI: <http://usc.elogim.com:2147/10.24320/redie.2017.19.2.1125>

Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación sexta edición. México: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.

Izquierdo-Magaldi, B., Melero, A., y Villalón, R. (2020). Actitudes y sentimiento de competencia hacia la lectura y la escritura del alumnado de 1[grados] y 2[grados] de Educación Primaria / First and Second Graders' attitudes and feelings of competence towards reading and writing. *Revista Complutense de educación*. DOI: <http://usc.elogim.com:2147/10.5209/rced.63164>

Jaimes, A. (2020). La Feria Lúdico-Pedagógica como espacio de reflexión curricular. *Formación universitaria*. <http://usc.elogim.com:2147/10.4067/S0718-50062020000400057>

Jiménez, Dinello y Alvarado (2004). Recreación lúdica y juego. La neurorecreación: una nueva pedagogía para el siglo xxi. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.

Jurado, V. (2008). La formación de lectores críticos desde el aula. *Revista Iberoamericana de Educación - Número 46*.

MEN (2019). Dateate radio: Deserción escolar. *Uniminuto Radio*.
<https://www.uniminutoradio.com.co/dateate-radio-desercion-escolar/>

Neva-Camacho, B., Najar-Sánchez, O. (2019). Comprensión de la lectura crítica con el edublog Leanet/Understanding the critical reading with the edublog Leanet. *Revista Vínculos*. DOI: <http://usc.elogim.com:2147/10.14483/2322939X.15750>

Pérez-Zorrilla, M. J. (2005). Evaluación de la comprensión lectora: dificultades y limitaciones. *Revista de educación*, 121-138.

Pinchao, L. (2020). Estrategia pedagógico-didáctica para promover la lectura crítica/Pedagogical-Didactic Strategy to promote critical reading/Estrategia pedagógica-didáctica para promover a leitura crítica. *Educación*. DOI: <http://usc.elogim.com:2147/10.18800/educacion.202001.007>

PISA (2006). Marco de la Evaluación. Conocimiento y habilidades en ciencias, matemáticas y lectura.
https://siie.tamaulipas.gob.mx/sistemas/docs/Pisa/comprension_lectora_PISA.pdf

Prieto, J. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios/A systematic review about gamification, motivation and learning in high school. Salamanca, España: Ediciones Universidad de Salamanca

Quintero-Ramírez, M., y Vela-Valderrama, Y. (2016). Estado de la investigación sobre la comprensión de la lectura en estudiantes universitarios. *Rastros Rostros*. DOI: <http://usc.elogim.com:2147/10.16925/ra.v18i32.1177>

Ramírez, J.L. (2014). Gamificación. Mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional. SC Libro.

https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/57605/1/2016_Llorens_etal_VAEP-RITA.pdf

Ruíz, A. (2019). Del placer de la lectura al deseo de leer. El aprendizaje del buen lector/From Reading for Pleasure to the Desire to Read. Becoming a Good Reader.

Revista Complutense de educación. DOI:

<http://usc.elogim.com:2147/10.5209/RCED.59489>

Sánchez-Domínguez, J., Castillo, E., y Hernández, B. (2020) El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural/Play as Representation of Sign in Preschool Children: A Sociocultural Approach. *Educación*.

DOI: <http://usc.elogim.com:2147/10.15517/revedu.v44i2.40567>

Sánchez-García, S. (2018). Animación lectora: mucho más que leer por leer.

Anuario. *Think EPI*. DOI: <http://usc.elogim.com:2147/10.3145/thinkepi.2018.24>

Suarez, S., Hernández, A., Méndez, S., Arguello., Y Garzón, N. (2020). La Enseñanza para la Comprensión (EpC): ruta para dinamizar los procesos de comprensión lectora en la Escuela Normal Superior de Ubaté/Teaching for Comprehension: A route to streamline the processes of reading comprehension at the Escuela Normal Superior (Ubate). *Infancias Imágenes*.

<https://revistas.udistrital.edu.co/ojs/index.php/infancias>

Torres, A. (2019). Manual de literatura hispanoamericana. University of latvia.

https://www.apgads.lu.lv/fileadmin/user_upload/lu_portal/apgads/PDF/Monografijas/Literatura_hispanoamericana.pdf

Zabaleta, V., y Roldán, L. (2017). Lectura y comprensión al inicio de la escolaridad secundaria: aportes para la orientación educativa. *Orientación y Sociedad: Revista internacional e interdisciplinaria de orientación vocacional ocupacional*.

https://usc.elogim.com:3443/ps/retrieve.do?tabID=T002&resultListType=RESULT_LIST&searchResultsType=SingleTab&hitCount=54&searchType=AdvancedSearchForm¤tPosition=24&docId=GALE%7CA596403990&docType=Article&sort=Relevance&contentSegment=ZSSF&prodId=GPS&pageNum=2&contentSet=GALE%7CA596403990&searchId=R4&userGroupName=uscali&inPS=true