

Juego y lectura, una estrategia pedagógica

Juan Lady Castro Patiño ¹ Jcastro21@uan.edu.co

Lady Sosa Caceres ¹ lsosa89@uan.edu.co

¹Universidad Antonio Nariño. Facultad De Educación; Bogotá,
Colombia

Resumen

La presente ponencia se centra en la problemática de la comprensión lectora que se identificó durante la recopilación de documentos. Por ende, consideramos relevante abordar esta cuestión, y darle visibilidad a la importancia de la comprensión lectora, ya que Maira Arrieta (2022) sostiene que "los estudiantes requieren una estrategia didáctica capaz de despertar el interés en la comprensión e interpretación de los textos, enfocándose en las habilidades cognitivas y lingüísticas, lo que determina la información semántica y, al mismo tiempo, sintáctica desarrollada en una buena lectura" (p. 3). En consecuencia, han surgido nuevas metodologías que buscan usar los juegos para el proceso de enseñanza-aprendizaje favoreciendo la comprensión lectora. Además, se ha llevado a cabo un estudio de los diferentes textos recopilados que comparten la investigación sobre cómo el uso de la gamificación en las aulas de clase contribuye a la educación actual y hace que el aprendizaje de la comprensión lectora sea un proceso significativo para los estudiantes.

Palabras clave:

Renovación curricular, comprensión, metodología.

Abstract

This paper focuses on the problem of reading comprehension that was identified during the collection of documents. Therefore, we consider it relevant to address this issue, and give visibility to the importance of reading comprehension, since Maira Arrieta (2022) maintains that "students require a didactic strategy capable of arousing interest in the understanding and interpretation of texts, focusing on cognitive and linguistic skills, which determines the semantic and, at the same time, syntactic information developed in good reading" (p. 3). Consequently, new methodologies have emerged that seek to use games for the teaching-learning process, promoting reading comprehension. In addition, a study has been carried out of the different collected texts that share research on how the use of gamification in classrooms contributes to current education and makes learning reading comprehension a significant process for students. students.

Keywords:

Curriculum renewal, understanding, methodology.