

Ruth Eleana Herrera-García

<http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v6i4.1448>

Estrategias lúdicas para mejorar y fomentar la lectura en educación inicial
Playful strategies to improve and promote reading in early childhood education

Ruth Eleana Herrera-García
rutheleana.herrerag@gmail.com
Universidad César Vallejo, Chimbote
Perú
<https://orcid.org/0000-0002-6936-1547>

Recepción: 01 de julio 2021
Revisado: 15 de agosto 2021
Aprobación: 15 de septiembre 2021
Publicación: 01 de octubre 2021

Ruth Eleana Herrera-García

RESUMEN

La investigación tiene por objetivo analizar las estrategias lúdicas como mejora de la capacidad lectora de estudiantes de educación inicial, a partir de una revisión de fuentes documentales, desde donde se incorporó la idea principal aportada, mediante la técnica de análisis de contenido y método analítico – sintético con la finalidad de generar una síntesis teórica de salida. Las estrategias lúdicas pueden ser empleadas con fines de promover la motivación de una lectura crítica en los estudiantes, por cuanto contribuye a expandir la mente con la intención de incentivar la creatividad e innovación como aspectos importantes para generar amor hacia el texto.

Descriptor: Hábito de lectura; enseñanza de la lectura; juego educativo. (Palabras tomadas del Tesoro UNESCO).

ABSTRACT

The objective of the research is to analyze playful strategies such as improving the reading ability of initial education students, based on a review of documentary sources, from where the main idea contributed was incorporated, through the technique of content analysis and analytical method - synthetic in order to generate a theoretical synthesis of output. Playful strategies can be used to promote the motivation of critical reading in students, as it contributes to expanding the mind with the intention of encouraging creativity and innovation as important aspects to generate love for the text.

Descriptors: Reading habit; reading instruction; educational games. (Words taken from the UNESCO Thesaurus).

Ruth Eleana Herrera-García

INTRODUCCIÓN

La lúdica se constituye en un enfoque educativo que procura educar a través del juego disciplinado en el aula de clases, de ese modo, suele combinarse diversión con instrucciones que deben cumplirse para lograr el aprendizaje requerido; en este sentido, se tiene que:

La lúdica es la atmósfera que envuelve el ambiente del aprendizaje que se genera específicamente entre maestros y alumnos, docentes y discentes, entre facilitadores y participantes, de esta manera es que en estos espacios se presentan diversas situaciones que sin ser espontáneas son frescas, dinámicas y generan gran satisfacción a sus participantes (Yagüé-Hurtado, 2018, p. 1).

Las actividades lúdicas espontaneas, pueden derivar del diseño gestionado por el docente en procura de fomentar mayor motivación en el estudiante para la generación de un determinado aprendizaje o fin didáctico, como, por ejemplo, podrían emplearse para incentivar la lectura en estudiantes durante su primer ciclo de formación académica, siendo posible incluir recursos como juguetes u otro en favor de lograr el objetivo planteado en el micro currículo (Serrada-Fonseca, 2007), además, es necesario indicar la importancia del juego para la mediación entre docentes y estudiantes (Farias & Rojas-Velásquez, 2010), en síntesis, el juego se basa en tres reglas didácticas sintéticas:

1. **Carácter lúdico.** Se utiliza como diversión y deleite sin esperar que proporciones una utilidad inmediata ni que ejerza una función moral. El término actividad lúdica lo demarca Boz de Buzek (s.f) dentro de las dimensiones del juego, estableciendo que el mismo "pone en marcha capacidades básicas que posibilitan la creación de múltiples ámbitos de juego en todas las facetas del quehacer humano" (p.48).
2. **Presencia de reglas propias.** "Sometido a pautas adecuadas que han de ser claras, sencillas y fáciles de entender, aceptadas libremente por los participantes y de cumplimiento obligatorio para todos. Donde pueden variar de acuerdo a los competidores". (p.49)

Ruth Eleana Herrera-García

3. Carácter competitivo. "Aporta el desafío personal de ganar a los contrincantes y conseguir los objetivos marcados, ya sea de forma individual o colectiva". (Chamoso, Et. Al. 2004, p.49).

A partir de las tres características indicadas, al generar estrategias basadas en la lúdica, se deben tener en cuenta para cumplir con los requisitos curriculares y didácticos con la finalidad de plantear en el estudiante, no solo emoción al aprendizaje, sino, valores para integrarse socialmente, en este sentido,

El docente debe tener claro que en el juego se manifiestan también aspectos relacionados con la conducta y la personalidad de los estudiantes. En los juegos reglados se aprende a compartir, a trabajar en equipo, a recibir orientaciones y sugerencias de otros, a seguir indicaciones y a cumplir una ruta específica para alcanzar los objetivos (Melo-Herrera & Hernández-Barbosa, 2014, p. 59).

Por consiguiente, el juego también permite generar cambios conductuales a partir de la socialización basada en valores, por lo tanto, no debe abordarse como una actividad al azar o espontánea, sino, debe cumplirse a partir de una planificación que persigue un fin o fines didácticos (Alcedo & Chacón, 2011). A partir de lo planteado, la investigación tiene por objetivo analizar las estrategias lúdicas como mejora de la capacidad lectora de estudiantes de educación inicial, a partir de una revisión de fuentes documentales, desde donde se incorporó la idea principal aportada, mediante la técnica de análisis de contenido y método analítico – sintético con la finalidad de generar una síntesis teórica de salida.

Ruth Eleana Herrera-García

Estrategias lúdicas como mejora de la capacidad lectora de estudiantes de educación inicial

Las estrategias lúdicas a partir del juego educativo, se constituye en una técnica empleada por el docente que facilita la formación integral del estudiante, por cuanto;

El juego contribuye al desarrollo cognitivo, afectivo y motriz, por lo que niños son capaces de ejercer una actividad lúdica para satisfacer sus necesidades e interés y por lo tanto aprendan de manera indisoluble y significativa. Durante el juego el niño y niña inicia placenteramente su trato con otros niños, instruye su lenguaje hablado y mímico, desarrolla y domina sus músculos, adquiriendo conciencia de su utilidad (Liguicota-Rivera & Maldonado-Parra, 2013, p. 19).

A partir de lo planteado, el docente debe tener una visión amplia para diseñar desde el juego educativo, las diversas estrategias posibilitadoras de incentivar la atención, motivación, conducta, generación cognitiva del estudiante; con lo cual se posibilita el intercambio de experiencias con intención de promover una configuración del conocimiento con intención de relacionarlo con contextos sociales en pro de estimular la criticidad, creatividad. Por otro lado, (Díaz-Edna, 2017), advierte que “las estrategias de aprendizaje son secuencias de procedimientos o planes orientados hacia la consecución de metas de aprendizaje, mientras que los procedimientos específicos dentro de esa secuencia se denominan tácticas de aprendizaje” (p. 28). En este sentido, (Arcos-Andrade, 2019), comenta que

El componente lúdico como las estrategias de aprendizaje surgen a partir de la necesidad de combinar aspectos cognitivos, afectivos y sociales para un aprendizaje eficaz, en tal sentido, posibilita la aplicación de una metodología desarrollada con creatividad que posibilita el uso de la imaginación desde la reinterpretación y adaptaciones de textos, así como del proceso de comprensión y producción textual en desempeños reales (p. 16).

Es así que las estrategias lúdicas pueden ser empleadas con fines de promover la motivación de una lectura crítica en los estudiantes, por cuanto contribuye a expandir la mente con la intención de incentivar la creatividad e innovación como aspectos importantes para generar amor hacia el texto. Es así que,

Ruth Eleana Herrera-García

El juego y el aprendizaje tienen como meta desarrollar habilidades y capacidades que apoyen la superación de dificultades. Con respecto a la enseñanza de la lengua, el componente lúdico es un recurso necesario a partir del enfoque comunicativo para centrarse en el desarrollo de habilidades y conocimientos necesarios para comprender y producir eficazmente mensajes lingüísticos en diferentes situaciones de comunicación (Ministerio de Educación, 2016).

Desde el enfoque lúdico, la lectura no solo se percibe como una repetición de palabras, sino, de comprensión de las mismas con la intención de otorgarle significado y transformarlos en nuevos códigos lingüísticos con la intención de promover una interacción comunicativa entre los pares, promoviendo un mayor acercamiento para generar el aprendizaje desde una visión colaborativa y cooperativa (Revelo-Sánchez et al. 2018).

Por otro lado, teniendo en cuenta la educación virtual, generada durante la pandemia por COVID.19, se debe tener en consideración, además, los juegos informáticos o electrónicos, ante lo cual, (Aslan & Balci, 2015), comentan que el desarrollo de un juego en forma de software para el aprendizaje basado en juegos plantea importantes desafíos técnicos para los educadores, investigadores, diseñadores de juegos e ingenieros de software. Por lo tanto, consiste en un conjunto de procesos complejos que requieren conocimientos multifacéticos en múltiples disciplinas como diseño gráfico digital, educación, juegos, diseño instruccional, modelado y simulación, psicología, ingeniería de software, artes visuales y el área temática de aprendizaje.

Mientras que (Müller et al. 2018), destacan que estrategias basadas en el juego, pueden promover la lectura para la adquisición de un segundo idioma, por cuanto los factores de actitud y motivación como la satisfacción con los juegos y la voluntad de aprender con los juegos deben considerarse cuidadosamente, ya que pueden generar resultados de aprendizaje positivos; por otro lado, (Hooshyar et al. 2018), comentan que el rendimiento de los usuarios mejora considerablemente cuando los contenidos del juego se personalizan según su capacidad individual, en contraste con su mejora en los juegos no

Ruth Eleana Herrera-García

personalizados. Además, los resultados muestran que los participantes con menor competencia demostraron mayores mejoras en el rendimiento mientras jugaban el juego personalizado que los participantes con mayor competencia.

En este orden, el juego es una habilidad que forma parte de la vida del ser humano, enriquece su experiencia y permite otorgar sentido y significado a las actividades cotidianas. Éste involucra ámbitos cognitivos, lingüísticos sociales y culturales, convirtiéndose en una experiencia natural que fluye a lo largo del desarrollo, no obstante, en el caso de niños y niñas con rezago o que presentan dificultades en algún área específica o discapacidad, este aspecto también se ve interferido (Cáceres-Zúñiga et al. 2018). Siendo considerable tener en cuenta, los tipos de juegos a partir de (Piaget, 1961):

1. Juego funcional: El niño realiza acciones motoras para explorar diversos objetos y responder a los estímulos que recibe. Este tipo de juego promueve el desarrollo sensorial, la coordinación motriz gruesa y fina, la permanencia del objeto y la posibilidad de reconocer causa-efecto. Algunos juegos representativos en este estadio son: dejar caer objetos, encontrar un objeto que está aparentemente escondido, alcanzar algún objeto apoyándose de otro, agitar una sonaja, gatear, correr, saltar, encender un juguete presionando un botón.
2. Juego de construcción: Surge a partir del primer año de vida y permanece durante todo el desarrollo del niño a la par del juego funcional. A través de este tipo de juego se promueve la creatividad, la motricidad fina (coordinación óculo-manual), la solución de problemas y la ubicación temporo-espacial. Algunas actividades que representan este tipo de juegos son: apilar y alinear objetos para formar caminos, torres o puentes, armar rompecabezas o crear una casita con sábanas y sillas.
3. Juego simbólico: El niño simula situaciones y representa personajes de la vida cotidiana y de su entorno. A través de este juego el niño comprende y asimila lo que observa, escucha y siente, desarrolla su creatividad, imaginación, fantasía y convivencia con sus iguales.

Ruth Eleana Herrera-García

4. Juego de reglas: Este tipo de juego surge antes de los 6 años, en él los niños establecen las normas necesarias para jugar, sin embargo, pueden cambiar las reglas siempre y cuando el resto de los integrantes estén de acuerdo. Es a través del juego de reglas que los niños aprenden a respetar normas, a esperar turnos, desarrollan tolerancia a la frustración y viven valores como el respeto. Algunos juegos tradicionales son: el lobo, las escondidillas, memorama, lotería, boliche entre otros.

Los juegos educativos, pueden ser enfocados al fomento de una lectura crítica en los estudiantes, ante lo cual, (Wexler et al. 2020), comentan que los maestros pueden usar una variedad de métodos de instrucción para aumentar las oportunidades para que los estudiantes interactúen con el texto para mejorar su comprensión de conceptos y apoyar la comprensión de lectura. Siendo considerable tener en cuenta, la predisposición genética de estudiante hacia la lectura, por cuanto (Luciano, 2017), como un fuerte predictor, si el niño tiene dificultades con la lectura, lo constituye la historia familiar. Los estudios de gemelos y familias confirman que la capacidad de lectura (incluido el trastorno de lectura específico) está sustancialmente influenciada genéticamente, en consideración los estudios genéticos moleculares de la capacidad de lectura han identificado una serie de genes candidatos que están asociados con la discapacidad de lectura y / o los procesos de lectura; es probable que se descubran muchos más.

Esto tendría que ser considerado para la conformación de una adecuada comprensión lectora en el estudiante, sobre todo cuando (Hoyos-Flórez & Gallego, 2017), comentan que a este nivel de la lectura, se genera un proceso constructivo, que se potencia con una propuesta de intervención que posibilita en los estudiantes identificar la estructura de los textos, formular cuestionamientos, deducir elementos, elaborar inferencias, recuperar datos, efectuar conexiones entre información nueva y conocimientos previos, y evaluar y reflexionar frente a los portadores de texto.

Ruth Eleana Herrera-García

Siendo considerable promover la capacidad lectora por cuanto los alumnos que han tenido experiencias de lectura más ricas en la infancia y adolescencia y que tuvieron modelos lectores en la familia, en la tendencia lograron una mejor comprensión lectora (Del-Puerto et al. 2018). Siendo conveniente, estudiar los siguientes niveles de lectura, a partir de lo expuesto por (Cervantes-Castro et al. 2017):

1. Nivel de comprensión literal En este nivel, el lector reconoce las frases y las palabras clave del texto. Capta lo que el texto dice sin una intervención muy activa de la estructura cognoscitiva e intelectual del lector.
2. Lectura literal en profundidad. En este nivel, el lector efectúa una lectura más profunda, ahondando en la comprensión del texto, reconociendo las ideas que se suceden y el tema principal.
3. Nivel de comprensión inferencial Este nivel se caracteriza por escudriñar y dar cuenta de la red de relaciones y asociaciones de significados que permiten al lector leer entre líneas, presuponer y deducir lo implícito. Es decir, busca relaciones que van más allá de lo leído, explica el texto más ampliamente, agrega informaciones y experiencias anteriores, relaciona lo leído, los conocimientos previos, formulando hipótesis y nuevas ideas. La meta del nivel inferencial es la elaboración de conclusiones.
4. Nivel de comprensión crítico A este nivel se le considera el ideal, ya que en él el lector es capaz de emitir juicios sobre el texto leído, aceptarlo o rechazarlo, pero con argumentos. La lectura crítica tiene un carácter evaluativo, en el que interviene la formación del lector, su criterio y conocimientos de lo leído. Dichos juicios toman en cuenta cualidades de exactitud, aceptabilidad, probabilidad. Los juicios pueden ser:
 - De realidad o fantasía: según la experiencia del lector con las cosas que lo rodean o con los relatos o lecturas.
 - De adecuación y validez: compara lo que está escrito con otras fuentes de información.

Ruth Eleana Herrera-García

- De apropiación: requiere de evaluación relativa en las diferentes partes para asimilarlo.
- De rechazo o aceptación: depende del código moral y del sistema de valores del lector.

Promover los diversos niveles hasta lograr el nivel crítico o de comprensión, es una tarea necesaria en la educación, por consiguiente es recurrente promover estrategias lúdicas en los primeros años de formación académica con la finalidad de gestionar la motivación necesaria en los estudiantes para el logro de una comprensión lectora en conformidad a los múltiples retos a los cuales se enfrentan, siendo que la lectura es base fundamental para adquirir otras competencias como la escritura y conocimiento científico; generando polémicas a partir de la lectura reflexiva, contribuyendo a promover un pensador con base a buscar soluciones desde la indagación investigativa (Barzola-Veliz et al. 2020).

Lo planteado, permite proyectar un estudiante con capacidad autónoma en su aprendizaje, al respecto, (Medina-Coronado & Nagamine-Miyashiro, 2019), comenta que el uso adecuado de estas estrategias permitirá al estudiante desarrollar un aprendizaje autónomo, el estudiante tendrá el control y autorregulación de su proceso de aprendizaje, por lo tanto; conllevará al logro de las competencias, siendo considerable alcanzar el nivel inferencial de lectura (Avendaño, 2020).

Siendo considerable aplicar estrategias lúdicas, por cuanto la aplicación de estrategias didácticas mejora la comprensión lectora, las habilidades del pensamiento y las competencias comunicativas, contrayendo aprendizajes significativos, mediante la motivación, y estimulación al desarrollo de destrezas lectoras en los estudiantes siendo entes activos, competentes y dinámicos (Acurio-Ponce & Nuñez-Naranjo, 2019).

El docente debe tener en cuenta que el acompañamiento familiar influye sobre la comprensión lectora, y que además influye sobre cada una de las dimensiones: literal, inferencial, crítica, de tal manera que, si se mejora el nivel de acompañamiento familiar, también se mejora el nivel de comprensión lectora (Tuesta-Oyarse & Oseda-Gago, 2021).

Ruth Eleana Herrera-García

CONCLUSIÓN

Las estrategias lúdicas pueden ser empleadas con fines de promover la motivación de una lectura crítica en los estudiantes, por cuanto contribuye a expandir la mente con la intención de incentivar la creatividad e innovación como aspectos importantes para generar amor hacia el texto.

FINANCIAMIENTO

No monetario.

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Cesar Vallejo, Chiclayo; por motivar el desarrollo y fomento de la investigación.

REFERENCIAS CONSULTADAS

- Acurio-Ponce, B., & Nuñez-Naranjo, A. (2019). Creo, juego y aprendo con estrategias y recursos para mejorar la comprensión lectora [I create, play and learn with strategies and resources to improve reading comprehension]. *593 Digital Publisher CEIT*, 4(2), 44-59. <https://doi.org/10.33386/593dp.2019.2.87>
- Alcedo, Y., & Chacón, C. (2011). El Enfoque Lúdico como Estrategia Metodológica para Promover el Aprendizaje del Inglés en Niños de Educación Primaria [The Playful Approach as a Methodological Strategy to Promote English Learning in Primary Education Children]. *SABER. Revista Multidisciplinaria del Consejo de Investigación de la Universidad de Oriente*, 23(1), 69-76.
- Arcos-Andrade, L. (2019). Estrategias lúdicas para mejorar la atención dispersa en niños de básica elemental [Playful strategies to improve dispersed attention in elementary school children]. <http://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/2951>

Ruth Eleana Herrera-García

- Aslan, S., & Balci, O. (2015). GAMED: digital educational game development methodology. *SIMULATION*, 91(4), 307–319. <https://doi.org/10.1177/0037549715572673>
- Avendaño, Y. (2020). Influencia de las estrategias de lectura de isabel solé en la comprensión lectora de los educandos de quinto grado de primaria [influence of the reading strategies of isabel solé in the reading understanding of the educandos of fifth grade of primary]. *Revista Chakiñan de Ciencias Sociales y Humanidades*, (12), 95-105. <https://doi.org/10.37135/chk.002.12.06>
- Barzola-Veliz, V, Bolívar Chávez, O, & Navarrete Pita, Y. (2020). Incidencia de la comprensión lectora en las aptitudes investigativas de los estudiantes de educación superior [Impact of reading comprehension on research attitudes in Higher Education students]. *Educación Médica Superior*, 34(4), e2520.
- Cáceres-Zúñiga, F, Granada Azcárraga, M, & Pomés Correa, M. (2018). Inclusión y Juego en la Infancia Temprana [Inclusion and Play in Early Childhood]. *Revista latinoamericana de educación inclusiva*, 12(1), 181-198. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-73782018000100181>
- Cervantes-Castro, R, Pérez Salas, J, & Alanís Cortina, M. (2017). Niveles de comprensión lectora. Sistema CONALEP: caso específico del plantel n° 172, de ciudad Victoria, Tamaulipas, en alumnos del quinto semestre [Reading comprehension levels. CONALEP system: specific case of campus n ° 172, Ciudad Victoria, Tamaulipas, in fifth semester students]. *Revista Internacional de Ciencias Sociales y Humanidades, SOCIOIOTAM*, XXVII(2),73-114.
- Chamoso, J., Durán, J., García, J. & otros. (2004). Análisis y experimentación de juegos como instrumentos para enseñar matemáticas [Analysis and experimentation of games as tools to teach mathematics]. *Suma*, 47, 4-58.
- Del-Puerto, L. G., Thoms, C, & Boscarino, E. (2018). Nivel de comprensión lectora en estudiantes que inician primer año de carrera universitaria [Reading comprehension]. *Revista Científica de la UCSA*, 5(2), 11-25. [https://dx.doi.org/10.18004/ucsa/2409-8752/2018.005\(02\)011-025](https://dx.doi.org/10.18004/ucsa/2409-8752/2018.005(02)011-025)

Ruth Eleana Herrera-García

- Díaz-Edna, M. (2017). Estrategias lúdicas para el aprendizaje en niños y niñas de la escuela normal superior de Cartagena [Playful strategies for learning in boys and girls of the normal higher school of Cartagena]. <http://hdl.handle.net/11371/1585>
- Farias, D, & Rojas-Velásquez, F. (2010). Estrategias lúdicas para la enseñanza de la matemática en estudiantes que inician estudios superiores [Playful strategies for teaching mathematics in students starting higher education]. *Paradigma*, 31(2), 53-64.
- Hooshyar, D., Yousefi, M., & Lim, H. (2018). A Procedural Content Generation-Based Framework for Educational Games: Toward a Tailored Data-Driven Game for Developing Early English Reading Skills. *Journal of Educational Computing Research*, 56(2), 293–310. <https://doi.org/10.1177/0735633117706909>
- Hoyos-Flórez, A, & Gallego, T. (2017). Desarrollo de habilidades de comprensión lectora en niños y niñas de la básica primaria [Development of reading comprehension skills in elementary school boys and girls]. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (51),23-45.
- Lliguicota-Rivera, M. & Maldonado-Parra, C. (2013). Estrategias lúdicas en la adquisición de aprendizajes significativos en el nivel de educación inicial [Playful strategies in the acquisition of meaningful learning at the initial education level]. <http://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/807>
- Luciano, M. (2017). Making Reading Easier: How Genetic Information Can Help. *Policy Insights from the Behavioral and Brain Sciences*, 4(2), 147–154. <https://doi.org/10.1177/2372732217720464>
- Medina-Coronado, D, & Nagamine-Miyashiro, M. (2019). Estrategias de aprendizaje autónomo en la comprensión lectora de estudiantes de secundaria [Autonomous Learning Strategies in the Reading Comprehension of High School Students]. *Propósitos y Representaciones*, 7(2), 134-146. <https://dx.doi.org/10.20511/pyr2019.v7n2.276>
- Melo-Herrera, M, & Hernández-Barbosa, R. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales [The possibilities of play in teaching natural sciences]. *Innovación educativa (México, DF)*, 14(66), 41-63.

Ruth Eleana Herrera-García

- Ministerio de Educación. (2016). La importancia de enseñar y aprender Lengua y Literatura [The importance of teaching and learning Language and Literature]. Recuperado desde <https://n9.cl/u5eij>
- Müller, A., Son, J.-B., Nozawa, K., & Dashtestani, R. (2018). Learning English Idioms With a Web-Based Educational Game. *Journal of Educational Computing Research*, 56(6), 848–865. <https://doi.org/10.1177/0735633117729292>
- Piaget, J., (1961). *La formación del símbolo en el niño [the formation of the symbol in the kid]*. México: F.C.E.
- Revelo-Sánchez, O, Collazos-Ordóñez, C., & Jiménez-Toledo, J. (2018). El trabajo colaborativo como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación: una revisión sistemática de literatura [Collaborative work as a didactic strategy for teaching / learning programming: a systematic literature review]. *TecnoLógicas*, 21(41), 115-134.
- Serrada-Fonseca, M. (2007). Integración de actividades lúdicas en la atención educativa del niño hospitalizado [Integration of recreational activities in the educational care of hospitalized children]. *Educere*, 11(39), 639-646.
- Tuesta-Oyarse, S., & Oseda-Gago, D. (2021). Influencia del acompañamiento familiar en la comprensión lectora de 1° primaria I.E. N°80008 república Argentina, 2020 [Influence of family support on reading comprehension of 1st primary I.E. No. 80008 Argentine Republic, 2020]. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(4), 5244-5273. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i4.687
- Wexler, J., Swanson, E., Kurz, L. A., Shelton, A., & Vaughn, S. (2020). Enhancing Reading Comprehension in Middle School Classrooms Using a Critical Reading Routine. *Intervention in School and Clinic*, 55(4), 203–213. <https://doi.org/10.1177/1053451219855738>
- Yagüé-Hurtado, M. (2018). El método lúdico para la formación de valores ético-cívicos en secundaria básica [The ludic method to mold ethical-civic values in junior high school]. *Conrado*, 14(Supl. 1), 106-111.

Ruth Eleana Herrera-García

©2021 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).