

**SECUENCIA DIDÁCTICA BASADA EN UN VIDEO JUEGO DE ROL PARA POTENCIALIZAR LA COMPRENSIÓN
DE LECTURA EN NIÑOS DE QUINTO GRADO.**

LADY JHOANNA PRIETO AYALA

Mes día DE 2019

UNIVERSIDAD ICESI

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

TESIS

Agradecimientos

Gracias a Dios y a mi familia por el apoyo en cada decisión y proyecto, en especial al señor Alfredo Ayala y Liliana Serna, quienes creyeron en mí, brindándome la oportunidad de crecer profesionalmente. No ha sido sencillo el camino hasta ahora, pero gracias a sus aportes, a su amor, a su inmensa bondad y respaldo, culmino una etapa de mi vida.

También quiero agradecerle al docente Henry Arley Taquez, por guiar mi trabajo con dedicación, siempre demostrando disposición para aclarar cualquier tipo de duda que me surgiera, su claridad y exactitud me brindaron herramientas para construir mi labor.

Índice General

Resumen.....	7
Abstract.....	7
Introducción.....	8
Capítulo I. Descripción del problema de investigación.....	15
2. Pregunta de investigación.....	22
2.1 Objetivo general.....	21
2.2 Objetivos específicos.....	21
3. Marco teórico	23
3.1 Estrategias para la comprensión lectora.....	23
3.1.1 La lectura y los tres tiempos.....	23
3.2 La lectura y sus niveles de comprensión.....	26
3.2.1 Niveles de lectura.....	27
3.2.2 La lectura literal.....	27
3.2.3 La lectura inferencial.....	28
3.2.4 La lectura digital y literacidad electrónica.....	30
3.3 Aprendizaje basado en video juegos.....	31
3.3.1 El videojuego de rol.....	32
3.3.2 Zelda ocarina of time en propuesta pedagógica.....	33
3.3.3 Estrategia de lectura aplicada al videojuego.....	34
3.3.4 Evaluación de los aprendizajes.....	36
4. Secuencia didáctica.....	37
5. Estado del arte.....	38
5.1 Estudios para El Mejoramiento de Aprendizajes Usando Video juegos.....	41
Capítulo II. Metodología.....	44
6.1 Tipo de investigación.....	44
6.2 Estudio de caso.....	46
6.3 Contexto de la investigación.....	47
6.4 Diseño de la investigación.....	48
6.5 Unidad de análisis.....	48

6.6 Metodología para el análisis de la información.....	48
6.7 Categorías de análisis.....	49
7. Instrumentos.....	50
7.1 Instrumento diagnóstico y final.....	52
7.1.1 Actividades de Aprendizaje.....	53
7.1.2 La entrevista.....	54
7.2 Instrumentos para la Recolección de Información y Objetivos.....	55
8. Planeación.....	56
8.1. Diagnóstico.....	56
8.1.1 Planeación.....	60
8.2 Aplicación y Evaluación.....	61
8.2.1 Fase metodológica.....	61
8.2.2 Proceso Diagnóstico.....	59
8.2.3 Actividades de Aprendizaje.....	62
8.2.4 Entrevistas.....	64
8.2.5 Evaluación.....	64
Capítulo III. Análisis de Resultados.....	65
9.1 Resultados del Diagnóstico.....	66
9.1.1 Actividad Exploratoria.....	70
9.1.2 Actividades de Aprendizaje.....	74
9.1.3 Resultados de la Actividad Diagnóstica.....	84
Capítulo IV. Reflexiones a partir de la Secuencia Didáctica.....	88
9.1.4 El Video Juego de Rol en el Ambiente Académico.....	86
9.2 El docente vs la máquina: rol docente.....	88
9.2.1 Rol estudiante jugador.....	92
9.3 El video juego en el aula como impacto del tic en la institución: miedos y expectativas	94
9.4 Implementación de modelo MinTIC, como parte del diseño de la experiencia de aprendizaje.....	98
10 Conclusiones.....	100
11 Recomendaciones.....	103

Bibliografia.....97

Índice de Tablas

Tabla 1. Como va Colombia en términos de lectura.....	7
Tabla 2. Promedio de libros por persona de 5 años los últimos 12 meses (2017).....	8
Tabla 3. Análisis de resultados lenguaje Pruebas SABER grado 5° (informe colegio 2018).....	15
Tabla 4. Comparativo rendimiento académico anual por grado lenguaje-años 2016, 2017 2018.....	17
Tabla 5. Tabla diseñada por ICFES para medir el nivel de lectura.....	54

Índice de gráficos

Gráfico 1. Promedio de libros leídos personas de 5 años y más que leyeron en los últimos 12 meses (2017).....	9
Gráfico 2. Lectura en soporte digital (2017).....	10
Gráfica 3. Informe de la encuesta porcentaje (2017).....	10
Gráfica 4. Porcentaje de personas de 12 años y más que leyeron en soporte digital, según el dispositivo electrónico utilizado para leer.....	12
Gráfica 5. Comparativo índice sintético de calidad educativa básica primaria años (2016, 2017, 2018)...	16
Gráfica 6. Muestra al grado 5° con base a los resultados en lenguaje (2016, 2017, 2018).....	17
Gráfica 7. Dispositivos más usados por los estudiantes de grado 5° para jugar.....	62
Gráfica 8. Encuesta de lectura de textos de videos juegos.....	66

Resumen

La secuencia didáctica aquí presentada tiene como propósito Evaluar la Implementación de una secuencia didáctica que use como herramienta el videojuego de rol, para que promueva el desarrollo de la comprensión en lectura literal e inferencial en estudiantes de grado quinto. Para lograrlo se plantea el uso de una estrategia con el fin de guiar la lectura de los textos que aparecen en el video juego. Finalmente se tendrán en cuenta para el análisis de resultados las encuestas, entrevistas, actividades de aprendizaje y pruebas diagnósticas.

Abstract

The didactic sequence presented here is intended to evaluate the implementation of a didactic sequence that uses the role-playing videogame as a tool, so that it promotes the development of comprehension in literal and inferential reading in fifth grade students. To achieve this, the use of a strategy is proposed in order to guide the reading of the texts that appear in the video game. Finally, surveys, interviews, learning activities and diagnostic tests were analyzed for results analysis.

Introducción

La lectura es una parte fundamental para el desarrollo integral de cada sujeto, y la escuela es uno de los principales escenarios en que los niños van a adquirir estrategias y habilidades de comprensión, pero cada vez más les resulta difícil alcanzarlas. Por tal motivo las entidades gubernamentales en Colombia han mostrado preocupación por promover con mayor frecuencia la lectura, creando programas (como: PTA 2.0, leer es mi cuento, etc.), encargados de buscar y diseñar estrategias para que los estudiantes adquieran las competencias y habilidades lectoras.

Diario El Tiempo en el mes de abril de 2018 publicó un artículo en el cual expone cómo va Colombia en términos de lectura, y los resultados parecen alentadores. Según el medio de comunicación "En 3 años, Colombia agregó un libro a su promedio de lectura". Los resultados expuestos exponen que el consumo del texto impreso es mayor que el digital, y es el que representa el 82,0%. Pero no es solamente libros lo que leen los colombianos, el 48,0% también leen periódicos y otro 32,2% revistas. Los porcentajes presentados en el artículo expresan los siguientes datos:

Correos electrónicos	39,9 %
Lectura en redes sociales	38,6 %
Páginas web: las noticias o artículos en medios digitales	29,7%
libros digitales	15,7%
Documentos académicos en digital	28,2 %

Tabla 1- Tomado El diario El Tiempo

El DANE (El Departamento Administrativo Nacional de Estadística) también ha realizado encuestas que han arrojado resultados similares. De la misma manera la Encuesta Nacional de Lectura - ENLEC intenta contar con indicadores comunes que permitan describir el comportamiento lector en

Colombia, lo cual la ha conllevado a la búsqueda primordial de diseñar, formular y evaluar políticas y planes de lectoescritura.

La Encuesta nacional de lectura (ENLEC) es el primer estudio especializado y diseñado para medir hábitos de lectura. Ha recogido información no solo sobre los hábitos de lectura y escritura, sino también la asistencia de personas a las bibliotecas, clasificando sus datos por edades y también la representatividad de cada territorio a nivel nacional; en las que se encuentra las cabeceras municipales, centros poblados y rural disperso y las 32 ciudades capitales.

La encuesta más reciente realizada por la ENLEC se llevó cabo durante los meses de septiembre, octubre y noviembre de 2017. Fue aplicada a 108.383 personas de 33.995 hogares. Las variables tenidas en cuenta para la encuesta fueron: lectura impresa y digital, cantidad de libros leídos, gusto por la lectura, soporte (papel o digital) en el que se escribe, gusto por la escritura, asistencia a bibliotecas, entre otras.

Tabla 2

Tabla 1. Promedio de libros leídos por las personas de 5 años y más en los últimos 12 meses
Total nacional, Cabeceras, Centros poblados y rural disperso, Total 32 ciudades
2017

	Total nacional	Cabeceras	Centros poblados y rural disperso	Total 32 ciudades
Promedio de libros leídos por personas de 5 años y más* que leyeron libros	5,1	5,4	4,2	5,8
Promedio de libros leídos por todas las personas de 5 años y más	2,7	2,9	1,9	3,3

Fuente: DANE - ENLEC.

Nota: *Se excluyen las personas de 12 años y más que no saben leer y escribir.

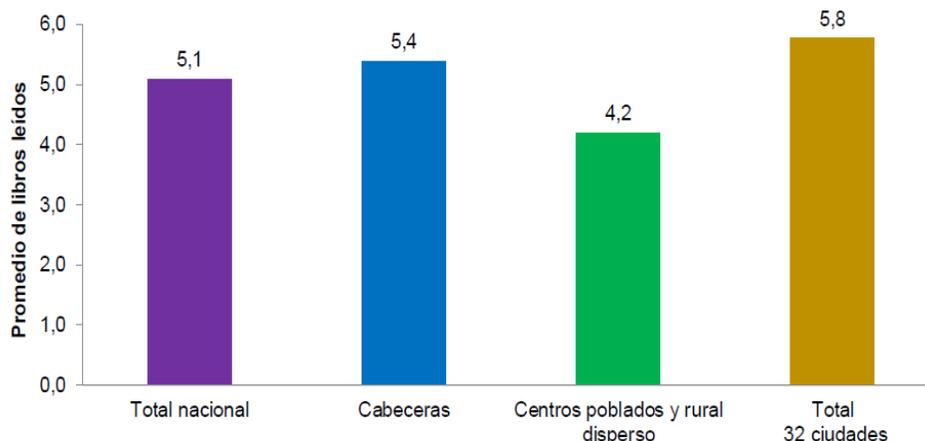
El promedio de libros para las personas que leyeron libros, se construye con el total de libros leídos por las personas de 5 años y más, sobre el total de personas de 5 años y más que afirmaron leer libros en los últimos 12 meses.

El promedio de libros para todas las personas de 5 años y más, se construye con el total de libros leídos por las personas de 5 años y más que leyeron libros, sobre el total de personas de 5 años y más.

2017

Gráfico 1. Promedio de libros leídos por personas de 5 años y más que leyeron libros en los últimos 12 meses

Total nacional, Cabeceras, Centros poblados y rural disperso, Total 32 ciudades
2017



Fuente: DANE - ENLEC.



Según la anterior tabla de datos, los resultados pueden ser alentadores, es decir, en Colombia sí está leyendo, sin embargo, podríamos preguntarnos si, ¿la cantidad de libros que se leen desde el año 2017 estarían relacionados con los niveles en comprensión de lectura? El periódico El País años atrás notició (Mera, 2012) “Alumnos en Colombia leen, pero no entienden” lo cual nos crea una interrogante actual y es, ¿ha mejorado la comprensión de lectura a nivel inferencial y literal así como lo hizo el número de libros que se lee por año?, es una pregunta importante de análisis que permitiría dar idea sobre los resultados de las pruebas Icfes en los últimos años.

La Lectura Digital

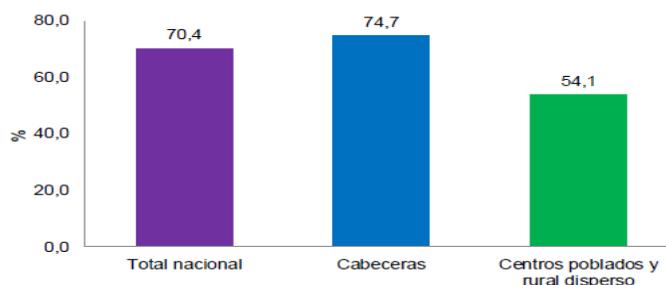
En el informe del DANE, en el **gráfico 1** con respecto a los materiales digitales la ENLEC presenta en su reporte que las personas que leen en formato digital están entre edades de 5 años y más.

Gráfico 2

1.1.2 Lectura en soporte digital

El 70,4% de las personas de 5 años y más en el total nacional leyó en soporte digital, en las cabeceras el 74,7% y en los centros poblados y rural disperso el 54,1%.

Gráfico 2. Porcentaje de personas de 5 años y más* que leyeron en soporte digital Total nacional, Cabeceras, Centros poblados y rural disperso 2017



Fuente: DANE - ENLEC.

Nota: *Se excluyen las personas de 12 años y más que no saben leer y escribir.

Los porcentajes presentados en el gráfico no suman 100% y corresponden a las personas que respondieron con un sí cada una de las opciones.

Población de referencia: Total nacional 42.326 (miles), Cabeceras 33.456 (miles), Centros poblados y rural disperso 8.870 (miles)

En el **gráfico 3** el informe de la encuesta, encontramos un alto porcentaje de lectura el 64,0% se basa en las redes sociales, es decir, no se tiene solo en cuenta la literatura y textos informativos, también se tienen en cuenta las nuevas formas de lectura que están enfocadas en las nuevas maneras en que nos comunicamos, que han aparecido conforme se ha desarrollado la tecnología.

Gráfico 3

Gráfico 4. Porcentaje de personas de 5 años y más* que leyeron materiales en soporte digital Total nacional, Cabeceras, Centros poblados y rural disperso, Total 32 ciudades 2017

Materiales digitales	Total nacional	Cabeceras	Centros poblados y rural disperso	Total 32 ciudades
	%	%	%	%
Redes sociales (Facebook, Twitter, Instagram, WhatsApp, etc.)	64,0	68,6	46,6	71,3
Correos electrónicos	39,9	44,6	22,2	50,6
Páginas web	38,6	43,1	21,7	47,2
Noticias o artículos en medios digitales (revistas, periódicos, aplicaciones, etc.)	29,7	33,4	15,7	36,4
Artículos o documentos académicos en medios digitales	28,2	30,3	20,4	33,3
Documentos de trabajo en Internet	17,2	19,5	8,5	23,2
Blogs o foros en internet	16,5	18,9	7,4	21,1
Libros digitales (total o parcialmente)	15,7	17,5	9,0	19,8

Fuente: DANE - ENLEC.

Nota: *Se excluyen las personas de 12 años y más que no saben leer y escribir.

Los porcentajes presentados en el gráfico no suman 100% y corresponden a las personas que respondieron con un sí cada una de las opciones.

Población de referencia: Total nacional 42.326 (miles), Cabeceras 33.456 (miles), Centros poblados y rural disperso 8.870 (miles), Total 32 ciudades 19.987 (miles)

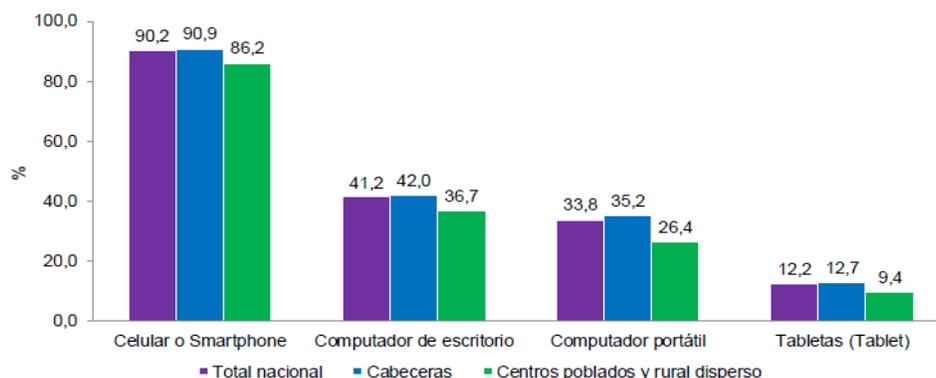
Estos resultados expresados de aquellas gráficas son interesantes, ya que permite observar las nuevas formas de lectura dentro de las prácticas de la lectura digital, la cual incluyen redes sociales. Pero cabe mencionar que no se nombran los videojuegos, aunque, ya ha sido demostrado que muchos de ellos están en profunda relación con procesos de lectura. Al parecer para quienes diseñaron la encuesta existe un desconocimiento sobre los videos juegos y el tipo de lectura que nos presentan.

La sociedad colombiana aún no tiene un conocimiento amplio sobre los videos juegos y las posibilidades que estos pueden brindar en el desarrollo de habilidades que propicien la lectura. Torres (2016) confirma lo anterior, después de realizar una intensa búsqueda de estudios, los sintetiza bajo el título “Desarrollo de habilidades de lectura a través de los videojuegos” intenta demostrar los beneficios del videojuego en favor de la pedagogía y prácticas de aula. En el texto, Torres cita a Jackson et al. (2011), y Serrano-Laguna et al. (2012) quienes afirman, los videojuegos son una actividad solitaria, tanto como la lectura típicamente tradicional, lo anterior, no nos permitiría afirmar, que aquellos quienes se dejan atrapar por un libro son personas asociales con pocas habilidades comunicativas interpersonales.

Los aportes de Torres y de varios teóricos sobre los mejoramientos de la lectura usando videojuegos, también nos permite aclarar, que no todos ayudan a generar esas posibilidades, por eso es necesario afirmar que los juegos interactivos que mejor permiten llevar acabo los procesos de comprensión son aquellos que exigen al jugador una lectura constante para poder avanzar en los logros. Con base en lo anterior, entonces resulta pertinente que en las encuestas que se hagan de ahora en adelante para observar los hábitos de lectura en Colombia tengan en cuenta al video juego como soporte digital de lectura.

Gráfico 4

Gráfico 5. Porcentaje de personas de 12 años y más que leyeron en soporte digital, según dispositivo electrónico utilizado para leer
Total nacional, Cabeceras, Centros poblados y rural disperso
2017



Fuente: DANE - ENLEC.

Nota: *Se excluyen las personas de 12 años y más que no saben leer y escribir.

Los porcentajes presentados en el gráfico no suman 100%, ya que las respuestas no son excluyentes y corresponden a las personas que respondieron con un sí cada una de las opciones.

En el gráfico se presentan las 4 opciones que tuvieron mayor prevalencia, en total se indaga por 9 dispositivos: computador de escritorio, computador portátil, tabletas (Tablet), celular o Smartphone, lector de libros electrónicos, televisor inteligente (Smart TV), reproductores digitales de música, video e imagen (iPod, MP3, MP4), Consola de video juegos (Play Station, Xbox, Wii).

Población de referencia, total de personas 12 años y más, que leyeron en soporte digital: Total nacional 27.359 (miles)
 Cabeceras 23.076 (miles), Centros poblados y rural disperso 4.283 (miles)

Según el gráfico 4 el celular o Smartphone con el 90,2% en la total nacional, es el más usado por la población, es decir, es la herramienta de lectura más utilizada por encima de los computadores y tabletas (tablet); igualmente en esta encuesta no se encuentran datos sobre consolas de video juegos. Aunque cabe aclarar que en los otros dispositivos antes mencionados, también se pueden encontrar diferentes tipos de juegos electrónicos pero no es posible saber cuántas personas y en que edades acceden a ellos.

Con base en la información anterior, pretendo con el desarrollo de una secuencia didáctica aportar conocimientos sobre el video juego y la lectura. implementando una estrategia de lectura (antes, durante y después) bajo el enfoque de la profesora del Departamento de Psicología Evolutiva y de la Educación, de la Universidad de Barcelona, Isabel Solé Gallart y se usará como soporte digital el video juego y específicamente el de rol.

ICFES

Al parecer en Colombia se va por buen camino y los resultados son alentadores según los datos encontrados en la encuesta de ENLEC. Los colombianos están leyendo más, pero abre otro tipo de interrogante ¿el consumir más libros ayuda a que los niveles de comprensión de lectura en el país mejoren?

Pensar que la comprensión de lectura del país ha tenido incremento es una respuesta que se encuentra en los resultados de las pruebas saber. La Dir. ICFES Dueñas Herrera (2017) publicó en la columna KienyKe.com un artículo sobre “Cómo revelan las Pruebas Saber la realidad de la educación del país” se expresa allí el progreso en las áreas evaluadas (Matemáticas y Lenguaje), en los tres grados (3°, 5° y 9°) en los últimos años. Cuyos resultados han generado un debate, expresa la Directora. Ya que se preguntan ¿es posible mejorar tanto de un año a otro? o solamente se trata de favorecer las políticas del momento. Pero finalmente en el artículo se invita a que se dé credibilidad a las pruebas y a quienes están encargados de sus análisis.

Cabe resaltar que potenciar los resultados en las habilidades de lectura es una tarea inacabada. Sin embargo en Colombia se ha mejorado la comprensión de lectura, pero aún no alcanza el nivel muy superior, incluso se observa que los resultados oscilan y no son estables. Y según Dueñas el año 2009 fue el de más alto puntaje. Entonces ¿por qué no mantenemos el mismo nivel cada año?

Tal vez en el campo educativo tenemos más preguntas que respuestas, pero aun así, muchas instituciones educativas en Colombia continúan trabajando por encontrar estrategias que mejoren los niveles de lectura en la población estudiantil. Éstas realizan balances de manera frecuente sobre sus promedios, comparando año tras año los resultados, incluso contratan firmas especializadas en pruebas

tipo Saber para preparar a sus estudiantes, es el caso de la institución en la que se desarrolla la secuencia didáctica.

CAPITULO I

1. Descripción del Problema de Investigación

Los informes emitidos por el Ministerio de Educación Nacional -MEN- le permiten a una institución comprender en qué nivel de lectura se encuentra. Para algunos colegios ranquear en esta prueba resulta el foco más importante puesto que se ha convertido en un factor relevante para los padres al momento de elegir el colegio para sus hijos.

Para muchos colegios estar en los primeros puestos en la prueba Saber constituye el ideal, ya que se considera que los estudiantes que obtuvieron un alto nivel de desempeño en la comprensión de lectura, son aquellos que tienen los conocimientos y bases para el ingreso a la educación superior. El problema del ranking y lo medible no solo incide en el alumnado sino que traspasa a los docentes y directivos, quienes deben trabajar para que sus resultados se mantengan y se incrementen.

El interés de la secuencia didáctica en este trabajo es mejorar los resultados de lectura en las estudiantes de grado quinto en una institución privada ubicada en el oeste de Cali. Se tuvieron en cuenta los datos suministrados por las pruebas SABER en el componente de Comprensión Lectora para abordar un primer diagnóstico de la institución. Ya que en estos momentos el colegio busca que sus estudiantes potencien sus habilidades de lectura y estén preparadas para las pruebas.

Para la comunidad educativa en la que se realiza la intervención con la secuencia didáctica, los resultados son importantes, sin embargo, resulta más substancial, desarrollar en las estudiantes aspectos concernientes a la vida en comunidad enfocada en valores humanos. Sin embargo, reconocen

que en Colombia el sistema educativo exige una medición cuantitativa de los aprendizajes para acceder a la educación superior, por lo cual consideran que los análisis de las pruebas para los grados (3, 5, 9 y 11) son necesarios para comprender las dificultades al momento de presentar las pruebas y que a partir de ello, se pueden diseñar estrategias de mejoramiento.

En la secuencia didáctica se desea mejorar los resultados de lectura en las estudiantes de grado quinto. Por lo cual se tuvieron en cuenta los datos suministrados por las pruebas SABER en el componente de Comprensión Lectora; para así conocer cómo está la institución con base en la lectura. Se especifica que será una intervención orientada hacia el mejoramiento, ya que no se observan estudiantes en desempeño bajo, sin embargo, es notable el descenso en el nivel avanzado, como se muestra en el siguiente informe realizado por la asesora pedagógica y el grupo de docentes de primaria, durante el día E.

ANALISIS RESULTADOS LENGUAJE

Pruebas Saber 3º, 5º y 9º 2017. Informe Colegio 2018. ICFES 11º 2018

GRADO 5º

Niveles de Desempeño

El resultado del 2017, muestra un leve descenso en el % en AVANZADO y un aumento en Básico.

Nivel de Desempeño	2017	2016	2015
AVANZADO	69%	75%	91%
SATISFACTORIO	26%	20%	9%
BÁSICO	5%	5%	0%
INSUFICIENTE	0%	0%	0%

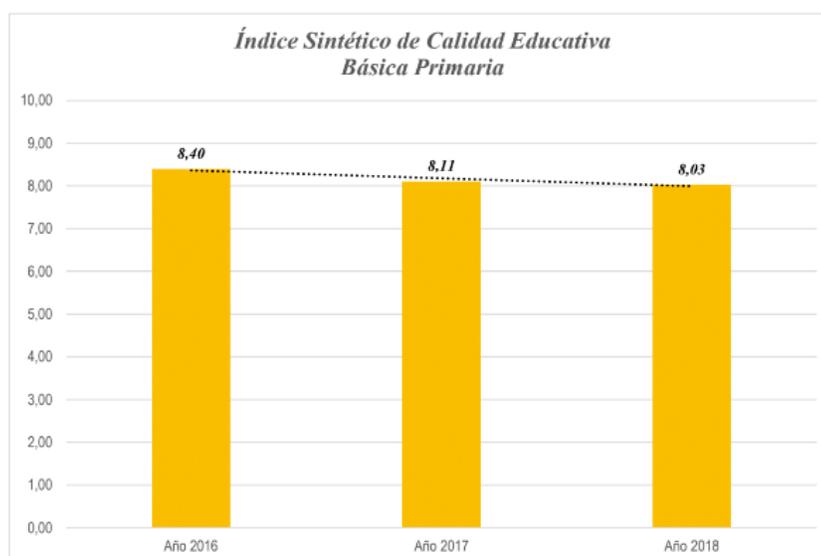
Tabla 3

En la **tabla 3** se muestra que en el año 2017 hay un descenso del 75% al 69% y no se mejora el nivel básico. Se plantea una necesidad de generar planes de manera urgente para que los niveles de comprensión de lectura que están en el nivel avanzado no sigan bajando.

Grafico 5

COMPARATIVO RESULTADOS ÍNDICE SINTÉTICO DE CALIDAD EDUCATIVA (ISCE)
BÁSICA PRIMARIA - AÑOS 2016, 2017, 2018

Básica Primaria		
Año 2016	Año 2017	Año 2018
8,40	8,11	8,03



La **grafica 5** igualmente muestra los resultados en los últimos tres años (2016, 2017 y 2018), con la necesidad de crear acciones de mejora con base al ISCE. Se evidencio que durante el año 2016 se obtuvo un buen nivel, sin embargo, en los dos siguientes se evidencia un descenso de los resultados en el nivel de primaria. Cabe resaltar que aunque son varios los procesos que se observan allí tales como: ambiente escolar, eficiencia y el progreso de la institución, además el desempeño con base en los

resultados de las Pruebas con relación al resto del país. Lo que quiere decir que los resultados en comprensión de lectura también inciden directamente en el ISCE.

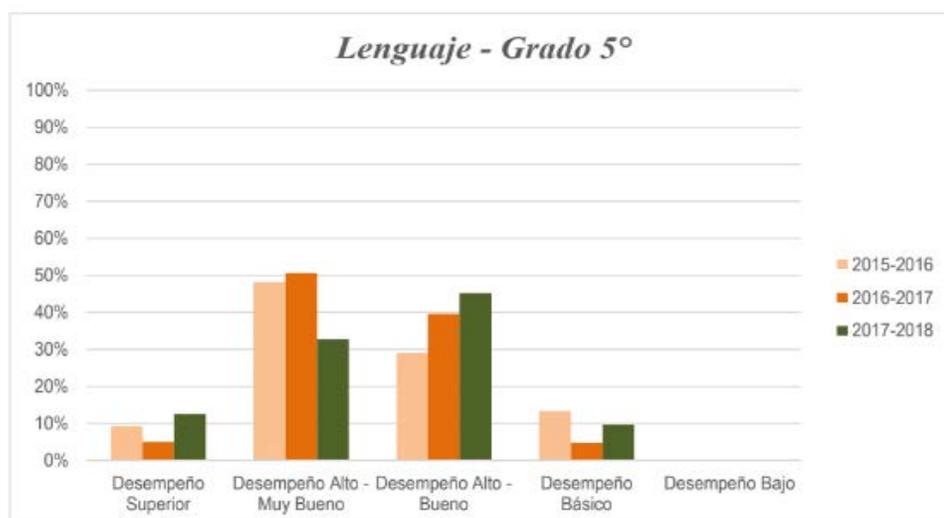
En la **tabla 3** los datos siguen evidenciando que el rendimiento académico con base en los últimos tres años tiene decaídas importantes en el desempeño alto y muy bueno.

Tabla 4

**COMPARATIVO RENDIMIENTO ACADÉMICO ANUAL POR GRADO
LENGUAJE - AÑOS 2016, 2017, 2018**

GRADO QUINTO	2015-2016	2016-2017	2017-2018
Desempeño Superior	9%	5%	13%
Desempeño Alto - Muy Bueno	48%	51%	33%
Desempeño Alto - Bueno	29%	40%	45%
Desempeño Básico	13%	5%	10%
Desempeño Bajo	0%	0%	0%

Grafica 6



La **gráfica 6** muestra puntualmente al grado quinto con base a los resultados en lenguaje. Se observa claramente como el desempeño Alto superior- Muy bueno no se ha incrementado. Se debe considerar que la lectura es una habilidad crucial para las estudiantes porque influye en el proceso de aprendizaje y en la adquisición de conocimientos para a vida. Isabel Solé ya lo había pronunciado antes en su texto, las posibilidades de un modelo teórico para la enseñanza de la comprensión lectora, afirmando lo siguiente:

“Comprender un texto, poder interpretarlo y utilizarlo es una condición indispensable no sólo para superar con éxito la escolaridad obligatoria, sino para desenvolverse en la vida cotidiana en las sociedades letradas.” (p. 01).

Leer es de vital importancia, porque al abordar un texto se puede obtener la información que permitirá generar los conocimientos y aprendizajes necesarios para la escuela y de la misma manera para la educación superior, ya que finalmente determinará la vida profesional. Los problemas en la comprensión lectora a nivel literal e inferencial no solo afectan primaria, sino que también inciden en el desempeño en los grados superiores. En todas las áreas del conocimiento se debe recurrir a la práctica de la lectura para la adquisición de conocimiento o teorías, que les permitan adquirir de manera significativa sus aprendizajes en cada asignatura.

Desde el área de gestión académica de la institución se ha planteado enfundarles a las niñas que todo fracaso les permite aprender, y que reconocer sus fallas les ayudará a modificarse para mejorar sus aprendizajes. Igualmente ocurre con los docentes, quienes al conocer las debilidades gracias al análisis más profundo y detallado de las pruebas de estado podrán trabajar acciones de mejora. Es decir, debemos apostarle a lo que planteaba Avanzini (1994), “ante el fracaso escolar el maestro es quien

intenta mejorar sus enseñanzas, haciéndola interesante. El fracaso debe servirle a la institución como reto que movilice y genere reflexiones sobre las prácticas en el aula”.

Para diseñar las estrategias que potencien la lectura literal e inferencial en grado quinto, hay que tener muy en cuenta el contexto de las estudiantes, y primordialmente la motivación. Los docentes tienen que buscar la necesidad de plantearse y en revisar la manera en cómo se está enseñando y en cómo los estudiantes están aprendiendo.

La motivación e innovación pueden ser un factor importante al momento de promover prácticas como la lectura, por lo cual, la tecnología puede ser una herramienta que potencie la lectura y asimismo ayude a romper con los prejuicios que se han creado en torno a ella, ya sea por el mal uso de las nuevas tecnologías o porque no se ha encontrado la manera que pueda articularse acertadamente en la escuela.

Con relación a los resultados de las pruebas de primaria y grado quinto, la intención de la secuencia didáctica es aportar a la institución una estrategia innovadora para mejorar los niveles de lectura. En ese caso se hará uso del video juego de rol como texto de soporte digital, implementándolo como una estrategia de lectura. Por otro lado hay una variedad de estudios que avalan al video juego como una herramienta pedagógica que ayuda a mejorar los desempeños en matemáticas, lectura y ciencias. A pesar de que en Colombia las comunidades docentes tengan poco conocimiento en el tema.

En el escenario educativo surge una interrogante ¿Los estudiantes no leen? y en la mayoría de veces suele afirmarse, sin embargo, se podría decir que si lo hacen a diario; pero en formatos diferentes. Hoy en día lo están haciendo frente a sus dispositivos tecnológicos, los cuales parecen generarles más motivación que las tareas convencionales. ¿Acaso no podríamos enseñar comprensión de lectura con dispositivos tecnológicos? Y aprovechar el uso de herramientas conocidas por niños y jóvenes. ¿No

podríamos explorar en la escuela otras formas de lectura? Como la planteada por Albarello (2015) en su texto “La lectura-navegación como estrategia de consumo en las pantallas” en el cual se observa las nuevas formas de la lectura en papel y con la finalidad de reconfigurarse en las pantallas.

Cassany (2015) habla sobre los artefactos de la lectura en la escuela, como lo es en el ámbito del deporte, lo administrativo, lo religioso, entre otros. Y sin embargo, fuera de la escuela, lo que ocurre en el hogar, lo que los chicos leen por su cuenta, se sabe muy poco. Cassany esto lo llamó: prácticas vernáculas, aquellas prácticas que son autorreguladas por el estudiante, es decir, el estudiante lee lo que le da la gana, lo deja para su ámbito privado, y lo que aprende lo comparte con amigos de una manera informal. Por lo cual acercarse al videojuego puede ser una estrategia para empezar a comprender como leen nuestros estudiantes cuando están en casa y conocer estas prácticas extraescolares puede ayudar de alguna manera a establecer el plan de mejoramiento que se requiere.

Lo vernáculo va más con la construcción de la identidad, el estudiante puede sentirse más querido, más cercano a su ámbito de amigos. Estudiar esta problemática, que la escuela muchas veces no ha logrado identificar, lo que la conlleva a ser ajena a los tipos de texto que los niños consumen fuera de ella, de ahí mi motivación a presentar la secuencia didáctica como una propuesta interactiva y basada en el aprendizaje por medio de los videojuegos, para conocer y promover los niveles de lectura en las estudiantes de una institución privada.

Analizar este tipo de prácticas de lectura innovadora, permitirá ampliar el conocimiento sobre la lectura en formatos digitales, y posiblemente buscará mejorar la comprensión de lectura, debido a la motivación ante el uso de herramientas manipuladas a diario por los estudiantes.

2. Pregunta de Investigación

¿De qué manera una secuencia didáctica basada en un videojuego de rol promueve el desarrollo de la comprensión en lectura literal e inferencial en niños de grado quinto?

2.1 Objetivo General

Evaluar la Implementación de una secuencia didáctica que use como herramienta el videojuego de rol, para que promueva el desarrollo de la comprensión en lectura literal e inferencial en estudiantes de grado quinto

2.2 Objetivos Específicos

- Identificar las necesidades educativas en el desarrollo de la comprensión en la lectura literal e inferencial de los estudiantes de grado quinto.
- Diseñar una secuencia didáctica usando como herramienta tecnológica el video juego de rol: *The Legend Zelda Ocarina Of Time*, que promueva el desarrollo de la comprensión en la lectura literal e inferencial de los estudiantes de grado quinto.
- Implementar la secuencia didáctica empleando la herramienta tecnológica el video juego de rol *The Legend Zelda Ocarina Of Time*, que promueva el desarrollo de la comprensión en la lectura literal e inferencial de los estudiantes de grado quinto.
- Examinar los aspectos a mejorar o consolidar después de la implementación de la secuencia didáctica usando el video juego de rol *The Legend Zelda Ocarina Of Tim*

3. Marco Teórico

En esta sección se va a presentar de manera concisa, las bases y fundamentos teóricos que orientan la secuencia didáctica. De la misma manera se abordará sobre el concepto de lectura. Citaré algunos autores para enmarcar su significado. Esta delimitación conceptual resulta necesaria ya que existen diferentes autores que hablan sobre este proceso.

Igualmente se trabajará el concepto sobre la comprensión de lectura de los autores (Cubo, 2008, Smith, 2005 y Solé 1992), los cuales se tendrán en cuenta para el desarrollo de la secuencia didáctica, estos la asumen como: la manera en la que un sujeto da una asignación de significado y sentido cuando se encuentra frente a un texto, valiéndose de procesos cognitivos de inferencia y predicción.

En otro punto se describirán los planteamientos realizados por Isabel Solé sobre una estrategia de lectura (antes, durante y después) la cual resulta crucial para el desarrollo de las competencias de lectura que se busca que las estudiantes mejoren después de realizada la secuencia.

También se abordará brevemente sobre la lectura digital y la literacidad electrónica, puesto que expondremos lo que se entiende por estos dos conceptos, y sobre las nuevas prácticas de lectura en pantallas de los ciudadanos digitales. Se tienen en cuenta estos conceptos para comprender las características de lectura en el video juego de rol como texto de soporte digital.

3.1 Estrategias para la Comprensión Lectora

3.1.1 La Lectura y los Tres Tiempos

Para Cassany (2006) leer se debe separar de la idea de oralizar la grafía, ya que esta se considera más una concepción medieval. Para este filólogo experto en letras, cuando un sujeto lee, debe

establecer una relación directa con la comprensión, y a su vez una correspondencia con sus destrezas mentales o procesos cognitivos, tales como: anticipar sobre los textos, inferir y construir significados.

La anterior idea planteada por Cassany está en consonancia con lo que expresa Isabel Solé, ella establece que existen tres momentos estratégicos de la lectura, el primero: el lector hace uso de sus conocimientos previos, para luego pasar a realizar predicciones, inferencias y preguntas al texto, finalmente quien lee verificará sus hipótesis y de una manera u otra transformará su pensamiento al haber encontrado su propósito. En las estrategias de lectura, afirman en pocas palabras que no solamente se trata de leer para descodificar, sino de establecer las habilidades necesarias de descodificación para trascender y conllevar al desarrollo de estrategias, que permitan reconstruir los textos con objetivos propios, ideas y experiencias previas. También realizar procesos de predicción e inferencia continua, basándonos en la información que aporta el texto, además que logremos encontrar evidencia para rechazar las predicciones e inferencias y deshacernos de lo que no proporciona sentido.

Aunque existen muchos conceptos sobre leer, para mi trabajo resulta pertinente basarme en Cassany y Solé ya que usaré como texto de mi secuencia didáctica un videojuego de rol, con una base narrativa e instructiva. Las estudiantes se estarán enfrentando implícitamente a realizar procesos en los que tengan que hacer predicciones, inferencias y construcción de significados, para poder ir avanzando en su objetivo. El momento de interacción se hará bajo a la luz de los tres momentos, es decir, como docente provocaré que ellas puedan generarlos y principalmente para que exista comprensión.

Los procesos de lectura que se esperan realicen las estudiantes usando como texto guía un videojuego, es una búsqueda con una perspectiva más interactiva, quien lee comprende el texto, lo interviene y manipula, con sus conocimientos previos. Es decir, con cada lectura realizada genere cambios y tomas de decisiones, por ejemplo en el juego *Zelda of Carina Of time* hay actividades que se le

piden realizar al personaje principal, sin embargo, de acuerdo a la información brindada, el estudiante elige que hacer conforme a la relevancia de la información que aparece en los textos, por lo cual no todos realizan un mismo juego.

Leer no es más que comprender a partir del desarrollo de habilidades el significado general de un texto. Los sujetos necesitan desarrollar habilidades que le permitan crear estrategias indicadas. En conclusión, la lectura no consiste en repetición de fonemas, ni de sílabas; es decir, no es solamente descifrar un código sin la comprensión del mismo.

Lo anterior va ligado a la comprensión de lo que significa verdaderamente leer y el cómo leemos y comprendemos, pero también se debe plantear el discernimiento de lo que leemos y si esto incide de alguna manera en la comprensión de lectura en los niveles literal e inferencial. Cassany (2006) afirma: «Leer es un verbo transitivo» y no existe una actividad neutra o abstracta de lectura, sino múltiples, versátiles y dinámicas maneras de acercarse a comprender cada género discursivo, en cada disciplina del saber y en cada comunidad humana.

Según la estrategia aquí presentada por Solé es importante la lectura previa a lo externo del contenido de la obra, ya que ayuda a evitar los equívocos al sumergirse en la historia. Entonces, para ser buenos lectores las estudiantes revisan lecturas previas al texto, además para tomarle y tomarse confianza.

Lo planteado anteriormente es posible ser sintetizado en lo dicho por Durango (2015) “La lectura es comprender, y este acto implica el ejercicio de habilidades mentales superiores tales como: predecir, inferir, analizar, sintetizar, entre otras (Santiago, Castillo & Ruíz, 2005). El acto lector aporta conocimientos previos, establece hipótesis y las verifica, elabora inferencias para comprender lo que se

sugiere, para finalmente construir significados posibles". La anterior cita se constituye una base teórica fuerte para esta secuencia didáctica; ya que presenta un concepto claro de lectura y comprensión.

3.2 La Lectura y sus Niveles de Comprensión

Los niveles de lectura que suelen ser evaluados constantemente son generalmente tres; el literal, el inferencial y el crítico o evaluativo. Para la propuesta investigativa se trabajaran con los dos primeros puesto que la secuencia didáctica se realizará en primaria y es en donde estos deben desarrollarse plenamente sin desmeritar el tercero.

En relación con el primer nivel de la comprensión literal puede entenderse como la etapa inicial, es decir, es lo que primero aprenden a realizar los niños en los textos. Para varios autores como Smith (1989) el lector en este momento busca reconocer las palabras e ideas que son más explícitas, debido a que retoma del texto nombres de personajes, fechas, lugares, palabras que se pueden extraer tal cual están escritas. En este punto es para el lector más fácil comprender ideas importantes y de apoyo; hay un reconocimiento en la secuencia de las acciones, y la comprensión de roles. En términos de Pérez (2003) En este tipo de lectura se explora la posibilidad de leer la superficie del texto.

En el nivel de lectura inferencial es común que el lector vaya más allá, es decir, que empiece a realizar conjeturas e hipótesis, trata de interpretar un sentido sobre lo que el autor intenta decir o dar a conocer, no es extraer palabras literalmente encontradas en los textos sino buscar una relación entre el contenido y la intención del autor.

Smith (1989) caracteriza ese nivel inferencial como la búsqueda en la lectura por indagar en la red de relaciones entre significados que permiten al lector conjeturar y deducir, es decir, que va más allá de las palabras que están explícitamente en el texto. Para Solé (1987), Smith (1989) y Márquez, Sardá y Sanmartí (2006), aunque los últimos se basan más en textos de ciencias, el nivel inferencial debe partir

de hipótesis o anticipaciones, que se van verificando conforme se avanza en la lectura y con las experiencias. Además el conocimiento previo al contenido conllevará a que se construya significado y a una comprensión global del texto.

3.2.1 Niveles de Lectura

Para la investigación es importante retomar lo que plantea el MEN en Colombia sobre los niveles de competencia de lectura porque desde allí partiré para trabajar en la secuencia didáctica. El MEN junto con el gobierno Nacional ha diseñado planes de lectura para promoverla en el país, en las guías diseñadas para tal propósito resulta importante hablar de los niveles de las competencias de lectura.

Por ejemplo en una de las guías que se encuentra en *Colombia Aprende* sobre maratones de lectura, la comprensión se ve como acciones para recuperar información de maneras diferentes. Por ejemplo: indagar por información más explícita que ayuden a responder a preguntas básicas tales como: ¿dónde?, ¿qué?, ¿quién?, ¿cuándo?, ¿de qué manera?, ¿con quién?, etc. Además se busca encontrar significados que no sería fácil descubrir solo leyendo las palabras textualmente, porque tienen intenciones que es preciso identificar. Por lo anterior la comprensión de lectura son niveles de lectura por los que un lector puede pasar, de manera indistinta, a medida que recorre un texto. A continuación citaré dos, sin embargo son tres niveles tenidos en cuenta, pero la propuesta investigativa solo busca verificar avances en dos.

3.2.2 La Lectura Literal

Este es un nivel de lectura inicial que hace decodificación básica de la información. Una vez se hace este tipo de recuperación de información, se pasa a otras formas de interpretación que exigen desplegar pre-saberes y hasta hipótesis y valoraciones.

Para Catalá, Catalá, Molina & Monclús (2001) el componente Literal, es un “reconocimiento de todo aquello que explícitamente figura en el texto” (p. 16), aquí el estudiante aprende a encontrar la idea principal, reconocer secuencias de acción o encontrar el sentido a palabras. Para la propuesta hecha en la secuencia didáctica resulta pertinente este concepto, ya que durante la interacción con el video juego, la estudiante debe estar en capacidad de extraer información explícita que deberá usar para afrontar los retos que se le presentan para avanzar en las misiones impuestas a su personaje, por ejemplo: reconocer la secuencia de acciones que se le pide, y así poder lograr objetivos específicos dentro del juego.

Después de ese primer paso, la estudiante deberá reorganizar la información suministrada y de la misma manera puede ir sintetizándola, esquematizándola, o resumiéndola, consolidando o reordenando para usarla en el momento correcto, ya que dentro del video juego de rol es muy común que se le dé información en algún intervalo de tiempo durante el juego que siempre deberá tener presente más adelante, por ejemplo: dentro del juego la estudiante va recogiendo elementos los cuales son presentados al jugador y este debe comprender esta información para saber cuándo es pertinente usarlos.

3.2.3 La lectura inferencial

Este es un nivel de lectura que exige hacer hipótesis y desentrañar intenciones en los textos, más allá de lo que las palabras expresan. Aquí se hacen deducciones y se interpreta haciendo uso de varios elementos del contexto, de la cultura y de los presaberes.

El ICFES por su parte entiende la importancia de enfatizar en la comprensión de estos tres niveles en la evaluación que hace cada año a, 4 ,9 y 11. Aunque aquí la actividad de lectura está más enfocada en una valoración cuantitativa, la mayoría del entorno escolar está apuntando hacia ella.

Abordar estos conceptos sobre los niveles de lectura resulta pertinente porque enmarca hacia donde se pretende apostar en esta propuesta de investigación, e igualmente como promover y visualizar la manera en que los estudiantes pueden mejorar en estos niveles.

La conceptualización de Solé y de los autores antes mencionados, no son la única propuesta que surge de lo que se considera niveles de lectura, mientras que para uno corresponde a lo literal, inferencial y crítico otros como Wells (1987) o Freebody y Luke (1990) establecen niveles en la consecución de la alfabetización completa y Solé hace una alusión a esta en su texto “Competencia lectora y aprendizaje” los niveles que se citan son:

- Descodificación, que implica el conocimiento y uso del código escrito, el reconocimiento de letras, palabras, frases y estructuras textuales.
- Comprensión del significado, que requiere la activación del conocimiento previo y su relación con las ideas transmitidas por el texto; la identificación de ideas importantes y secundarias y la realización de inferencias.
- Uso de los textos, que exige conocimiento de los diferentes tipos y géneros de textos y de sus usos para diferentes propósitos y en diferentes contextos sociales y culturales.
- Lectura crítica, la que conduce a comprender que los textos nunca son neutrales sino que representan perspectivas particulares y excluyen otras. Requiere identificar, evaluar y contrastar diferentes perspectivas, haciendo un uso epistémico de la lectura. (Solé 2012)

No quiere decir que los niveles mencionados por Wells y los otros autores no estén a unísono con los tres planteados al inicio, por el contrario es como si estuvieran detallando cada uno.

3.2.4 La lectura digital y Literacidad electrónica

Los textos y las formas como leemos han venido cambiando, no se puede seguir pensando que lo estamos haciendo como se hacía 20 años. Las tecnologías de la información y la comunicación han intervenido en la manera como estamos leyendo. El gran cambio surge con la aparición de los soportes digitales. (Márquez 2017) plantea la lectura digital como una práctica enriquecedora que involucra habilidades de tipo afectivo y social, que puede ir más allá de la lectura en soportes impresos. Se visualizan vías para la formación lectora desde la perspectiva de la literacidad, aplicables tanto en el campo del fomento a la lectura como en el de la educación superior.

Existen cambios en la manera como nos comunicamos y leemos, ocurre de manera transitoria desde la creación del lenguaje hasta a la imprenta y ahora hasta los soportes tecnológicos. (Arabello 2015) también aborda este fenómeno que surge de nuevas prácticas de lectura, lo aborda como; la lectura/navegación donde se plantea como estrategia de consumo en las pantallas. La investigación del autor cuali-cuantitativa, impone la exigencia del contexto actual a redefinir el concepto de lectura por el de *lectura/navegación*, esto se debe a que la manipulación de información en la pantalla requiere del manejo de ciertas competencias tecnológicas que dan cuenta de la interactividad que proponen las interfaces digitales. Es decir, sucede lo que decíamos al inicio citando a Cassany, leer no tiene que ser descifrar un código. Sino que en los libros o soportes digitales, el lector debe tener competencias que aseguren la comprensión de la información a la que está accediendo.

Con base en lo anterior, resulta pertinente hablar sobre literacidad electrónica (Márquez 2017) la cual nos especifica sobre la lectura y literacidad, las asume como dos términos interrelacionados, con diferencias entre sí. La literacidad para Márquez es una perspectiva particular sobre la lectura, y es

necesaria abordar la competencia lectora desde un campo mucho más amplio que este más allá de las formas y espacios tradicionales.

Para Solé en su texto sobre la comprensión, la competencia lectora constantemente se reconstruye en diversos textos, tales como: persuasivos, propagandísticos, informativos, de reflexión, expositivos, literarios, e hipertextos. En lo que quiero enfatizar es que para la escritora estos textos están presentados en formatos y soportes diferentes y que son abordados por los lectores con una variedad de objetivos para disfrutar, para informarse, para aprender, para resolver un problema práctico, para comunicar a otros. Entonces el texto electrónico aporta a esa construcción de competencia de lectura, incluso facilitando la vida del lector, ya que en algunos formatos como el hipertexto permite acceder a información de manera muy rápida, permitiéndole al lector conocer conceptos de un texto con vinculación de fragmentos textuales o gráficos a otros fragmentos.

Para Márquez como doctora e investigadora en innovación educativa, considera que se debe ampliar la concepción de la literacidad, es decir, explorar más los aspectos visuales y técnicos, en los procesos cognitivos, estratégicos, contextuales y sociales del lector.

Con las nuevas tecnologías y las formas de lectura que han llegado con éstas, surge la necesidad de revisar métodos y prácticas lectoras más allá de los espacios formales como la escuela e instituciones para la alfabetización. Significa investigar otros escenarios (más allá de lo institucional), analizando como contribuyen y que aportan los medios tecnológicos a los procesos lectores, con el fin de observar conscientemente el modo en que la población establece relación con la práctica lectora en el siglo XXI.

3.3 Aprendizaje basado en video juegos

El impacto de los videojuegos en nuestra educación formal no ha tenido un gran avance, ni se abordan en el currículo escolar. Este tipo de entretenimiento y de enseñanza es común en muy pocos países.

En los últimos años, implementar video juegos como herramienta de aprendizaje en el proceso de lectura ha ido a paso lento, y de a poco se ha ido abriendo camino entre los docentes. Esto se puede ver analizado por los estudios sobre el estado de arte hecho por (Torres, Romero y Pérez, 2016) los cuales citan varios autores, igualmente explican y apoyan el trabajo de docentes, investigadores e innovadores educativos, actores que pretenden hacer una alusión sobre algunos juegos visibilizando las ventajas para desarrollar habilidades de lectura, en las matemáticas y en las ciencias; sino también otras áreas como la motivación y la capacidad para hacer preguntas.

“Exhibir a los videojuegos como un vehículo entre las prácticas extraescolares con las competencias integradas al currículum educativo, formalizando el paralelismo y sincronización entre las habilidades de lectura dispuestas por el currículum y por los videojuegos. Por último, el análisis exploratorio de Pfannenstiel (2016) reúne un número de habilidades de comprensión lectora que pueden verse potenciadas por los videojuegos: examinar y evaluar el material del curso, plantear preguntas interesantes sobre el material del curso, practicar las habilidades de presentación, motivar la discusión sobre material de lectura presencial”

Según lo anterior aunque el video juego no este contenido en los currículos escolares, no implica que su idoneidad o aplicabilidad para mejorar prácticas de lectura y desarrollar otras habilidades sean acertadas. Además puede ser concebido como otro tipo de lectura en soporte digital que permite ir desarrollando habilidades de aprendizaje que en la escuela la gran mayoría de veces no son tenidas en

cuenta. En Colombia según las encuestas mencionadas los videojuegos no son tenidos en cuenta como una lectura en soporte digital, ya que una encuesta sobre ello no se ha realizado.

3.3.1 El videojuego de rol

Es también conocido por las siglas en inglés RPG (*Role Playing Game* o también *Role-playing Game*, literalmente Juego de Rol, Juego de Roles o Juego de Interpretación de Papeles en español) es un género de videojuegos que se deriva de los juegos de rol tradicionales.

Una característica de este tipo de juegos consisten en desempeñar el rol de uno o varios personajes que durante el transcurso del videojuego van variando (generalmente aumentando) sus capacidades y características según los logros del jugador. Lo más importante de este tipo de juegos es su relación estrecha con la lectura en la mayoría de ellos y las habilidades de comprensión que debe tener el jugador o *player*, para lograr desempeñarse en la historia. Tiene base narrativa en sus textos pero también te puedes encontrar con Puzles. Este tipo de video juego podría estar en concordancia en lo expresado por (Torres, Romero y Pérez, 2016) sobre la complejidad y la no linealidad del texto en las representaciones. En el juego de rol, el tipo de lectura exhibida no está centrada en un solo tipo de texto, sino que genera un diálogo dinámico que repercute en la interacción y comprensión de diferente (narrativo, instructivo, descriptivo, etc.).

Al usar un videojuego en la escuela como una herramienta pedagógica lo que deseo es explorar que habilidades en lectura y que nivel de inferencia y de literal puede generar este tipo de prácticas en el aula, contribuyendo a la potenciación y comprobación de artículos y teorías donde se expresa que los videos juegos pueden ser de mucha ayuda.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time, es un videojuego de acción-aventura de 1998 desarrollado por la filial Nintendo EAD y publicado por Nintendo para la consola Nintendo 64. Fue promocionado en

Japón el 21 de noviembre de 1998. La importancia de este juego para mejorar las habilidades de lectura en el aula, parten de su base, es narrativa y los jugadores deben interactuar con él por medio de la lectura. No hay voces lo único que existe es musicalidad y subtítulos que implican que para poder ir avanzando no podemos dejar de lado la narrativa y sumergirnos en ella. Es claro que la comprensión a nivel literal e inferencial es importante, el personaje central Link debe ir avanzando conforme a los que indican sus personajes y la historia pero solo puede conocerse de ella leyendo.

3.3.2 Zelda Ocarina Of time en propuesta pedagógica

Es un videojuego de acción-aventura desarrollado Nintendo para la consola Nintendo 64 en el año de 1998. Hoy en día el juego solo se encuentra en internet, debido a emuladores creados para jugar en PC. Nintendo no está de acuerdo cuando han creado emuladores que usen su producto con fines lucrativos, sin embargo, no se ha pronunciado nada sobre aspectos hacer uso de él para investigación.

La historia del juego se basa en el joven héroe Link, quien es considerado el elegido para iniciar una aventura en el reino de Hyrule, se le considera el único capaz de detener a Ganondorf, rey de la tribu Gerudo, quien está detrás de la Trifuerza, una reliquia sagrada que concede cualquier deseo a quien la posea. Un hada llamada Navi será su guía durante el viaje.

Link viajará a través varios templos del tiempo y explorará, para encontrar la ayuda de sabios para atrapar a Ganondorf. La ocarina un pequeño instrumento de viento juega un rol muy importante en la trama, el jugador tiene que aprender a tocar varias canciones usando el instrumento que es descendiente de silbatos primitivos, se construían con barro o hueso.

Este juego se consideró para desarrollar la secuencia didáctica como texto de soporte digital, debido a la cantidad de textos a los que se debe enfrentar quien lo juega, no existen voces para los personajes solo diálogos y textos para comprender y avanzar en la historia. También encontraremos

Puzles que ayudaran a las estudiantes realizar su propia historia, es decir, cada jugador va creando también su propia manera de jugar a partir de las decisiones que tome, incluso si esto incluye leer, porque de no hacerlo podría dar vueltas y hacerlo mucho más extenso.

3.3.3 Estrategia de lectura aplicada al videojuego

Las estrategias de lectura según Solé nos dan detalles o son una receta para realizar una acción deseada, y están más dirigidas a procedimientos como: regular, evaluar, persistir o abandonar para alcanzar objetivos fijos.

Las estrategias de lectura que plantea esta psicóloga están en consonancia con lo que pretendo hacer en la experiencia de aprendizaje. Se desarrollarán los tres momentos que plantea Solé: el antes, durante y después.

En el antes estaríamos planteando que los lectores al abordar el texto, lo primero que deben realizar es generar anticipaciones, hipótesis o ideas previas sobre lo que se podría tratar el texto. Para lograrlo leer los títulos y subtítulos son oportunos.

Estas anticipaciones en el antes son aclaradas en el momento que Solé define: el durante, en el cual se analiza el sentido y coherencia del texto con lo anticipadamente obtenido y se comprueba si lo que se tenía pensado corresponde con los textos. En esta etapa el lector va integrando conocimiento que ha ido comprobando, es decir, pasa de la intuición a la comprobación, de esta manera está realizando un proceso de comprensión de la lectura. En este momento se entregarán preguntas para ayudar las estudiantes de grado quinto a tener en cuenta lo que lee, ya que no solamente se trata de jugar, sino de llevar lo aprendido o la información recolectada para establecer diálogos en clase sobre los avances alcanzados.

En el después el lector podrá ir reconstruyendo el significado del texto, haciendo una especie de síntesis, que le permitirá tener una idea ampliada del contenido y tomar del mismo las partes que sirvan para darle un propósito a la lectura. Se trabajarán talleres con preguntas de tipo literal e inferencial. Además para Solé una parte esencial dentro de la estrategia, es el sentido e interés que el estudiante encuentre en el texto, ya sea por necesidad o por placer, sin estos dos, el estudiante solo está ante una obligación escolar.

Lo que se busca es aplicar una experiencia de aprendizaje que tenga como texto, uno de soporte digital, la estudiante le aplicará una estrategia de lectura: antes, durante y después. En el video juego estas tres etapas se dan de manera cíclica, es decir durante todo el tiempo el estudiante estará generando hipótesis que van siendo comprobadas cuando estas en el durante del juego, después de conocer elementos debe tener claro todos los elementos e historia para lograr avanzar.

3.3.4 Evaluación de los aprendizajes

El sentido y el propósito de las prácticas evaluativas están enfocadas en responder a: qué, a quién, cómo, por qué y para qué se evalúa, de acuerdo a las teorías del currículum y con las teorías de aprendizaje significativas. Con el fin de que esta sea una herramienta para reflexión de los aprendizajes.

La evaluación no debe ser concebida como una manera de control de saberes. Fontán (2006) “En el proceso de enseñanza-aprendizaje, la acepción restringida de la evaluación se centra en el rendimiento del alumno, y supone, en el mejor de los casos, casi exclusivamente la recogida de información sobre sus actividades de aprendizaje, y en el peor, simplemente sus respuestas a ciertas pruebas y exámenes.”

Lo que plantea Fontán es que la evaluación es concebida como una manera de saber rendimiento del estudiante, no ahonda sobre sus procesos de aprendizaje. Ella tampoco se concibe como una oportunidad del docente para revisar y reflexionar, permitiéndole al docente hacer reflexiones sobre su proceso y practica como parte fundamental en el aprendizaje de los alumnos. Sin embargo, Fontán (2006) plantea que la evaluación debe asumirse de una manera menos limitada; “La evaluación no debe ser asumida como un mecanismo de control sino como la comprensión del proceso enseñanza-aprendizaje, cuyos resultados están enfocados a crear acciones para el mejoramiento del proceso enseñanza-aprendizaje / prácticas pedagógicas. La evaluación también permite medir o constatar la productividad a partir de objetivos dados.”

Para Pons, R., Serrano, J. (2012). La evaluación nos brinda dos funciones que establec

en la dicotomía entre proceso-producto, estas además son diferenciadas dentro del proceso evaluador; en una la función es pedagógica y está enfocada en mejoramiento, la orientación de los procesos de enseñanza y aprendizaje de acuerdo con las competencias marcadas. La función acreditativa de la evaluación, da cuenta del grado de logro de las competencias. Estas dos funciones del proceso evaluativo son importantes para el proceso evaluador de la unidad didáctica. El propósito evaluativo de la unidad didáctica ayudará a construir un análisis que permita reflexionar sobre mejoramiento y la orientación de los procesos de enseñanza y aprendizaje, además observar si después de la aplicación de la secuencia surgen cambios en el grado de logro de las competencias de lectura en niñas de grado quinto.

4. Secuencia Didáctica

Las secuencias didácticas son consideradas uno de los instrumentos pertinentes más utilizados en la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes. Estas son consideradas como elementos organizados y secuenciales en los que se planea, diseña y ejecuta una serie de actividades determinadas por momentos

didácticos y enfocadas en diferentes temáticas que contribuyen al fortalecimiento, desarrollo y adquisición de nuevos aprendizajes.

Para Tamayo (2006), Sánchez y Valcárcel (1.993), la secuencia didáctica (de ahora en adelante SD), son consideradas como instrumentos flexibles de planificación en la enseñanza de diferentes temáticas relacionados con un campo del saber específico para construir procesos de enseñanza y aprendizaje en diferentes contextos educativos. Para estos autores se parte en primer lugar del pensamiento y las ideas del docente determinado por su conocimiento científico en el área de formación, de la misma manera su experiencia docente, los conocimientos previos o iniciales de los estudiantes, las directrices específicas del área de formación, los recursos disponibles para el desarrollo de la práctica de enseñanza y aprendizaje, la planificación, ejecución y evaluación de dicho proceso llevado al aula por parte del maestro.

Siguiendo las ideas expresadas por los autores mencionados anteriormente, se ha diseñado una secuencia didáctica, apoyada en la teoría de algunas de las investigaciones presentadas en esta investigación.

La secuencia didáctica de esta investigación se inició con la aplicación de dos actividades de identificación de ideas previas de los estudiantes o instrumento inicial, seguidamente se realizaron las sesiones de trabajo con actividades en las que predominaban procesos de comprensión lectora en textos en nuestro caso del video juego y se culmina con una nueva aplicación de los dos cuestionarios del instrumento inicial.

Después de tener una serie de actividades de aprendizaje y la prueba final: se pretende observar, reflexionar y contrastar información, con el fin de evaluar cambios importantes que las estudiantes hayan tenido en su nivel de comprensión de lectura.

5. Estado del Arte

En esta sección de la investigación se toma como fuente de consulta un estudio formal y completo que realizaron en el año 2016 los siguientes autores: Ángel Torres, Luis Romero, M. Amor Pérez y Staffan Björk y que se titula “Desarrollo de habilidades de lectura a través de los videojuegos: Estado del arte”. Investigaron la vinculación sistemática de los videojuegos hacia el desarrollo de la lectura en el entorno mediático y digital haciendo una revisión teórica.

Les fue necesario para ellos examinar una gran variedad de publicaciones, buscando en bases de datos, como; Scopus, Web of Science y Education, Resources Information Center. También en artículos y en actas de conferencias. Logrando hallar algunas informaciones importantes entre los años 2005 y 2016; la finalidad era revisar los estudios que hayan escrito sobre la implicación de los videojuegos en la enseñanza de la lectura en el ámbito escolar, y de la misma manera cuales fueron esos planteamiento teóricos y diseños de la investigación que usaron. Citar y retomar este texto resulta de suma importancia para la investigación presente, ya que en ella se desarrollará y evaluará una secuencia didáctica con estudiantes de grado quinto en la que se empleara un video juego de rol como texto guía y su incidencia en las dinámicas que surgen en los procesos de lectura.

Uno de los hallazgos encontrados e importantes para la investigación fue que en la mayoría de casos se dieron en la enseñanza de secundaria, en cambio, la primaria hay escasez de estos proyectos. No quiere decir que en los últimos años no se haya realizado, sin embargo, implica que en bachillerato este tipo de propuesta lleva una gran ventaja. La falta de estudios relacionados con la educación infantil y la omisión de la integración de las actividades lúdicas en el programa curricular, abre un espacio de análisis para futuras investigaciones. Ángel Torres, Luis Romero, M. Amor Pérez y Staffan Björk (2016).

Torres, Romero, Pérez y Björk (2016) asumen la transformación del hábito de la lectura y los cambios que esta tiene en los videojuegos, por consiguiente es una práctica legitimada que da testimonio sobre la complejidad y la no linealidad del texto en las representaciones digitales y mediáticas.

Otros hallazgos importantes que hacen referencia en el artículo, son los basados en Jackson, Drummond y Sauer a quienes citan los investigadores. Ya que gracias a esos estudios se ha logrado verificar los múltiples propósitos que cumplen los videojuegos. En dos estudios realizados y contrastados entre sí, se afirma que los videojuegos ayudan al desarrollo de competencias en las ciencias puras (Jackson 2011), ya que en el videojuego se asoció con una mejor habilidad visual-espacial. Y sus participantes fueron:

Torres (2016) “Volvimos a analizar los datos de más de 192,000 estudiantes (de 15 años) en 22 países de la OCDE, evaluando la frecuencia de los videojuegos para un jugador y multijugador (nunca / casi nunca, una / dos veces al mes, una / dos veces por semana, diariamente), e incluyendo medidas psicométricas estandarizadas de rendimiento en ciencias, matemáticas y capacidad de lectura. Presentamos los tamaños del efecto en ausencia de pruebas de hipótesis, ya que el gran número de participantes aumenta en gran medida el riesgo de error de tipo I.”

En el otro estudio se habla sobre el nivel de desempeño académico y como los juegos electrónicos pueden afectarlo, igualmente se explica el efecto positivo de los juegos hacia el desarrollo de la lectura, y al contrario, no afecta; lo que la mayoría de veces se podría pensar. A continuación se introducirá un fragmento de la investigación sobre la manera en cómo fue llevado a cabo el experimento.

López, Murcia (2010) En otro artículo Competencia digital y literacidad: nuevos formatos narrativos en el videojuego «Dragon Age: Orígenes» tiene como ejes conceptuales la competencia digital, la literacidad y los nuevos formatos narrativos. Se habla sobre el uso de un videojuego «Dragon Age:

Orígenes», muy popular y premiado como juego de rol del año 2009. Con él se buscó desarrollar la competencia digital desde una mirada lúdica y formativa. Dicho juego se convierte en una excelente historia para ser leída y experimentada. Jugar de «Dragon Age: Orígenes», con base en su función de las instrucciones dadas y decisiones tomadas, el jugador puede ir dándole herramientas a la historia para que sea diferente. La lectura está presente y de tener una buena competencia o desarrollarla depende el avance en el juego. Para López y Murcia lo anteriormente mencionado hace que probablemente la estructura del videojuego sea una forma más sofisticada que una novela de fantasía convencional.

Estos artículos finalmente nos muestran las ventajas de la inclusión de los videojuegos en los programas curriculares educativos, puesto que es una manera de fortalecer el interés por la lectura adaptada al contexto digital y mediático. Desde el 2004 y en los últimos años, ha venido cobrando fuerza las investigaciones sobre los videojuegos y su efecto transformador en el contexto educativo, esto demuestra una vez más la búsqueda de la alfabetización digital. Sin embargo, se observa muy poco desarrollo teórico sobre este tipo de pasatiempos, su vinculación con la lectura y la simplificación de las tipologías metodológicas, deben ser tenidas en cuenta para continuar y que asimismo abran espacio para reflexionar sobre la importancia del análisis para futuras investigaciones.

4.1 Estudios para El Mejoramiento de Aprendizajes Usando Video Juegos

En la actualidad, son pocos los estudios en español acerca del impacto de las TIC y de los videojuegos en la fluidez y comprensión lectora en los niños en primaria, desde los que inician su proceso de alfabetización y otros que ya han logrado avanzar debido su nivel de escolar. A continuación se mencionaran algunos estudios que existen en relación entre el video juego y el mejoramiento de aprendizajes.

El primer caso a citar es el de las investigadoras Ana María Jiménez-Porta y Evelyn Diez Martínez, de la Universidad Autónoma de Querétaro, en México, ellas utilizaron un diseño de pre-test y post-test en un estudio de casos. Este estudio se fundamentó en comprobar el impacto de los videos juegos en este caso el de Minecraft en la fluidez lectora de niños entre 6 y 8 años de los cuales tres tenían dislexia.

Crearon unos instrumentos para conocer los niveles iniciales y finales en la lectura de palabras del videojuego. Igualmente desarrollaron actividades de lectura y escritura de nuevas palabras con dificultad regulada y con límite de tiempo. Los resultados muestran que debido al direccionamiento de las investigadoras permitiendo que la experiencia de la manipulación virtual en Minecraft, los niños que participaron en sus niveles, obtuvieron avances positivos de lectura y de fluidez. Además, lograron ampliar su vocabulario ya que conocieron nuevas palabras.

En conclusión, para las investigadoras con el estudio realizado y sus hallazgos, plantean la evidencia de que los videojuegos estimulan el aprendizaje. También que los videojuegos pueden tener un impacto positivo en la fluidez lectora en niños y niñas con y sin dislexia.

En un artículo encontrado en la página PMC -Biblioteca Nacional de Medicina de EE. UU. Institutos Nacionales de Salud, se afirma que; investigadores franceses y españoles han descubierto que los videojuegos de acción mejoran la capacidad de lectura de sus usuarios.

Del mismo modo se encontró que el entrenamiento Action Video Game-AVG mejora ciertos componentes atencionales. Además al igual que en el estudio realizado por la Universidad Autónoma de Querétaro, en México, este también ayuda a la fluidez de lectura en niños con dislexia. Los participantes para estos estudios son niños y lectores adultos con fluidez en francés, en algunos casos fueron emparejados en misma edad cronológica y competencia en lectura de textos. Un total de 38 adultos franceses diestros (de 18 a 45 años) con visión normal o corregida a la normalidad y total de 36,

del total de 38 adultos jóvenes que fueron reclutados, cumplieron con los criterios de reclutamiento y participaron en el estudio. Diecinueve participantes 14 eran hombres.

El foco de estudio de la investigación se derivó hacia los componentes atencionales compartidos del juego AVG y la lectura, estudiando si el lapso de Atención Visual (AV), un componente de la atención visual que previamente se ha relacionado tanto con el desarrollo de la lectura como con la dislexia, mejora en los jugadores frecuentes de AVG. Para desarrollar las actividades se conformaron dos grupos: jugadores AVG frecuentes y no jugadores. Los participantes realizaron tareas de comportamiento que miden el lapso de AV, y una tarea de lectura desafiante (lectura de pseudo-palabras presentadas brevemente).

Aunque existe un estudio en el cual no se establece una relación directa entre video juego y aula resulta importante traerla a colación para este estudio, debido a que para leer se requiere que el estudiante alcance un nivel de concentración e igualmente este estudio conlleva a la conclusión de que los video juegos pueden fortalecer esta acción.

Paul Howard Jones director de la Universidad de Bristol junto a un grupo de psicólogos implementaron un estudio para medir la efectividad de los videojuegos en los procesos de aprendizaje. Los participantes fueron 24 estudiantes de la universidad, voluntarios (6 hombres, 18 mujeres) que atendieron a un anuncio colocado en el Departamento de Educación de la Universidad de Bristol.

La población del departamento tiene un fuerte perfil internacional y el estudio se realizó en español e inglés para facilitar el reclutamiento. Los primeros 12 voluntarios en cada categoría de idioma que cumplieron con los criterios (es decir, diestros, sin metal, sin medicamentos psicoactivos) fueron reclutados. La edad media de los participantes fue de 34,7 años, DE = 7,6 años.

La investigación se desarrolló de la siguiente manera: a varios grupos de participantes se les dio juegos con diferentes técnicas de puntuación. A un grupo de ellos se le entregó un material a partir del cual obtenían una misma cantidad de puntos de forma constante. Al otro grupo se le planteó competir con otros compañeros e ir consiguiendo puntos de forma progresiva, así como conseguir premios a largo plazo. Las actividades de juego se implementaron utilizando una interfaz similar a la utilizada por Zondle Team Play (Zondle, 2013), una aplicación en línea que usan algunos maestros para facilitar los juegos de aprendizaje de toda la clase. Los hallazgos obtenidos con base en el estudio, logran concluir que el sistema de puntuación avanzada de estos juegos favorece la concentración y es beneficioso para el aprendizaje. Sin embargo, se aclara que para obtener las ventajas en el aprendizaje de estas herramientas tecnológicas, es necesario siempre un diseño y que su desarrollo sea meticuloso.

CAPITULO II

Metodología

En este apartado se explicaran los aspectos metodológicos de la investigación. Igualmente se planteara sobre el tipo de investigación elegida. De la misma manera se especificará el diseño, el contexto, los niveles de análisis, los instrumentos y técnicas de recolección de información. Y Finalmente, se explicará el procedimiento para elaborar el análisis de la información.

6.1 Tipo de Investigación

La presente investigación es cualitativa, se pretende desarrollar una experiencia de aprendizaje, la cual implementará y aplicará una secuencia didáctica, usando un video juego de rol (Zelda Ocarina of Time) como texto guía con formato digital. La finalidad es observar como este tipo de interacción puede generar y promover la comprensión de la lectura en las estudiantes de grado quinto, en una institución ubicada en el oeste de la ciudad de Cali. Lo que se pretende es ir más allá, que encontrar solamente

resultados numéricos, existe la intención de reflexionar sobre los hallazgos y observar que tan pertinente pueden ser este tipo de actividades de aprendizaje.

Hernández Sampiere (2014) en el libro la metodología de la investigación, afirma que la investigación cualitativa se enfoca en comprender los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con su contexto. Las experiencias que aportan los participantes hacen que se pueda reconstruir hechos importantes que posibilitan llevar a cabo el análisis de la investigación.

De esa manera al realizar la secuencia didáctica, nos permitirá explorar sobre el fenómeno tecnológico que nos ha traído la lectura digital o en pantallas. Tener un videojuego en la clase de lenguaje y plantearnos preguntas sobre como este podría promover el desarrollo de la comprensión en lectura en niñas de grado quinto de una institución femenina ubicada en el oeste de la ciudad de Cali.

Para Hernández, Fernández y Baptista (2006), la investigación cualitativa en sí, busca comprender y analizar distintos fenómenos y situaciones, desde las percepciones de los individuos que participan en ella, enfocándose a revisar perspectivas de estos en un ambiente natural y en relación con el contexto abordado. Comprender los aportes que las estudiantes tienen de esta experiencia nos brinda importantes datos para la investigación sobre la educación en Colombia y las TIC. Conocer los puntos de vista que las estudiantes tienen acerca de esta experiencia resulta importante pues ayudará a determinar en qué medida una secuencia didáctica que use video juegos puede motivar la lectura y la promoción en la comprensión de lectura.

Por lo anterior el tipo de investigación que se plantea en esta secuencia se fundamenta en un proceso inductivo, ocupándose mayormente en la exploración y descripción que darán paso a generar perspectivas teóricas.

Es común que en este tipo de estudios cualitativos, algunas hipótesis se generen durante el proceso de recolección de la información. Estas pueden provenir de las concepciones y puntos de vista (emociones, experiencias) de quienes participan a partir de lo que la experiencia en la investigación les suscita.

En general, la experiencia tratará de recopilar toda la información que permita avanzar en un análisis completo, no solo desde lo observado sino también desde lo expresado por los participantes. Para este ejercicio de desarrollo de la secuencia, se tuvo en cuenta el enfoque cualitativo, esto ayudó a que las estudiantes enriquecieran el ejercicio con sus aportes y sus opiniones sobre este, permitiendo realizar los análisis y conclusiones.

6.2 Estudio de caso

Esta investigación se encuadra en un estudio de caso, se realizara en una entidad educativa con 16 niñas de una institución ubicada al oeste de la ciudad de Cali, con el fin de promover las habilidades de lectora. Para este fin, se diseñó e implemento una secuencia didáctica en la que se establecieron actividades de aprendizaje que permitieran realizar un análisis descriptivo.

El presente estudio de caso, el cual por medio de una secuencia didáctica, permitirá que las estudiantes hagan uso de una estrategia de lectura para jugar un video juego de rol en el aula. Es una actividad poco común en el medio escolar, pero que puede aportar más información sobre este tipo de dinámicas de aula.

El estudio de caso para Padín, Peral, Sánchez y Tarín (2010), es un método de investigación que resulta relevante en las ciencias humanas. Permite la indagación y la organización en casos de entidades sociales o entidades educativas únicas, a su vez estos espacios pueden presentar diversas situaciones

educativas y sociales en los diversos contextos; que a su vez pueden generar y ampliar conceptos si se son estudiados.

Por otra parte para Stake (1998) el estudio de caso parte de la particularidad y de la complejidad de un caso singular, para llegar a comprender una actividad en circunstancias concretas del contexto económico, social y educativo. Lo particular de la secuencia didáctica que se plantea es usar un video juego para promover la comprensión de lectura, esto es poco común debido a que los juegos de video llevan ciertos prejuicios. Sin embargo esto puede ampliar percepciones en el contexto educativo.

Al finalizar el estudio de caso, se busca que este de razón sobre como las estudiantes de grado quinto, mejoran sus competencias de lectura, después de aplicar la estrategia de lectura al juego de rol. Finalmente, la estrategia de muestreo será no probabilística debido a que el grupo fue escogido a conveniencia. Los criterios de inclusión para escoger los participantes son:

- ✓ Estudiantes de institución ubicada al norte de Cali
- ✓ Alumnas que estén cursando grado 5º en el en esa institución
- ✓ Que tengan entre 10 y 11 años

6.3 Contexto de la Investigación

La investigación se llevó a cabo en un colegio femenino del sector privado, ubicado al oeste de la ciudad de Cali. Él cual ha brindado a las mujeres servicios educativos por más de 50 años. Participaron 16 estudiantes del grado quinto en edades entre los 10 y 11 años. Las alumnas provienen de barrios generalmente entre estratos 4 y 6. La mayoría han tenido algún tipo de acercamiento directo con diferentes tipos de video juegos desde muy pequeñas, lo que facilitó su desempeño con uso del *hardware y software*.

Para la implementación de la secuencia didáctica se requirió una actualización de software que fue realizada por estudiantes del SENA, esta entidad acompaña a la institución con personal de apoyo en soporte.

A solicitud del departamento de pedagogía de la institución, la propuesta de investigación fue socializada a las directivas. Se presentó un anteproyecto, para poder desarrollar la secuencia didáctica con las estudiantes de grado quinto.

Ante la aprobación de la propuesta por parte de la coordinación académica, los padres de familia fueron notificados con el fin de que concedieran el permiso. Se les envió un comunicado en el cual se brindó bibliografía sobre las ventajas que puede tener el uso de los videojuegos para el aprendizaje. Los acudientes en su totalidad consintieron con permiso firmando para que sus hijas participaran de la investigación.

6.4 Diseño de la Investigación

El diseño metodológico de la investigación es de carácter descriptivo cualitativo en el cual se permitió evaluar la implementación de una secuencia didáctica donde se usó un videojuego de rol para promover habilidades de comprensión lectora en los niveles literal e inferencial con la ayuda de una estrategia de lectura.

6.5 Unidad de Análisis

El presente trabajo investigativo tiene como primera medida diagnosticar el nivel de lectura; literal e inferencial en niñas de grado quinto. Se continuará con la implementación de una secuencia didáctica que aplica una estrategia de lectura usando como texto guía un videojuego de rol. Finalmente la

secuencia será evaluada para reflexionar sobre su pertinencia en el desarrollo de habilidades lectoras en la escuela.

6.6 Metodología para el Análisis de la Información

El proceso de análisis se realizó en primer lugar obteniendo información de las actividades diagnósticas. La primera actividad está en relación con el nivel de comprensión de lectura de las estudiantes. Aunque los resultados de dicha prueba están dados en porcentajes, la secuencia didáctica no consiste en expresar habilidades de lectura en porcentajes numéricos, es decir, no se enfoca en analizar resultados cuantitativos o cualitativos sino en brindar un panorama general del nivel de lectura de las estudiantes para contrastar con otra información que nos permitirá evaluar y observar la pertinencia de realizar experiencias de aprendizajes, usando los videojuegos para mejorar habilidades de lectura.

La segunda actividad diagnóstica se realizó para conocer que tanto las estudiantes conocían o habían experimentado con juegos de video. Esta información permitió saber en qué medida era necesario brindar apoyo a las estudiantes en el uso de herramientas de tecnología en este caso el computador de mesa.

La información es recaudada en los diarios de campo y se entregará información desde las observaciones hechas por la docente durante las actividades de aprendizaje de las estudiantes. Los datos allí escritos son analizados para dar paso a reflexiones sobre la experiencia de la secuencia.

El análisis de la recopilación de datos de las entrevistas y las actividades de aprendizaje, fueron fundamentales puesto que desde allí se presentaron las conclusiones que llevaron a reflexionar sobre aspectos a mejorar o consolidar. Además de permitir comprender las ventajas y dificultades que

podría traer implementar una secuencia didáctica cuyo objetivo fue promover la comprensión de lectura usando un video juego de rol como texto guía.

Los hallazgos se analizaron y se escribieron bajo categorías de análisis, las cuales surgen gracias a la información de los resultados y su contraste con otras fuentes para identificar tendencias y reflexiones que permitieron elaborar importantes interpretaciones para este estudio.

6.7 Categorías de Análisis

En esta investigación se tendrá en cuenta las categorías de análisis, el nivel de lectura literal e inferencial, niveles de la comprensión de lectura, las cuales se establecen dentro de una estrategia de lectura aplicada a un texto digital de un videojuego de rol.

En este trabajo encontramos categorías de análisis las cuales también se dividen en subcategorías tales como:

La categoría del rol del docente: en esta se habla sobre como el maestro está llamado a liderar procesos en los cuales busca romper las ideas de los estudiantes, los cuales asumen que el docente debe ser quien provea el conocimiento. Deshacer con estas percepciones, abre campo para que el docente enseñe a sus estudiantes a liderar e igualmente crear sus propios procesos de aprendizaje.

Una de las subcategorías establece que el docente no será reemplazado por el uso de herramientas tecnológicas, es necesario romper con esas ideas y establecer que los videos juegos pueden ser herramientas pedagógicas en el aula.

Con base en la categoría de rol del estudiante: este debe ser orientado por el docente para que lidere sus propios procesos de aprendizaje, en últimas es él quien irá avanzando en el juego con la toma de decisiones oportunas.

También el video juego en el aula y su impacto en las TIC en la institución: abre algunos miedos y expectativas. Ya que de por sí, hay prejuicios con base en los juegos de video pero queda claro que ya existen diferentes estudios que avalan su aportes para el mejoramientos en aprendizajes de lectura.

7. Instrumentos

Para Fernando Luis González Rey en su texto lo “cualitativo y lo cuantitativo en la investigación de la psicología social” establece que el instrumento es simplemente el medio que sirve para inducir la construcción del sujeto, por tanto, no representa una vía directa para la producción de resultados finales, sino un medio para la producción de indicadores.

Para poder llevar a cabo el análisis de la secuencia didáctica usando los resultados, se tuvo en cuenta algunos instrumentos y técnicas para la recolección de información. Se implementaron; entrevistas, talleres y diarios de campo, con el fin de recolectar datos que ayudarán a establecer ese canal de comunicación entre investigador-investigado.

El primer paso en el desarrollo de recolección de la información fue investigar sobre el conocimiento y la experiencia de las estudiantes de grado quinto sobre videojuegos. Para ello, se aplicó una encuesta de tipo diagnóstica. Se obtuvo allí el conocimiento inicial sobre el manejo de dispositivos electrónicos y videojuegos. Esta información es relevante puesto que también ayudará a conocer los tiempos que se requieren para la fase de aprendizaje tecnológico.

Para el instrumento del diagnóstico inicial y final, se realizaron con el fin de visualizar en qué nivel de comprensión de lectura están las estudiantes. Aunque existe datos con porcentajes, y más que abordar un valor numérico lo que se busca es realizar reflexiones a partir de ellos. No se trata solamente de explicar si numéricamente se mejoró o no, sino de avanzar en un tipo de explicación más descriptiva. En este nivel no hay contradicción entre lo cualitativo y lo cuantitativo, siempre que no se quiera definir

como cuantitativo un modo particular de utilización de los instrumentos, lo que representa más una definición epistemológica que un reconocimiento del valor de lo cuantitativo para el conocimiento.

En los instrumentos de entrevistas, estos se realizaron con el propósito de conocer acerca de las percepciones sobre el uso del videojuego como texto de lectura de soporte digital para mejorar la comprensión de lectura. Igualmente se pretendía conocer si el uso del juego electrónico despertaría motivación y esta podría incidir en la comprensión de lectura de las estudiantes.

Las actividades de aprendizaje son aquellas guías de trabajo en la que las estudiantes debieron seguir una serie de pasos (antes, durante y después) aplicando la estrategia de lectura que les permitiera analizar lo visto en el videojuego en conjunción con lo propuesto en las consignas entregadas por el docente antes de cada interacción con el videojuego.

El diario de campo sirvió durante todas las actividades, pero toma más relevancia, en las actividades donde se generó espacios de dialogo con las estudiantes sobre los avances y sus procesos de aprendizajes con base en la comprensión de lectura. En estos espacios de reflexión y análisis se observó las opiniones de los estudiantes en relación con la guía y actividades propuestas.

Otro momento importante donde el diario de campo fue muy importante fue durante la fase de aplicación de la secuencia, ya que este permitió tomar apuntes sobre situaciones que podían ayudar a brindar información sobre objetivos y la pertinencia de este tipo de actividad de aprendizaje dentro del aula.

7.1 Instrumento Diagnóstico Inicial y Final

El instrumento que se plantea aquí tiene formato. Para el instrumento diagnóstico inicial y final, lo único que cambia es el texto. Este instrumento se divide en dos partes. La primera se enfoca en

observar si existe una lectura de oraciones adecuada para que pueda encontrar sentido al texto. Llevar un tiempo adecuado en donde la estudiante evite leer silábicamente haciendo uso de los signos de puntuación y la acentuación.

La segunda parte del instrumento usa respuestas de selección múltiple de tipo literal e inferencial sobre el texto inicial. Desde las concepciones de lector Eco (1996) “plantea que toda ficción narrativa es necesaria y fatalmente rápida, porque aunque el autor construya un mundo con sus acontecimientos y sus personajes no puede decirlo todo. Por lo tanto, el lector debe colaborar rellenando una serie de espacios vacíos” basándonos en lo propuesto, en la segunda parte de la prueba la estudiante la principal operación mental que debe hacer durante la lectura del texto es la inferencia, debe llenar espacios que no están escritos literalmente en el texto. Para responder las preguntas se relaciona información para hacer inferencias de lo leído, por lo cual deben realizar conclusiones a finalizar la narración o también interpretar expresiones las cuales les ayudaran a comprender la intención de un personaje.

7.1.1 Actividades de Aprendizaje

Las actividades de aprendizaje de esta investigación fueron construidos centralmente para promover el desarrollo de la comprensión lectora en los niveles literal e inferencial, teniendo en cuenta la estrategia de lectura planteada por Isabel Solé, en la cual se tiene en cuenta; el antes, durante y después de la historia del video juego de rol Zelda.

Las actividades de aprendizaje se diseñaron para ser entregadas antes de cada sección destinada para el juego, con el fin de que las estudiantes al iniciar la interacción ya tuviese unos propósitos de lectura claros a parte de los que le va planteando en el mismo juego. Al final de las

actividades, la estudiante debe ser capaz de reflexionar sobre la importancia de la lectura del video juego de rol, puesto que es la única manera comprender la historia del juego y lograr continuar avanzando.

Las actividades permite a la estudiante tener en cuenta un propósito de lectura más claro que si avanzará en el videojuego sin ningún tipo de instrucción, finalmente no se busca que las estudiantes pase un momento de juego solamente; sino que puedan mejorar sus habilidades de lectura aplicando una estrategia de lectura.

Las actividades son una herramienta que surge ante las necesidades de información que el propio proceso de investigación demanda. Ellas permiten recoger resultados que serán objeto de análisis, son diseñados para que formen parte de todo el proceso de investigación. En este sentido, para los estudiantes los talleres les da la posibilidad de tener una dirección en la lectura y además la integración con otros participantes, para exponer sus aprendizajes.

Las preguntas que se plantean en algunas actividades son de tipo literal e inferencial, se realizaron preguntas abiertas donde la estudiante debía estar en capacidad de dar razón sobre los momentos que aparecían literalmente en la historia del video juego. Las preguntas de tipo inferencial sobre los textos del juego le da es una opción constantemente al estudiante para establecer suposiciones e ir avanzando en ellas.

Durante todo el video juego implícitamente la estudiante de por sí ya debe estar realizando sus propias preguntas pues de esa manera logra avanzar al comprobarlas por medio de acciones.

7.1.2 La Entrevista

Bravo (2013) "La entrevista se define como una conversación que se propone con un fin determinado distinto al simple hecho de conversar". Aunque este concepto se refiere desde el campo médico, se considera relevante para la secuencia didáctica y la recolección de información. Se busca ir más allá de la simple conversación, aunque existe un dialogo, las preguntas resultaran cruciales para alcanzar los objetivos que en este caso es establecer reflexiones para conocer que tanto pueden las estudiantes mejorar su comprensión de lectura, y no se trata simplemente de entablar una conversación con la estudiante, sino construir preguntas que me ayuden y me permitan examinar los aspectos a mejorar o consolidar después de la implementación de la secuencia didáctica.

La entrevista es un instrumento técnico de gran utilidad en la investigación cualitativa, principalmente para encontrar datos; quienes participan de ellas hacen grandes aportes al objeto de estudio. Siempre se debe volver sobre ellas una y otra vez, porque es un proceso que implica rastrear información relevante para el objeto de exploración. Del mismo modo encontramos en ella: percepciones e ideas de quienes participan.

7.2 Instrumentos para Recolección de Información y Objetivos

En el siguiente cuadro se encuentran los objetivos y los instrumentos de información que fueron necesarios para la recolección de información, y que se considera importante para realizar los análisis y conclusiones pertinentes

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	INSTRUMENTOS DE INFORMACIÓN
Identificar las necesidades educativas en el desarrollo de la comprensión en la lectura de los estudiantes de grado quinto.	Prueba diagnóstica inicial Análisis resultados pruebas con base en últimos tres años. Índice sintético de calidad
Diseñar una secuencia didáctica usando como herramienta tecnológica el video juego de rol: <i>The Legend Zelda Ocarina Of Time</i> .	Encuesta Planeación de actividades de aprendizaje
Implementar la secuencia didáctica empleando la herramienta tecnológica el video juego de rol <i>The Legend Zelda Ocarina Of Time</i>	Actividades de aprendizaje Diario de campo
Examinar los aspectos a mejorar o consolidar después de la implementación de la secuencia didáctica usando el video juego de rol <i>The Legend Zelda Ocarina Of Tim</i>	Actividades de aprendizaje Diario de campo Entrevista
Evaluar la implementación de una secuencia didáctica basada en el aprendizaje con videojuegos que promueva la mejora en la comprensión en lectura literal e inferencial en los niños de grado quinto.	Actividades de aprendizaje Diario de campo Entrevista Prueba diagnóstica final

8. Planeación

Video juego de rol: *Zelda Ocarina Of time*

Para la secuencia didáctica se tuvo en cuenta la guía que aparece en la página de Nintendo sobre el video juego, con el fin de que cada guía de aprendizaje tuviese una secuencia. Los cuatro momentos en los que se dividen las actividades de aprendizaje fueron cada logro que debía obtener Link el personaje principal.

8.1 Diagnóstico

Para el primer momento de la secuencia se diseñó y realizó una encuesta con el fin de conocer acerca de los conocimientos previos de las 16 estudiantes acerca de los videojuegos, también se tuvo en cuenta sus preferencias en cuanto al tipo de videojuego que suelen jugar. Además, se les preguntó si en los juegos que ellas frecuentan tiene lecturas y que tipo de textos reconocen en ellos. A continuación se presentan las preguntas que cada estudiante tuvo que responder:

- En la primera se preguntó sobre del dispositivo que emplean para jugar
- En la segunda se les pidió a los estudiantes que escribieran sobre el concepto de videojuego y que características los diferencia de los juegos comunes. En la respuesta se espera conocer la opinión y conocimientos previos de las estudiantes.
- Para la tercera, era preguntar sobre la última fecha en la que interactuó con un video juego. Esta respuesta es importante porque se descifra si la estudiante tiene un manejo de herramientas tecnológicas.
- La cuarta solicita a las estudiantes dar los nombres de los videojuegos que conocían y que había jugado. Esto dará una claridad sobre los tipos de juegos que las estudiantes frecuentan.
- La quinta y última pregunta, trata sobre si los videos juegos a los que las estudiantes acceden tienen textos y de ser así que tipo de textos reconocen. Esto es con el fin de comprender si las estudiantes se han enfrentado anteriormente a lectura en los videos juegos. Cabe aclarar que no en todos los videos juegos hay textos.

En la segunda actividad diagnóstica se aplica una prueba que estaba dividido en dos partes, su propósito es brindar información general sobre el nivel de comprensión de lectura de las estudiantes de

grado quinto. El instrumento es una herramienta para la caracterización de competencias de lectura, se viene aplicando para los grados 3 y 5 en los colegios públicos en Colombia. Ha sido diseñado por el ICFES.

La prueba tiene dos momentos: en el primero se observa la calidad de lectura de las estudiantes (ver tabla 5). En el segundo se establece el nivel de comprensión de lectura.

Tabla 5

***Este nivel no es evaluable en este grado, esto ya debe haberse superado en grados anteriores.	A
El (la) estudiante lee sin pausas ni entonación; lee palabra por palabra, sin respetar las unidades de sentido (oraciones).	B
En la lectura por unidades cortas el (la) estudiante ya une palabras formando oraciones con sentido, hace pausas, pero aún hay errores de pronunciación (omisiones, anomalías de acento) y entonación.	C
El (la) estudiante lee de forma continua, hace pausas y presenta una entonación adecuada al contenido. Respeta las unidades de sentido y la puntuación. Se perciben pocos errores de pronunciación (omisiones, anomalías de acento).	D

El instrumento aclara que no se trata de un orientador hacia metas de aprendizaje específicas relacionadas con el número de palabras que una estudiante debe leer en un minuto, aunque a la estudiante dentro de la prueba se le tiene en cuenta este aspecto. Tampoco intenta decir que número de palabras propuestas en el instrumento de caracterización es una meta para el grado que se esté cursando, sólo es una referencia para caracterizar la fluidez lectora.

Aunque la velocidad no es lo más importante para conocer los niveles de comprensión de un texto, cabe anotar que para la secuencia didáctica es algo relevante, ya que en el video juego de rol, algunos textos van apareciendo y solo están por un límite de tiempo para ser leído, por lo cual una estudiante que no tenga un buen ritmo de lectura tendrá que devolverse varias veces sobre el mismo texto, lo que hará que se retrase, aunque finalmente esto puede ser motivador para mejorar la lectura.

Este primer momento busca analizar las dificultades de comprensión que pueda tener, es decir, la estudiante en este sentido se evalúa si lee y tiene en cuenta unidades de sentido dentro de la lectura. En los estudios hecho por el Departamento de Letras y Filosofía (2008) concluyen la importancia de diferentes elementos que dificultan el desarrollo y el funcionamiento de la lectura, aunque nombran varias la que me interesa citar en este trabajo es solamente una:

Departamento de Letras y Filosofía (2008) Perder el hilo de la lectura: Es el no conectar las ideas previas con las nuevas, para mejorarlo es recomendable conocer el significado de las palabras, construir las ideas y relacionarlas. Mi interés se basa en que este instrumento nos ayuda a comprender si una estudiante está en el nivel B difícilmente logrará conectar ideas, si aún debe realizar relectura de una palabra con dificultad no podrá leer una oración completa, llegará a tener una idea de lo que pueda tratar el texto pero allí no hay una comprensión eficaz.

En otro estudio realizado por una estudiante de maestría de la universidad de Universidad Rafael Landívar se establece otro factor que influye al momento de la comprensión de lectura. Tigüilá (2015) La comprensión lectora es una herramienta en donde el estudiante se basa en razonar, interpretar, recrear y descifrar el contenido de los textos leídos, además los signos de puntuación delimitan, enmarcan, ya que su función es conocer, explicar con facilidad los pensamientos plasmados en los documentos. El objetivo

del estudio consistió en evidenciar la relación de la comprensión lectora con el uso de los signos de puntuación.

En el instrumento de diagnóstico se entra en consonancia con lo planteado en las citas, los signos de puntuación juegan parte importante para que la estudiante encuentre el sentido en lo que lee y comprenda cuando inicia una idea o cuando termina. Esto es determinante para la comprensión de lectura literal.

La segunda parte de la prueba, se encuentran 6 preguntas de comprensión de lectura de tipo literal e inferencial, la manera de evaluar es de la siguiente manera:

- Si el estudiante responde adecuadamente las dos primeras preguntas, el estudiante puede extraer información explícita de un texto. De no ser así, realice actividades con sus estudiantes en las que plantee preguntas de comprensión de lectura donde indague por: qué, cómo, dónde, cuándo, por qué.
- Si el estudiante responde la tercera y la cuarta pregunta adecuadamente, el estudiante puede extraer información implícita de un texto. En caso contrario, realice actividades en las que plantee preguntas de comprensión de lectura donde relacione diferentes partes del texto para deducir información. Por ejemplo: el título y el texto, las imágenes con el texto, un párrafo con otro, varias oraciones de un mismo párrafo, etc.
- Si el estudiante presenta dificultades al responder las preguntas cinco y seis, es importante trabajar en actividades donde se indague por el contexto comunicativo del texto. Por ejemplo: quién lo escribe, para quién, con qué intención fue escrito, etc. También valdría la pena llevar al aula y mostrar a los estudiantes diversos tipos de texto: narrativos (el cuento), descriptivos (el retrato escrito), instructivos (la receta), argumentativos (la opinión), informativos (la noticia), etc.

Estos instrumentos iniciales permitirán recolectar información en un primer momento para caracterizar la población en la que será aplicada la secuencia didáctica.

8.1.1 Planeación

Se diseñaron actividades de aprendizaje encaminadas para que la estudiante describa y deduzca sobre los elementos narrativos de la leyenda y de información literal importante para la comprensión del texto.

Las propuestas se trabajaron de dos formas: la primera es de inmersión, en la que la estudiante se familiariza con el video juego de rol y la instrucción solo tiene que ver con la recomendación de leer. La segunda se propone a las estudiantes realizar las preguntas de las guías de aprendizaje, las cuales están enfocada en que la estudiante elabore hipótesis, extraiga información literal y deduzca para la toma de decisiones (estrategia de lectura). Las preguntas se diseñaron para que tenga propósitos de lectura y logre hacer una comprensión de los textos.

Se diseñan las guías de aprendizaje por cada logro que debe alcanzar el personaje principal Link. Después de la actividad de inmersión, para cada desarrollo de guía se delimito el tiempo: se otorgan tres clases para la interacción de la estudiante con el juego y el desarrollo de la guía. Al finalizar el tiempo propuesto para cada una, las preguntas de cada guía deben estar listas al momento de socialización. Si alguna de las estudiantes no ha terminado hasta el último momento, aun así se da inicio a la sección de compartir ideas y conocimientos.

Las guías de aprendizaje fueron nombradas por cada logro que debía alcanzar Link:

Guía 1. Acceso al Gran Árbol Deku

Guía 2. Interior del Gran Árbol Deku

Guía 3. Acceso a la cueva de los Dodongos

Guía 4. Interior de la cueva de los Dodongos

8.2 Aplicación y Evaluación

8.2.1 Fase metodológica

Para la aplicación y descripción de manera organizada sobre el desarrollo de la secuencia usaré el término momento:

Después de realizar el diagnóstico a las estudiantes, se hicieron adaptaciones importantes ya que al trabajar con una herramienta electrónica, implica que exista un conocimiento amplió sobre el uso del computador y el software (videojuego). Se dio una sección para el conocimiento del manejo de software reconocimiento de las teclas que van realizando los comandos.

Las entrevistas y el diario de campo son analizados en conjunto con las actividades de aprendizaje, la información allí presentada por las participantes es analizada y contrastada para el desarrollo de los objetivos.

8.2.2 Proceso Diagnóstico

Los instrumentos de diagnóstico inicial y final son contrastados para encontrar las diferencias o similitudes que permitan examinar los aspectos a mejorar o consolidar después de la implementación de la secuencia didáctica usando el video juego. También para conocer saberes previos sobre el video juego y la lectura.

Además de la primera visita para el conocimiento del programa y la creación del perfil de juego, se realiza una fase de exploración en donde se le pide a la estudiante que juegue y lea. Después se

realiza una breve encuesta con el propósito de conocer si se cumple con lo propuesto para la clase, es decir leer los textos que aparecían en el juego. La encuesta se compone de 5 opciones, dos ellas solo se marca y se debe escribir el por qué. La encuesta es de la siguiente manera:

Encuesta anónima	
Escoge con sinceridad la opción que consideres refleja tu intensidad de lectura durante la primera sección de interacción con el video juego. Luego responde por qué crees que esa fue tu actitud frente a la lectura.	
Marca con una x solo una opción y responde:	
1. Leí solo algunos diálogos de los personajes.	Porque _____
2. Leí cada texto que aparecía en el juego.	Porque _____
3. No leí nada, solo avancé en el juego.	Porque _____
4. Leí la historia pero no acerca de los diálogos con los personajes.	Porque _____
5. Leí algunas veces en la historia y los diálogos de personajes.	Porque _____

La finalidad de esta fase de inmersión y la encuesta, se realizaron para poder comprender el primer acercamiento de la estudiante hacia el video juego y como ella se enfrentaba a los textos que iban apareciendo en él. Para esta primera experiencia, las observaciones encontradas se escriben en el diario de campo.

8.2.3 Actividades de Aprendizaje

En total se diseñaron 6 actividades de aprendizaje, que se dividieron en dos partes: tres son de elaboración escrita y las restantes tienen que ver con la comunicación oral. La aplicación y elaboración de cada una de las guías de actividades de aprendizaje, estas describen el proceso que van realizando las

estudiantes, ya sea durante la interacción con el video juego o en la socialización de las respuestas, la cual se consideran parte de la evaluación.

Las guías de aprendizaje se diseñaron con preguntas se dividió se tuvo en cuenta el nivel literal e inferencial.

Acceso al Gran Árbol Deku.

Interior del Gran Árbol Deku

Acceso a la cueva de los Dodongos

Interior de la cueva de los Dodongos

Las guías de aprendizaje fueron entregadas a la estudiante antes de la interacción con el video juego, la intención es que la estudiante tenga objetivos claros de lectura externos, cabe anotar que el videojuego implícitamente tiene sus propios logros que cumplir y para ello la estudiante debe leer. Las preguntas que se construyeron son de tipo inferencial y literal. También algunas que permitían a la estudiante plantear sus hipótesis y escribir los logros hechos hasta el momento. Después de realizada cada guía de aprendizaje basándose en el juego, se abría un espacio para la socialización de esta, con el fin de encontrar elementos que permitan vislumbrar avances en la comprensión de la lectura de los textos que aprecian en el videojuego.

8.2.4 Entrevistas

Durante la secuencia se realizaron dos entrevistas al azar (tipo colectiva), la primera se hizo durante la mitad de la secuencia y su propósito era conocer si el juego de video de rol estaba siendo comprendido o solo está siendo un momento de agrado. Otro objetivo de esta es saber si la estudiante

esta cómoda y si le agrada o no el video juego. Estas percepciones entregadas por las participantes, brindan información sobre la motivación y la comprensión de lectura.

La segunda entrevista se realiza al final de la aplicación de la secuencia. Allí se pregunta sobre su sentir desde la última vez que fue entrevistada, se le hacen las mismas preguntas con el fin de establecer que ha cambiado desde entonces. También se pregunta sobre su opinión personal del uso de video juego en el aula.

8.2.5 Evaluación

Las actividades de aprendizaje al ser revisadas permiten evaluar en la estudiante si ha hecho comprensión de lectura de los textos. Los espacios en donde se le indican procesos de análisis verbal con base en preguntas también permiten elaborar una evaluación cualitativa, y se reflejan las habilidades de lectura y sus avances.

De la misma manera el avance en el juego de video permite comprender si ha interpretado los textos o por el contrario ha presentado dificultades en la lectura.

CAPITULO III

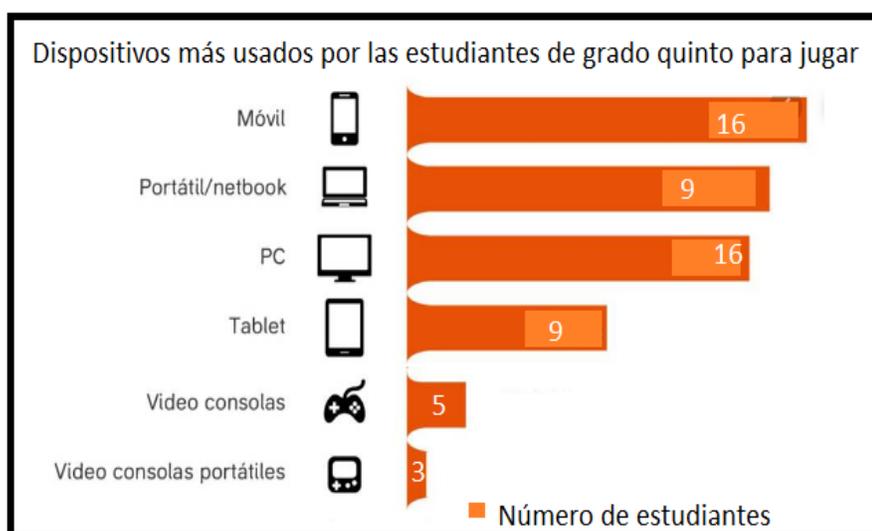
9. Análisis de los Resultados

En este capítulo se presenta el análisis de los resultados de las pruebas y actividades de aprendizaje aplicadas a los estudiantes participantes de grado de quinto. Después de la descripción de instrumentos de recolección de información y los pasos para aplicar la secuencia didáctica, a continuación se presentan los resultados, después de la fase de aplicación.

9.1 Resultados del Diagnóstico

La primera encuesta está diseñada con el fin de conocer acerca de los conocimientos previos de las 16 estudiantes acerca de los videojuegos.

En la primera pregunta cuando se preguntó a las estudiantes de manera individual, cuál era el dispositivo electrónico de su preferencia para jugar, se obtuvieron los siguientes resultados.... **(ver gráfica 7)**



Según la **gráfica 7** con los datos obtenidos se muestra que los dispositivos que más se usan son los teléfonos celulares y el computador de mesa. También se observa que absolutamente todas las estudiantes conocen y han usado algunos dispositivos electrónicos de los antes descritos. Lo que quiere decir que las estudiantes han manipulado información en la pantalla y esto requiere el manejo de ciertas competencias tecnológicas que dan cuenta de la interactividad que proponen las interfaces digitales. Este factor fue importante porque implica que las estudiantes tienen unas habilidades tecnológicas, por lo cual acercarse a un video juego no es una experiencia nueva para ellas.

En la segunda, las 16 estudiantes dieron un concepto acertado sobre lo que es un video juego. La definición que más se encontró sobre este fue; un juego electrónico. En otras respuestas se hacía énfasis en la diferencia de un juego con un juego de video, igualmente en las respuestas el juego electrónico requiere de un dispositivo electrónico y hay muchos donde no se requiere de otra persona para jugar. Esta pregunta tiene como intención muy similar a la primera, puesto que es con él fin de saber si las estudiantes suelen usar este tipo de entretenimiento en su vida cotidiana.

Los resultados en la tercera pregunta, la cual plantea sobre la última fecha en la que interactuó con un video juego. El total de las estudiantes lo habían hecho la noche anterior, es decir, en menos de 24 horas habían estado expuestas a juegos electrónicos. Lo anterior implica que hay un conocimiento e ideas previas sobre la naturaleza de los video juegos y esto es fundamental ya que esto permite que el manejo de dispositivos sea mucho mejor a la hora de aplicar la secuencia.

En la cuarta pregunta, se solicita a las estudiantes dar los nombres de los videojuegos que conocen y han jugado. Esto dará una claridad sobre los tipos de juegos de videos a los que acceden las estudiantes. Para hacer mención de ellos se realiza una corta clasificación.

Los videojuegos de disparos o shooters: sus características principales son: el personaje principal tiene visión en tercera o primera persona y dispone de un arma (mayoritariamente de fuego) que puede ser disparada a voluntad, se basa en objetivos (enemigos), Este tipo de juego de video 9 estudiantes los han jugado según la encuesta, sus nombres son: Free Fire, pubg y Call of Duty. Cabe anotar que están en auge en el 2019 y son juegos online es decir que se puede jugar con otras personas conectadas desde cualquier lugar del mundo.

Videojuegos de construcción, de tipo «mundo abierto: en ellos los jugadores puede crear piezas y construir objetos para colocar mundos virtuales, después de ser creados se puede jugar en ellos. El

termino mundo abierto se refiere a que el jugador brinda la posibilidad de moverse libremente por un mundo virtual y alterar cualquier elemento a su voluntad. Todas mencionaron los juegos Mincratf y Roblox. Zelda es el juego que se usa para realizar la secuencia didáctica con las estudiantes de quinto es más dado a la exploración y requiere el manejo de herramientas elementos importantes.

Video juego de rol, las siglas RPG (del inglés role-playing game) en ellos el jugador controla las acciones de un personaje. 2 de las 16 estudiantes había jugado Zelda, pero una saga más actualizada. Este dato es importante puesto que las estudiantes conocen parte de la historia del juego de video que es usado en la secuencia didáctica. En estos casos las estudiantes tienen un conocimiento previo del contenido, es decir, conocen la historia del héroe y eso les permitirá que construyan significado e igualmente una comprensión global del texto que aparece en el juego. Lo que planeta Solé en la estrategia de lectura sobre los saberes previos.

En el momento de la exploración se inicia la secuencia, después de las actividades diagnósticas, las estudiantes tienen la segunda visita al aula de sistemas, cabe aclarar que la primera solo fue para que la estudiante ingresara su perfil de jugador y conociera algunos manejos del Hardware (teclado y mouse). El momento en la que las estudiantes debían hacer su primera entrada al juego se le pide que lea, se observa que las dos estudiantes que habían jugado previamente Zelda obtuvieron mejor desempeño en la lectura que el resto. Pues conocían la dinámica del juego; otro aspecto llamativo tiene que ver en que las estudiantes tienen una buena calidad y comprensión de lectura según la prueba diagnóstica de comprensión de lectura.

Durante el momento de la fase de diagnóstico y la clase exploratoria se observó que las dos estudiantes que anteriormente habían jugado una de las sagas de Zelda, les fue más fácil avanzar en el juego usado para la secuencia, incluso al inicio estuvieron más dispuestas a leer los textos que fueron

apareciendo a diferencia del grupo y al finalizar la secuencia llegaron más lejos en el juego de video que las demás. En ellas se refleja una mejor comprensión de lectura incluso desde la actividad diagnóstica ya que su nivel de comprensión en esta fue bueno. Esto podría plantear que sí existe una mejoría en la comprensión, solamente si se ha estado frente a este tipo de juegos, y entra a apoyar las afirmaciones hechas por Ángel Torres, Luis Romero, M. Amor Pérez y Staffan Björk (2016) en su texto cuando concluyeron después de una búsqueda importante de estudios que los video juegos, impactan la transformación de la lectura y pueden orientar la búsqueda de información y ayuda a desarrollar habilidades de comprensión.

La cuarta y última pregunta, es si los videos juegos a los que las estudiantes acceden tienen textos con una secuencia narrativa o descriptiva. Esto es con el fin de comprender si las estudiantes se han enfrentado anteriormente a la lectura en los videos juego. Cabe explicar que no todos los juego de videos contienen la misma cantidad de texto. En el caso de Zelda la cantidad es alta ya que los personajes no tienen voces y por medio de los subtítulos se presenta la historia y se explica lo que el jugador debe realizar. Mientras en otros juegos solo se limitan a la eliminación de enemigos, la cantidad de texto es mínima ya que los personajes tienen voz.

Los resultados reflejan que en la mayoría de juegos de disparo *online* hay más texto instructivo ya que en todos, la obtención de objetos es necesaria, los textos describen esos elementos que el jugador requiere para cumplir con su objetivo, por ejemplo: el uso de un arma o granada.

En los juegos de disparo *offline* es decir donde no hay conexión con otros, es más común encontrar textos narrativos y no tan solo instructivos, debido a que son formato campaña, es decir, tienen una historia central que encierra el objetivo principal para que el jugador lo vaya descubriendo y pueda ir avanzando en el juego.

Para trabajar la lectura con video juegos en el aula es necesario que los docentes tengan en cuenta el tipo de videojuego y la cantidad de texto que este presenta. En el manual para docente, titulado “Los Video Juegos en el Aula” editado por European Schoolnet y financiado por Interactive Software Federation of Europe (ISFE), publicado en mayo de 2009, en el marco del proyecto Juegos en los centros. Se recomienda que antes de llevar el video juego al aula es importante que el maestro conozca los diversos géneros disponibles y las clasificaciones que se han hecho para la jugabilidad según la edad, si se conoce el contenido del juego posibilitará realizar aplicaciones en el aula con propósitos pedagógicos bien definidos.

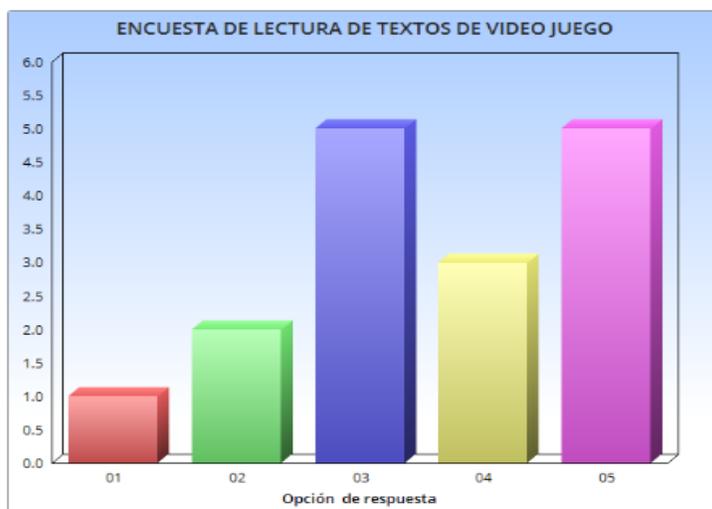
9.1.1 Actividad Exploratoria

En esta sección las estudiantes de grado quinto inician la interacción con el video juego de rol Zelda Ocarina Of Time. La actividad que se les pidió fue simple; solo debían jugar y leer. Después de la sección de interacción e inmersión en el juego, se realiza la encuesta:

Encuesta anónima	
Escoge con sinceridad la opción que consideres refleja tu intensidad de lectura durante la primera sección de interacción con el video juego. Luego responde por qué crees que esa fue tu actitud frente a la lectura.	
Marca con una x solo una opción y responde:	
1. Leí solo algunos diálogos de los personajes.	Porque _____
2. Leí cada texto que aparecía en el juego.	Porque _____
3. No leí nada, solo avancé en el juego.	Porque _____
4. Leí la historia pero no acerca de los diálogos con los personajes.	Porque _____
5. Leí algunas veces en la historia y los diálogos de personajes.	Porque _____

La encuesta se realiza de manera anónima con el fin de que la estudiante conteste cómodamente y no se sienta intimidada. En las respuestas se observó:

Gráfica 8



Al inicio en la interacción con el video juego de rol se puede observar que 14 de las 16 estudiantes presentaron dificultades para seguir la orientación que se dio en el comienzo. En la **gráfica 8**, se observa que la mayoría de las estudiantes leyeron de manera parcial (opciones 1, 3, 4 y 5) o no lo hicieron (opción 3). Tan solo dos estudiantes cumplieron con las lecturas (opción 2).

En las respuestas del porqué; en la mayoría de los casos, es decir 12 de las 16 estudiantes se encontró respuesta similar; pereza y necesidad de avanzar rápido y explorar.

Imagen1

Encuesta anónima

Escoge con sinceridad la opción que consideres refleja tu intensidad de lectura durante la primera sección de interacción con el video juego. Luego responde por qué crees que esa fue tu actitud frente a la lectura.

Marca con una x solo una opción y responde:

1. Leí solo algunos diálogos de los personajes.
Porque me da pereza todos los textos que aparecen.
2. Leí cada texto que aparecía en el juego.
Porque _____
3. No leí nada, solo avancé en el juego.
Porque _____
4. Leí la historia pero no acerca de los diálogos con los personajes.
Porque _____
5. Leí algunas veces en la historia y los diálogos de personajes.
Porque _____

Encuesta anónima

Escoge con sinceridad la opción que consideres refleja tu intensidad de lectura durante la primera sección de interacción con el video juego. Luego responde por qué crees que esa fue tu actitud frente a la lectura.

Marca con una x solo una opción y responde:

1. Leí solo algunos diálogos de los personajes.

Porque _____

2. Leí cada texto que aparecía en el juego.

Porque _____

3. No leí nada, solo avancé en el juego.

Porque es divertido jugar mas que leer (lo siento profe !!)

4. Leí la historia pero no acerca de los diálogos con los personajes.

Porque _____

5. Leí algunas veces en la historia y los diálogos de personajes.

Porque _____

La **imagen 1** demuestra poco interés por la lectura. Es decir las estudiantes estuvieron más motivadas a explorar el juego, dejaron de lado la lectura y no se tiene como la primera opción importante. Además en otras respuestas que se dieron se evidenció que algunas estudiantes asumieron que podían continuar sin necesidad de recurrir a la lectura de los diálogos de los personajes y la historia central. Incluso cuando obtenían objetos no sabían para que servían debido a que la lectura fue muy poca. En general la lectura fue superficial.

Durante la clase en los espacios de socialización, los comentarios hechos por las estudiantes no fueron alentadores, incluso después de casi 20 minutos de juego se evidencia estrés y en algún momento solicitaron a la docente les indicara la manera en la que debían continuar. En este punto se evidencia poco manejo de la frustración, la estudiante lucha por mantenerse en el modelo de aprendizaje pasivo, donde el docente asume un rol protagonista.

Surgieron comentarios poco positivos sobre juego de video, tales como: aburrido, difícil, no sé entiende. Las emociones al inicio fueron: enojo, frustración, miedo a perder. Incluso una estudiante llegó a afirmar que de continuar sintiéndose de esa manera, prefería estar en una clase normal.

Se logró igualmente observar que a pesar de que se trate de un video juego y por su naturaleza debiese resultar motivador, pero no fue así. Es decir que requiere intervención por parte de la docente para generar procesos de reflexión sobre la importancia de una estrategia de lectura para avanzar.

En el diario de campo se evidenciaron frases dichas por las estudiantes, tales como:

Estudiante 1 :” No, me gusta todo ese poco de cosas para leer”

Estudiantes 2: “ósea que toca obligatoriamente leer”

Estudiante 3: “No entiendo que hay que hacer”

Estudiante 4: “Profe, cierto que tenemos que leer”

Se evidencia que aunque la actividad propuesta era leer y jugar las estudiantes muestra poco interés en el juego al momento de darse cuenta que debían leer. Se observa en las anteriores citas demuestra poco interés para leer. Aunque mucho se ha afirmado que los video juegos motivar aprendizajes en el aula como por ejemplo la lectura se evidencia que es necesaria la mediación docente.

Mucho se ha dicho acerca de la motivación que puede despertar los videojuegos en educación para aprender sobre diversos conocimientos y temas, también son considerados capaces de desarrollar el pensamiento reflexivo y analítico en la resolución de problemas, Sin embargo, esto no se da por sí solo, los anteriores resultados confrontan el que hacer docente, que de alguna manera es quien debe hacer que los estudiantes encuentren la motivación en lo que hacen. Antes de la siguiente sección de juego la docente explica acerca de la importancia de leer cada texto que aparece, para ir comprendiendo la

historia y poder continuar con los logros. Finalmente para poder lograrlo les presenta la primera actividad de aprendizaje que deben desarrollar después de la interacción.

9.1.2 Actividades de Aprendizaje

Las secciones aquí presentadas se nombraron con base en los episodios del juego. Cada una tiene la descripción de los resultados que se presentaron por cada actividad realizada.

Acceso al Gran Árbol Deku:

Clase de interacción con el juego: En esta sección la mayoría de estudiantes no lograron avanzar en el juego, es decir, no alcanzaron a llegar con el personaje hasta la siguiente misión. De las 16 solo 3 lograron completar. Llevaron a Link hasta el interior del árbol Deku. En clase se continuaron experimentando algunos comentarios negativos.

Guía de aprendizaje 1: La guía de 7 preguntas, 05 literales y dos inferenciales, fue desarrollada correctamente solo por 4 estudiantes. Las 12 restantes no completaron la actividad y en varias preguntas de tipo literal se equivocaron.

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
ACCESO AL GRAN ÁRBOL DEKU**

Contesta las preguntas con base en el juego:

Nivel literal

- | | |
|-----------------------------|---|
| 1. ¿Quién es Link? | 3. ¿A qué se refiere la palabra Kokiri? |
| 2. ¿Quién es el árbol Deku? | 4. ¿Quién es Navi? |
| 5. ¿Qué es Hyrule? | |

Nivel inferencial

6. ¿Según el árbol Deku que sucede con el chico que no tiene hada?. Explica tu respuesta.
7. ¿Cuál es el propósito por el cual Link es llevado ante el árbol Deku?

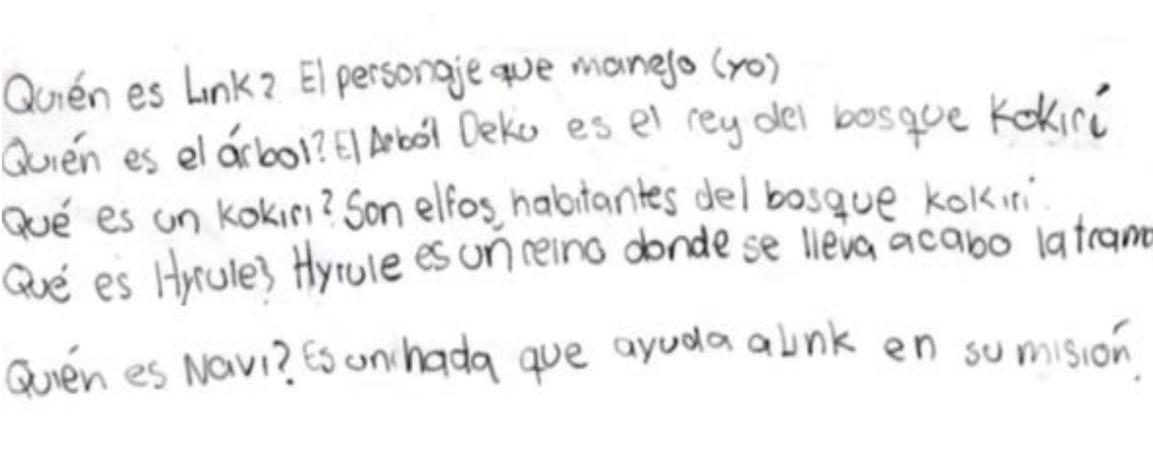
Plantea una hipótesis sobre lo que sucederá en el juego:

Se evidenció que a pesar de realizar una actividad reflexiva con las estudiantes sobre la importancia de leer después del momento de inmersión en donde los problemas con la lectura y la motivación se percibieron, siguieron presentando dificultades con la lectura.

Con base en las respuestas que contestaron de nivel literal se evidencio que hay más facilidad para las estudiantes enfrentarse a este tipo de lectura. Se observó que las niñas de grado quinto tuvieron las características que plantea Solé (1987) y Smith (1989) para estos dos autores es esencial que en este nivel se pueda hacer un reconocimiento adecuado de la información, permitiendo la jerarquización de ideas.

En el nivel literal de la comprensión lectora se observa la capacidad de realizar reconocimiento de información que está explícitamente dentro de los textos que leyeron en el del video juego, distinguieron la información relevante para encontrar las ideas principales. Además lograron reconstruir el orden de las acciones de la historia del Zelda, comprendieron el vocabulario básico. Sin embargo en varias preguntas se evidencia desaciertos que permiten establecer que se realizó poca lectura.

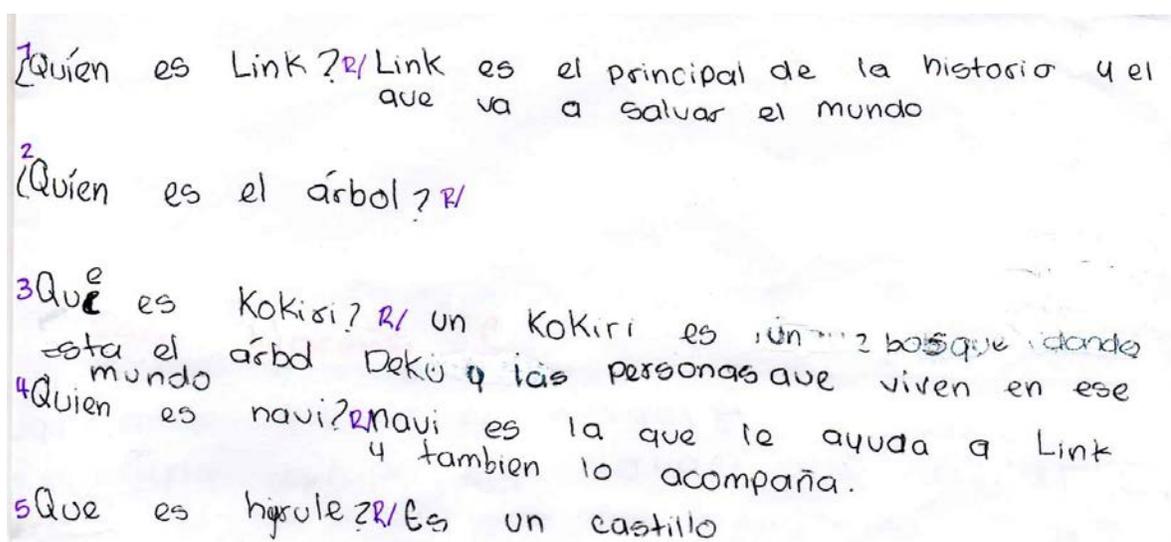
Imagen 2



Quién es Link? El personaje que manejo (yo)
Quién es el árbol? El árbol Deku es el rey del bosque Kokiri
Qué es un kokiri? Son elfos habitantes del bosque kokiri.
Qué es Hyrule? Hyrule es un reino donde se lleva acabo la trama
Quién es Navi? Es un hada que ayuda a link en su misión.

En la **imagen 2** se observa en la primera pregunta que a la estudiante se le dificulta establecer a Link como el personaje principal de la narración que propone la historia del juego. Lo plantea más como el avatar que debe controlar. No se evidencia una conexión el rol de personaje dentro de la narrativa digital. Comete errores como decir que el árbol Deku es un rey, dentro de la historia se lee que este personaje es un espíritu guardián. La estudiante no toma información literal sino que hace su propia interpretación partiendo de supuestos.

Imagen 3



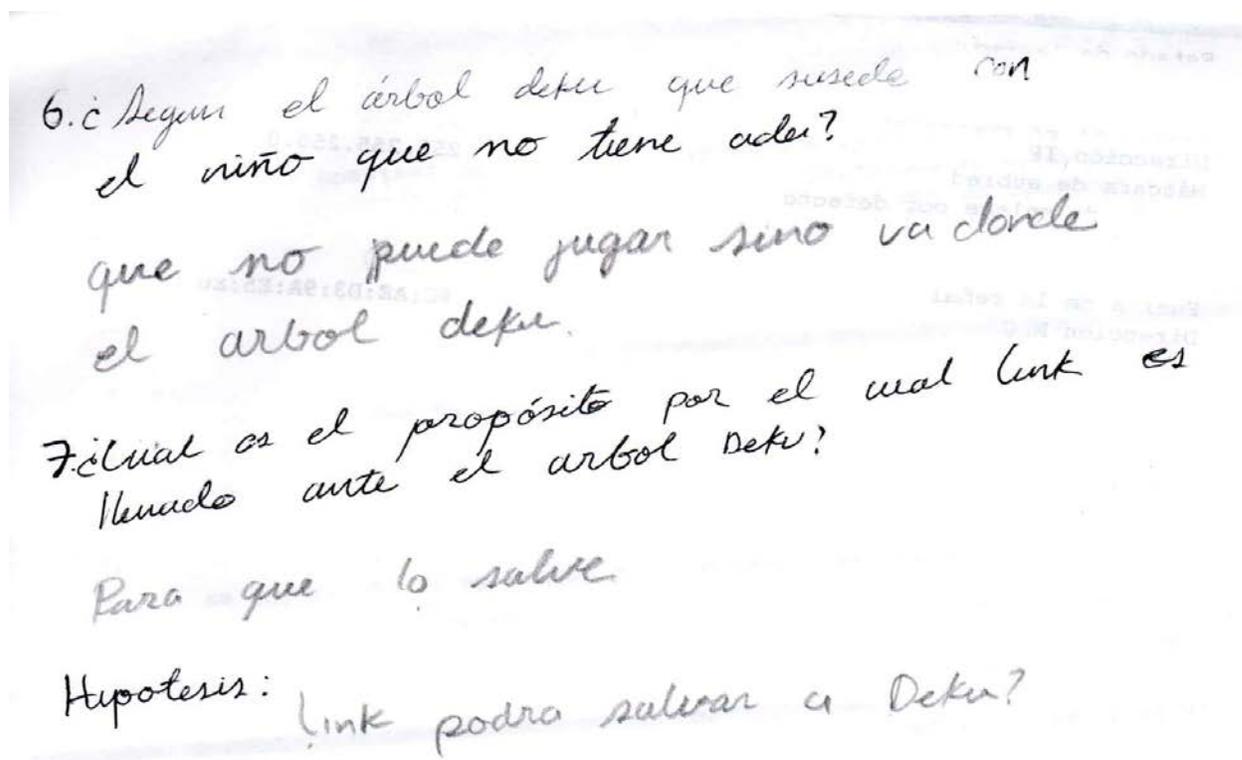
En la **imagen 3** se evidencia que la estudiante se queda corta en las respuestas 3 y 4; en la tercera no solo es Kokiri el bosque sino la raza que allí habita. En la cuarta no confirma que Navi es el hada asignada por el árbol Deku a Link. La segunda pregunta está sin realizar y en la última no da con la respuesta correcta. Las anteriores respuestas demuestran que hubo poca lectura para recolectar la información que le permitiera ir estableciendo elementos y características de la historia de Zelda. En el video juego esta información está dentro de la historia que es presentada. Aunque hubo más aciertos en el nivel literal se observa dificultades

Para la mayoría de estudiantes de grado quinto el nivel inferencial fue mucho más complejo. Se podría decir que no están en la capacidad de establecer relaciones entre las partes del texto con el fin de inferir información, conclusión o aspectos que no están escritos (Pinzas, 2007).

Este nivel es de especial importancia, ya que para poder lograr avances en el juego de video es necesario cumplir con las características que tiene la lectura de tipo inferencial, por ejemplo:

Predecir resultados: los personajes y en la misma historia del video juego los textos deben ser interpretados. Ellos brindan información implícita que ayuda al jugador a tomar decisiones. Por lo tanto el no leer y realizar estas interpretaciones demuestra que hay dificultades en este nivel, por lo cual se les dificulta avanzar.

Imagen 4



En la **imagen 4** Se tomó como un ejemplo, ya que las estudiantes contestan a partir de lo que ellas consideran o imaginan, en las respuesta se considera más el hecho de no poder seguir jugando. No se establece conexiones narrativas para conocer la verdadera intención del texto por mostrarnos que Link es el heroe y que no tiene hada porque su destino está marcado el mismo árbol Deku le asigne el hada. En la respuesta de la pregunta 6 la estudiante no establece el verdadero propósito es decir no contrasta información para inferir que Link además de ayudar al árbol debe salvar a Hyrule de una fuerza maligna más grande y en las lecturas se deduce.

Deducir mensajes y enseñanzas: En la mayoría de los textos narrativos que aparecen en Zelda, deducir e interpretar es muy relevante. Muchas de las misiones del heroe Link son dadas en mensaje implícito, realizar las deducciones correctas permitirá que se avance. Las niñas de grado quinto al no leer o interpretar los textos que daban datos importantes sobre la manera de realizar los logros, no avanzaban, siempre acababan realizando las mismas acciones una y otra vez, aunque de lo que algunos personajes decían se podía descifrar lo que había que realizar. La comprensión literal es mucho mejor que la inferencial en las estudiantes de grado quinto.

Sección de socialización: En la actividad de socialización se evidenció una mayor participación por parte de las estudiantes que lograron completar las preguntas de la guía, se observa: más dominio de la secuencia narrativa, además ellas dejaron tres de las hipótesis sobre el video juego que se trabajarían para la siguiente clase, esto último con el fin de aplicar la estrategia de lectura hecha por Isabel Solé (antes, durante y después)

Podemos identificar las necesidades educativas en el desarrollo de la comprensión en la lectura literal e inferencial de los estudiantes de grado quinto, al no existir motivación por leer en el video juego, la mayoría de las estudiantes no logran avanzar hacia el nivel inferencial.

Una de las observaciones que se pueden realizar retomando la encuesta de diagnóstico, se podría decir que la mayoría de juegos que por el momento las estudiantes de grado quinto están accediendo, en su mayoría carecen de una base narrativa y las lecturas que se encuentran en ellos son escasas.

Interior del Gran Árbol Deku:

Clase de interacción con el juego: El número de estudiantes que lograron avanzar se incrementó. Un aspecto importante durante las clases donde tenían que jugar, fue la motivación de aquellas que lograron obtener algún objeto importante, como la espada o vencieron enemigos logrando avanzar, esto despertó la curiosidad de las demás. Algunos comentarios surgen de manera positiva, tales como:

Estudiante 1: “a este paso voy a ganar”

Estudiante 2: “si se puede jugar, me está empezando a gustar el juego”

Los comentarios positivos reflejan los avances que las estudiantes van teniendo con base en el ejercicio de lectura, solo han podido continuar gracias a la información que han ido descubriendo cuando leen y comprenden.

Guía de aprendizaje: Con base a las preguntas que debían desarrollar, 10 de las 16 estudiantes de grado quinto, lograron completarlo correctamente, incluso las pregunta de tipo inferencial. Al aumentar el número de estudiantes que encontraron motivación en el juego lograron responder correctamente.

(Ferguson y Olson, 2013) plantean que los video juegos pueden generar actitudes como la perseverancia, compromiso y esfuerzo. Aunque se evidenció en algunas estudiantes desanimo al inicio, continuaron hasta generar habilidades para comprender lo que les estaban diciendo los textos y continuar.

Imagen 4

¿Qué necesita Link para poder ayudar al árbol deku?

El necesita la espada y un escudo porque un personaje no lo deja pasar.

2 ¿qué te dice el enemigo lanza nueces y su información para que resulta importante?

El me pide perdón porque me atacó y entonces me da una pista para matar sus hermanos.

3. ¿Que poder tenía cada diosa?

Din diosa del poder, favore la diosa del valor y Nairu diosa de sabiduría

4 ¿Que significado tiene la pesadilla de Link?

Que el mal va a llegar y Link puede sentir el mal por que el va salvar a todos

5 R respuesta: Son diosas creadoras de fuego de cultivos de leyes y tambien salvan de mal con la trifuerza.

Sección de socialización: se realizaron más hipótesis para la próxima sección por lo cual fue necesario votar por las más adecuadas. Las seis estudiantes que no completaron la actividad expresaron que aún se les dificulta comprender partes de la historia y lo que se les pide hacer, sin embargo, asumen

que no han logrado avanzar mucho debido a que solo leen algunas partes y otras no las comprenden, entontes no terminan de leer. Al finalizar la sesión, se pide a las estudiantes más avanzadas en el juego dar algunos consejos a estudiantes que no han encontrado elementos o logrado avanzar satisfactoriamente.

Estudiante 1: “leer es necesario para comprender a donde debemos ir y que podemos hacer para vencer enemigos y saber para cual es la misión de nuestro personaje”

Se evidencia incremento en la motivación por parte de las estudiantes y esto implica que son más las que han comprendido la historia. La participación fue más activa y se resolvieron las hipótesis planteadas en la anterior clase.

Durante la clase las hipótesis planteadas y posteriormente fueron comprobados fueron:

¿Quién es el hombre malvado del desierto?

¿El hombre del desierto podrá tomar la Trifuerza?

¿Link salva al árbol?

Durante las socializaciones se llegaron corroborara las hipótesis ya que lograron avanzar en el juego

Acceso a la cueva de los Dodongos

Clase de interacción con el juego: al inicio de la sesión se le pidió a las estudiantes recordar los consejos de las compañeras en la anterior clase. El trabajo para esta sesión fue cooperativo, se les permitió a algunas estudiantes hacer pausas en sus partidas de juego para ayudar a otras a interpretar textos. No se trataba de pasar el juego a la compañera o dar la respuesta sino que juntas debían dialogar sobre lo que tendrían que hacer allí.

Para Vélez, Greitemeyer, Whitaker, Ewoldsen, y Bushman, (2014) los videos juegos favorecen comportamientos cooperativos, es decir que crean la posibilidad de formar equipos de apoyo e

intercambio de ideas, para avanzar, porque se requiere muchas veces reflexionar con el otro sobre las acciones que venimos realizando dentro del juego a partir de la comprensión de lectura hecha. La lectura vista como una experiencia social, generando así un sentido comunitario al abrir una ventana de conexión entre los lectores y el juego, cuando alguien no comprende lo que plantea el texto para avanzar en el juego otro par puede brindar ayuda al proceso de interpretación.

La emoción de alcanzar juntas los objetivos fue evidente. También hubo espacio para los desacuerdos y la comprobación de esas hipótesis que cada una iba construyendo. Para las estudiantes que habían mostrado dificultades para avanzar fue satisfactorio, porque lograron comprender mejor algunas indicaciones y mensajes que debían ser interpretados para poder tomar decisiones y acciones que les permita continuar en el juego sin perder.

Guía de aprendizaje: se evidenció en las estudiantes mejoría en sus respuestas de tipo inferencial, en donde se presenta un nivel bajo. Aunque existen mejoras significativas, no todas llegaron a un nivel superior, dos estudiantes solo alcanzaron un nivel básico a pesar de la ayuda e intervenciones hechas por sus compañeras y de continuar con la estrategia. En estas dos estudiantes se evidenció desde el diagnóstico que tenían un nivel de bajo desempeño en la prueba de comprensión de lectura.

Solé (1992) expresó acerca de la actividad comprensiva requiere de estrategias que permitan superar los obstáculos presentados con anterioridad, y en el que se activan algunos conocimientos. En grado quinto se evidenció una mejora debido a que pasaron de un nivel bajo a básico, lo que demuestra que la motivación de continuar en el juego y más por el apoyo brindado por sus compañeras, además de la motivación de los logros puede generar cambios en los niveles de comprensión. Una estrategia importante fue la interacción con las demás. Cada estudiante no resuelve las situaciones de acuerdo a su manera sino que puede intercambiar opiniones, puntos de vista y sobre todo la interpretación de ideas.

También las actividades propuestas, es decir la estrategia de lectura, hay que especificar que en especial este juego video los tres tiempos de la estrategia de lectura (antes, durante y después) son cíclicos.

Sección de socialización: En este momento al dar cuenta de las respuestas, se puede evidenciar que las estudiantes lograron reconocer la secuencia narrativa de los textos, es decir, que se muestra la comprensión de lectura a nivel literal e inferencial porque:

- Se evidencia la construcción de estructura narrativa de la historia, además reconocen el rol que desempeñan los personajes. Lograron inferir situaciones que tenía que enfrentar el personaje lo que demuestra una buena comprensión de lectura permitiría alcanzar el propósito. Este propósito es más desde la lectura literal.
- Hay comprensión de los textos instructivos, las estudiantes las reconocen las características de los elementos que aparecen y sus usos.
- Hay lectura inferencial dan respuesta sobre preguntas las cuales requieren interpretación

Las estudiantes presentan mejoras en lectura, antes no leían por lo cual no desarrollaban las actividades completas y en este momento la mayoría entregaron las respuestas correctas, excepto dos estudiantes que vienen presentando problemas desde el inicio.

Las estudiantes muestran tener mejor nivel de comprensión de lectura, tienen las capacidades planteadas por Solé (1987), Pinzas (1999) y Smith (1989), quienes afirman que los niveles literales e inferenciales de la comprensión de textos narrativos solo se evidencia cuando el lector está en la capacidad de entender explícitamente el concepto y las principales características de los textos, logrando hacer una comprensión global del mismo. Las niñas de grado quinto dan cuenta de la historia de Link el personaje principal de Zelda. Además lograron avanzar y cumplir con los retos es una prueba de comprensión e interpretación de los textos que iban apareciendo. Además completaron los talleres.

En suma, los videojuegos, de cara a su integración en el proceso de lectoescritura, se estructuran hacia un proceso basado en la acción, en el quehacer, asociando la combinación de los conceptos básicos de lectura en la acción de jugar.

9.1.3 Resultados de Actividad Diagnostica Final

Después de la desarrollar la secuencia didáctica con las estudiantes de grado quinto, se aplica una prueba diagnóstica final con las mismas características de la inicial, se evidenció:

Tabla de resultados comparativos prueba diagnóstica inicial y final			
Niveles	Descripción de los niveles	Número de estudiantes preguntas correctas prueba diagnóstica inicial	Número de estudiantes preguntas correctas prueba diagnóstica final
B	El (la) estudiante lee sin pausas ni entonación; lee palabra por palabra, sin respetar las unidades de sentido (oraciones).	05	02
C	En la lectura por unidades cortas el (la) estudiante ya une palabras formando oraciones con sentido, hace pausas, pero aún hay errores de pronunciación (omisiones, anomalías de acento) y entonación.	07	09
D	El (la) estudiante lee de forma continua, hace pausas y presenta una entonación adecuada al contenido. Respeta las unidades de sentido y la puntuación. Se perciben pocos errores de pronunciación (omisiones, anomalías de acento).	04	05
Total estudiantes		16	16

De 16 estudiantes se observa que 5 estudiantes están en el nivel B tres pasan al nivel C y una estudiante del nivel C pasa al D. Se observa una mejora, sin embargo, no todas las estudiantes obtuvieron el nivel D.

Se observa que las estudiantes tienen mejor lectura en el reconocimiento de palabras y en realizar las pausas indicadas, esto influye en la comprensión de lectura de manera positiva, leer oraciones completas y también sin omisiones ayuda a que exista mejor comprensión de lectura.

En la segunda parte de la prueba que estaba compuesta por los niveles literal e inferencial en donde las estudiantes deben estar en capacidad de reconocer información explícita e implícita. Los resultados se presentan de la siguiente manera:

Tabla de resultados comparativos prueba diagnóstica inicial y final			
Niveles	Descripción de los niveles	Número de estudiantes preguntas correctas prueba diagnóstica inicial	Número de estudiantes preguntas correctas prueba diagnóstica final
Literal	El (la) estudiante lee y está en capacidad de extraer información explícita de un texto.	14 de 16	16 de 16
Inferencial	El (la) estudiante puede extraer información implícita de un texto, relacionando diferentes partes del texto para realizar deducciones.	08 de 16	12 de 16
Total estudiantes		16	16

En el componente literal antes había 14 estudiantes que respondieron bien, ahora están las 16 que mejoraron. Esto podría decirse que las estudiantes lograron reconocer la información literal. En el componente inferencial antes estaban en 8 de las 16 estudiantes respondieron correctamente, ahora este número subió a 12 quedando 4 en que solo respondieron una correctamente.

Una de las circunstancias que pudo desencadenar estos resultados es que se necesitaría pasar más tiempo el video juego, ya que es extenso y los logros alcanzados por las estudiantes dependían del nivel de comprensión y motivación y sabemos que esta última se intentó opacar al inicio, es decir, en

algún momento dejó de ser motivador para convertirse en un tema de estrés, pero luego se logró superar la dificultad.

Aunque se observan mejoras importantes la idea de esta experiencia también es ver más allá de los resultados, es decir, que otros factores se generan de este tipo de experiencias.

9.2. El Video Juego de Rol en el Ambiente Académico

Desde hace mucho tiempo los videojuegos se han considerado algo negativo debido a sus efectos en la salud mental y física de quienes no han hecho un uso adecuado de este tipo de entretenimiento. También es sabido que en los últimos años los juegos de video se están considerando como un tipo de herramienta que puede ser usado con carácter didáctico en las aulas de clase, esto podría producir que los estudiantes estén más estimulados al aprendizaje; ya que estos generan motivación entre niños, adolescentes incluso en adultos.

En un primer momento durante la experiencia jugar durante dos horas de clase a la semana un video juego, resultó motivador y generó entusiasmo en las estudiantes, muestra de ello, fue que ellas se encargaron de llevar la circular de permiso a sus padres y algunas incluso dijeron que los convencieron para las dejaran ser parte del proyecto, todas en su totalidad participaron.

Durante las primeras clases debían explorar el juego tal cual, solo debían leer lo que los personajes hacían, conforme fue pasando el tiempo, en algunas estudiantes empezaron a frustrarse porque parecían que siempre regresaban a un mismo punto en el juego. Al inicio parecía que les gustaba mucho, sin embargo, después de no salir de un solo punto comenzaron a impacientarse.

Se les permitió que indagaran entre ellas los pasos que estaban haciendo las que más avanzaban, el secreto que se estaba revelando era muy sencillo, tienen que leer lo que están diciendo los personajes

y la historia. Menos de la mitad optaron por leer algunas cosas y otras no, la mayoría se dieron a la tarea de preguntar a cada personaje y avanzaron.

Con lo anterior podemos observar como la imagen que ha venido desempeñando el video juego se desdibuja un poco, es decir, empieza a tomar un tipo de seriedad, las estudiantes se estresaron cuando no avanzaban o no entendían alguna indicación leída a la carrera, se escucharon palabras como; me doy por vencida, ahora si voy a perder lenguaje, no entiendo mejor hago talleres escritos. Aun en un videojuego que puede resultar divertido y motivador el ejercicio de leer a algunas estudiantes les cuesta, sin embargo, lo fueron superando conforme encontraban algún objeto o superaban un obstáculo.

A pesar de que la mayoría de estudiantes pasan muchas horas en consolas y distintos juegos electrónicos, al momento que un videojuego es sacado de su contexto natural y llevado al aula los estudiantes lo asumen de manera distinta.

Al ser puesto en el aula y estar acompañado de tareas y consignas por hacer, genera otro tipo de dinámica en las estudiantes, es decir, no es algo meramente dado para el disfrute sino que hay que asumirlo de manera seria, como se haría con cualquier otro tipo de trabajo académico. El videojuego pierde entonces para las estudiantes su investidura, es decir, para lo que fue creado y asume otro rol, el de tarea o proceso de aprendizaje.

Después de haber realizado la prueba diagnóstica, se hizo otra prueba diagnóstica con base en el uso de video juegos en la vida cotidiana, con el fin de contemplar en cuanto tiempo las estudiantes tenían contacto con este tipo de entretenimiento. La encuesta reflejó que todas las estudiantes se habían enfrentado a algún tipo de video y actualmente lo hacían. Además para algunas esa era su actividad libre favorita.

Conocer si las estudiantes participan en este tipo de actividades podrá arrojar algún tipo de luz sobre la motivación que podría despertar en las estudiantes, trabajar con un video juego como herramienta que promueva el aprendizaje. La encuesta también nos ayuda a averiguar sobre los conocimientos previos de los estudiantes acerca del videojuego y las preferencias en cuanto los tipos de videojuego.

Capitulo IV

Reflexiones a partir de la Secuencia Didáctica

9.2 El Docente vs La Máquina: Rol Docente

El principal miedo desde la primera revolución industrial era que las maquinas remplazarían a los hombres, en los siguientes años, sin embargo fueron ellos quienes se entrenaron para controlarlas y sin ser suplidos iniciaron nuevas formas de vida en las fábricas, en donde se tecnificaron. Tiempo atrás Skinner presenta su máquina para enseñar, para algunos esto podría reemplazar la labor docente y la interacción humana en la escuela, e incluso se pensaba en la repercusión negativa que podría conllevar en los estudiantes.

En un simposio internacional en Medellín en el año 2013 en donde la profesora Julie Coiros trataba sobre la planeación y el apoyo a la investigación productiva en línea, expresó que las computadoras nunca iban a reemplazar al docente.

Durante esta experiencia uno de los miedos expresados desde las directivas era que no desapareciera el vínculo social que se teje entre estudiante y docente debido a que durante la experiencia el estudiante solo estará ante una pantalla. Para la institución es importante crear experiencias de aprendizaje desde una relación o conexión humana que le pueda guiar acertadamente. Sin embargo,

como se explicó a las directivas, el docente es el encargado de dirigir al estudiante de guiarlo por medio de la estrategia implementada, el ayudará a mediar ese proceso que en otro ambiente se da sin ningún filtro. Es necesario que la escuela cree competencias para este mundo tecnológico. Touriñan (2004) indica que la educación electrónica se convierte en un desafío para la sociedad digital y para la escuela. Se requiere de competencias técnicas con el objetivo de realizar innovación estratégica por parte de la Pedagogía. Es importante dejar entrar a la escuela experiencias que nos ayuden a comprender como leen y se relacionan nuestros estudiantes con la tecnología.

La propuesta de secuencia didáctica usando un video juego como texto digital, genera un poco de incertidumbre, debido a que es importante la conexión docente y estudiante, para crear una experiencia de aprendizaje. Sin embargo se logró presentar a la institución el rol docente, el cual no fue delegado por la computadora sino como quien posibilita la creación de ambiente de aprendizaje. El maestro lleva al estudiante a comprender el video juego en el aula con un propósito más allá del pasatiempo. Su fin es desarrollar habilidades de lectura de manera distinta en la que puedan aprender jugando.

Solé (1992) “En tal sentido Cairney (2002) destaca que la Comprensión Lectora es fundamentalmente dar sentido a lo que se lee. De manera tal que “[...] “comprender” significa saber por sí mismo” (p. 10), y la “[...] lectura es un proceso constructivo orientado por la búsqueda de significado” (p. 11), En consecuencia, una función del profesor es crear un ambiente de aprendizaje con carácter participativo para la comunidad lectora, allí sus “miembros leen y escriben textos completos con fines reales” (p. 12). Y es la puesta en común de estos textos legendarios que los estudiantes, como creadores de sentido, fundamentan su conocimiento del lenguaje y del mundo. Antes bien, para que los sujetos estudiantes se “conviertan en constructores de significado, en vez de lectores pasivos de textos en un nivel literal superficial, deberemos modificar nuestras prácticas de clase” (p. 39), aparte contundente que profesamos los investigadores.”

Lo anteriormente mencionado nos invita a los docentes a realizar cambios en las prácticas de aula, en la experiencia con el video juego Zelda se permite que las estudiantes vayan creando su propia dinámica de lectura, que sean ellas quienes reflexionen sobre la importancia de leer. Explorar este tipo de elementos tecnológicos y la literacidad electrónica dentro del aula puede ayudarnos a analizar si este tipo de experiencias puede traer más beneficios, como la comprensión de lectura, la jerarquización de ideas, es decir, como lo planteó Cairney ser los investigadores, quienes se atreven a explorar.

No hay que temer como docentes a ser desplazados por maquinas, es decir que un video juego puede ayudar a generar competencias de lectura o el internet tiene todos los conocimientos y pueden ser consultados, esto no significa que el docente no tenga un rol activo dentro del aula y le sea todo asignado al internet como el nuevo maestro. Umberto Eco escribió una nota para el diario La Nación, en el 2007. Precisamente se planteaba la función del docente durante la época de internet, de las maquinas del conocimiento, en dicha historia se presenta la siguiente pregunta:

“¿En el alud de artículos sobre el matonismo en la escuela he leído un episodio que, dentro de la esfera de la violencia, no definiría precisamente al máximo de la impertinencia... pero que se trata, sin embargo, de una impertinencia significativa. Relataba que un estudiante, para provocar a un profesor, le había dicho: "Disculpe, pero en la época de Internet, usted, ¿para qué sirve?" Eco (2017)

Más adelante en la misma historia Eco parece nos da una respuesta: “He dicho que el estudiante dijo una verdad a medias, porque ante todo un docente, además de informar, debe formar. Lo que hace que una clase sea una buena clase no es que se transmitan datos y datos, sino que se establezca un diálogo constante, una confrontación de opiniones, una discusión sobre lo que se aprende en la escuela y lo que viene de afuera” Lo que quiere decir es que el maestro ya no le da el pescado al estudiante sino que le enseña a pescar, es decir le entrega el rol activo convirtiéndolo el centro de su saber. Durante la SD

las estudiantes esperaban que la docente les indicara por donde iba ir el personaje, sin embargo la docente les indica la importancia de la lectura y de darle sentido a lo que se está leyendo para realizar las acciones correctas.

Durante el desarrollo de la SD la docente crea actividades que le permiten a la estudiante ir guiando la comprensión de lectura, deben encontrar las respuestas de manera individual conforme se van enfrentando al video juego. La docente no brinda pista, por el contrario coloca preguntas con el fin de que la estudiante este más consciente de lo que está leyendo. Además propicia espacios para establecer un diálogo, que permitieran reflexionar sobre todo el proceso de aprendizaje con el videojuego. El docente se convierte en moderador de las preguntas con el fin de conocer si hubo o no una buena comprensión de lectura, durante ese momento se evidencia intercambio de opiniones, que permitió que algunas lograsen comprender como estaban interpretando sus compañeras y de esta manera tomar ejemplos que les puedan ayudar a avanzar. Es decir, el docente permite que las estudiantes se apropien de sus propios procesos de aprendizaje.

Por otro lado durante la otra etapa de la observación Las estudiantes asumen un modelo antiguo donde el docente debe decir lo que hay que hacer, transmitirles información para que ellas puedan avanzar y todo da paso a la frustración de algunas quienes empiezan a perder interés en el juego. En este momento las estudiantes asumen que la docente es quien tiene el conocimiento, en algún momento no creen que puedan lograrlo.

Para conseguir que las estudiantes fueran quienes desarrollaran sus procesos por medio de las experiencias diseñadas, fue necesario para la docente retomar el propósito de la propuesta de estrategia de lectura, plantear nuevamente los propósitos de aprendizaje y hacer una reflexión en torno a la necesidad de leer y de darle una oportunidad al juego. El rol del maestro fue llevar a las estudiantes a

motivarse con la lectura, al inicio observamos que aunque es un video juego por sí solo no logró el entusiasmo esperado, sin embargo, la docente generó ambientes para la reflexión después de cada sección de juego, esto impulsó a que las estudiantes lograsen aprender de otras compañeras las estrategias para alcanzar sus propios propósitos.

En general se observó en esta experiencia como el docente transforma su rol importante, se convierte en el facilitador de aprendizajes y no en el trasmisor de información. Posibilita a la estudiante el asumirse en una relación diferente con el maestro, la estudiante comprende que ella puede ir mejorando su nivel de lectura, si asume un rol más activo en el proceso del juego, en donde no busca que la docente sea quien le indique por donde debe ir.

9.2.1 Rol Estudiante Jugador

- **Prejuicios del jugador estudiante**

Los videojuegos son el esparcimiento más utilizado por estudiantes y personas de todas las edades. El miedo más grande de la escuela es que como resultado los estudiantes se sumerjan en sus pantallas y descuiden sus responsabilidades académicas o no generen vínculos sociales para el desarrollo, lo que conlleva una visión poco objetiva y prejuiciosa sobre él y su efecto en la vida del estudiante. Esta posición la presenta Catherine L'Ecuyer quien plantea que las pantallas perjudican la atención de los niños.

L'Ecuyer plantea a que a edades muy tempranas no es necesario el uso de tablet o el número de horas que el niño pequeño delante de un DVD supuestamente educativo, o del juego supuestamente educativo de una tableta inteligente, con el argumento de no querer desechar una oportunidad de aprendizaje, ella considera a edad temprana en época de primaria, la consolidación del vínculo de apego con los padres o con otro cuidador que cumple con las condiciones para poder asumir ese trabajo. Es decir los niños necesitan aprender de sus maestros y no de pantallas. Sin embargo, no significa que al

hacer uso del video juego el niño no pueda generar una relación cercana al docente por el contrario el maestro ante la frustración de aprender jugando, debe motivar a los estudiantes.

No solo es el miedo a que los estudiantes al pasar mucho tiempo en pantallas no desarrollen su parte social, en la escuela y la sociedad el uso excesivo de los juegos de video, es un problema de salud mental. Además un asunto que podría conllevar a problemas académicos que puede hacer que un estudiante deje de lado el ejercicio de lectura y el proceso de escritura, se inclinan en mayor medida más por la diversión. Sin embargo, este pensamiento resulta un poco sesgado puesto que s muchos de estos videojuegos tienen sagas de libros que han llevado a los jugadores de todo el mundo a convertirse en lectores asiduos de sus historias. También el proceso de escritura se ve motivado hacia la construcción de blogs en donde se comparte estrategias de juegos y textos expositivos, es decir se observa en la comunidad de jugadores un interés por leer y escribir. Durante la SD las estudiantes consultaron blogs para conocer la estrategias que otros han usado, aunque no se profundizó mucho en este ejercicio se le dio la opción a la estudiante.

Aunque si existe un problema por el tema del mal uso de los video juegos, es decir, cuando el estudiante se convierte en un ser irresponsable por pasar la mayor parte de su tiempo en esta actividad. La escuela debe perder el miedo y asumir una posición reflexiva, enseñando a las estudiantes sobre la importancia jugar con responsabilidad la responsabilidad, haciendo uso organizado del tiempo. No se trata de alejar las pantallas de los estudiantes, es una tarea imposible, pero si se puede educar sobre el uso sensato de ellos, el tema de responsabilidad no solo tiene que ver con los estudiantes sino también con los padres, ya que finalmente son ellos quienes proveen a sus hijos los juegos.

Durante la SD se logra realizar un ejercicio de reflexión, donde las estudiantes de grado quinto expresan ideas, estrategias y puntos de vista con las estudiantes de grado quinto en la que se abordaba el

tema de la necesidad de cumplir con los deberes antes de exponer su tiempo en aparatos electrónicos, en este caso el videojuego. Algunas conclusiones manifiestan que el entretenimiento desmedido marcará toda su vida y aprendizajes.

9.3 El Video Juego en el Aula como Impacto de las TIC en La Institución: Miedos Y Expectativas

El video juego ya de por si lleva un propósito en sí mismo, siendo creado solo para divertir. Muy pocos podrían imaginar su uso como herramienta tecnológica que permita aprender. Desde el inicio de la propuesta en la institución donde se realiza la SD surgen dudas acerca de llevar el proyecto a cabo, la necesidad de presentar un anteproyecto que mostrara a la institución soportes de investigaciones que avalen el video juego como texto digital que no solo puede entretener sino que tiene características que brindan recursos para promover aprendizajes.

Las dudas emergentes se dieron desde la parte académica y pedagógica, sobre llevar el video juego al aula con propósitos de aprendizaje, estas fueron aclaradas en su momento. A continuación se describirá el proceso:

En la primera idea hecha sobre la propuesta de la SD, asumen que la estudiante al pasar tiempo frente a la computadora puede perder vínculos sociales los cuales le permitirán aprender a partir de experiencias sociales. La institución está en acuerdo por los conceptos Catherine L'Ecuyer sobre el uso de pantallas. Aunque existe en los juegos de videos vínculos sociales digitales, también se dan en la cotidianidad de festivales de juegos de video alrededor del mundo. Se conforman redes de jugadores que se conectan alrededor del mundo, donde intercambian, además de asuntos sobre los video juegos, gustos y aspectos culturales que permiten establecer y consolidar vínculos sociales que traspasan los límites locales. Dentro del aula de clase durante la SD las estudiantes establecen relaciones sociales con

todas sus compañeras ya que avanzar en la lectura y el juego, comprender los textos se convirtió en un trabajo comunitario en donde compartieron ideas sobre las actividades propuestas.

La segunda idea planteada por la IE se asume que videos juegos aíslan los sujetos ya que son una actividad solitaria, pero cabe anotar que la lectura también lo es.

Así lo plantean varios autores “La alta interactividad producida por los videojuegos, omitida en el análisis de Jackson et al. (2011), ya que los sitúan como una actividad solitaria, pero sí enarbolada por Serrano-Laguna et al. (2012), evidencian en su investigación el compromiso y la predisposición de los estudiantes a través de la alta interactividad de los videojuegos hacia una experiencia significativa en una actividad típicamente tradicional como leer” (Torres 2016)

En actividades; Leer y jugar, existen momentos en donde la interacción social es importante, sin embargo es una práctica individual. Durante el desarrollo de la secuencia existieron momentos donde las estudiantes compartieron opiniones, puntos de vista, incluso en el mismo momento de juego intercambiaron ideas e igualmente en algunas ocasiones se les permitió leer juntas para comprender la lectura y lograsen avanzar. Al igual que leen un libro de manera solitaria, cuando se está frente a un video juego como Zelda que tiene una fuerte estructura narrativa se estarían leyendo solo que en un formato digital, esto no indica que pierdan la interacción y pueda convertirse en un ser antisociable.

Torres (2016) afirma que si existe una manera de establecer una conexión social con otros por medio digitales “de alguna manera existe una manera de crear una interacción digital es decir puede ser por medio del chat, foro, independientemente de si se trata de interacción social o de la interacción sistematizada por interfaces computarizadas, exhortan que, en caso de utilizar videojuegos en el proceso de lectura, debe también incluirse métodos innovadores de evaluación del aprendizaje como mapas de

calor que identifiquen el grado de interacción con los personajes y objetos facilitando así la tarea de los educadores” .

Las relaciones virtuales que surgen con los video juegos, para algunos resulta un tanto peligrosa, otros podrían ir más allá y asumirlos como una oportunidad para aprender, por ejemplo; se puede realizar el intercambio cultural o simplemente aprender y practicar otro idioma. En los juegos que más se establecen conexiones virtuales son los modo *online* están conectados a la internet, sin embargo, en nuestra experiencia no aplica la comunicación digital, ya que el juego de Zelda es *offline* es decir, solo se instala en el pc sin necesidades de conectar internet. Pero si se establecen conexiones reales en el aula de clase.

El tercer planteamiento es considerar que el video juego solo es para diversión, por lo cual puede generar en estudiantes actividades del ocio y perder concentración en su parte académica. Existen varios estudios que afirman que esos recursos tecnológicos presentan más cosas a nivel cerebral que el simple entretenimiento. Torres (2016) Tras verificar los múltiples propósitos de los videojuegos mediante dos estudios explicativos contrastables entre sí, en el que uno afirma que los videojuegos aún benefician el desarrollo de competencias dirigidas a las ciencias puras (Jackson et al., 2011), y otro que expone el efecto positivo de los juegos hacia el desarrollo de la lectura (Drummond y Sauer, 2014), se puede resumir cierta propensión por incluirlos como recurso alternativo en la educación secundaria de acuerdo a los análisis exploratorios consultados. Es decir más que allá del entretenimiento se pueden construir propósitos de aprendizaje y transformar ese pasatiempo en una herramienta pedagógica.

La neurociencia ha hecho su aporte para conocer como los video juegos también afectan la actividad cerebral. Daphne Bavelier una neurocientífica experta en esa investigación sobre el cerebro bajo la influencia de los video juegos, afirmó en una charla presentada a una audiencia local en TEDxCHUV

en junio del 2012, que su uso beneficia varios aspectos del comportamiento, visión, y mantienen niveles de concentración. En sus estudios dio a los jugadores varias pruebas para medir la atención y descubrió que los jugadores se distraen menos por lo que sucedió antes y por los eventos en su entorno. Otra afirmación es que ayudan a la plasticidad cerebral, incluso a la visión.

La cuarta afirmación tiene que ver sobre cómo algunos video juegos generan personas con dificultades para socializar y con dificultades emocionales, esta afirmación se sustentó debido a lo que últimamente viene pasando en países como Estados Unidos, Rusia, entre otros., en la que algunos de los jóvenes que han causado tiroteos hayan sido jugadores de video juegos *fps* o *tps* es decir, de disparo en primera persona y tercera.

Con base en la última, se afirma (Torres 2016) “Asimismo, se debe prestar igual atención al impacto generado por el contenido de los juegos en los usuarios. En primer lugar, están las ventajas de la utilización de los juegos al demostrar que potencian el bienestar y la prevención de problemas mentales (Granic, Lobel, Rutger, y Engels, 2014), alientan actitudes como la perseverancia, compromiso y esfuerzo (Ferguson y Olson, 2013) y favorecen comportamientos cooperativos (Vélez, Greitemeyer, Whitaker, Ewoldsen, y Bushman, 2014). Por el contrario, también se evidencia que los juegos repercuten negativamente en el comportamiento de las personas al motivar la agresión, adicción, depresión, procrastinación, escape de los problemas del mundo real y falta de interés por contribuir con la vida pública (Fikkers, Piotrowski y Valkenburg, 2016; Hussain, Williams y Griffiths, 2015).

Más que generar algún tipo de enfermedad mental que lleve a un joven a disparar en una escuela, hay que observar más allá el contexto de este joven. No existe duda que muchos video juegos tienen explícitamente niveles de violencia, los jugadores aprenden sobre armas y técnicas de ataque, sin

embargo, a nivel mundial existe clasificaciones que permiten conocer a los padres las edades a las cuales puede su hijo acceder a un tipo de video juego.

9.4 Implementación TIC

Para llevar a cabo la experiencia de aprendizaje fue necesario organizar un ambiente de aprendizaje intencionado, enfocado hacia las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), se tomaron en cuenta los pasos del modelo SAMR para realizar la intervención en la Institución Educativa.

el primer paso se debió establecer algunas de las condiciones planteadas en algunos aspectos fundamentales por la FGPU, que son tenidos en cuenta para lograr transformaciones significativas en el aula cuando se busca enseñar basándonos en las TIC; Estos ejes fueron tenidos en cuenta al momento de desarrollar una experiencia significativa.

MITICA:

El primero fue la dirección institucional en el cual se acude al liderazgo administrativo, pedagógico y técnico requerido por parte de las directivas de la Institución Educativa y, a los cambios necesarios en su estructura y en su cultura organizacional.

Para poder llevar a cabo la secuencia didáctica fue necesario acudir al liderazgo administrativo, porque fue necesario que la rectora y el administrador del colegio conocieran la propuesta de trabajo para poder tomar las siguientes decisiones.

Al presentar la propuesta desde la parte administrativa surge la primera incógnita sobre si el colegio estaba preparado para realizar la experiencia, puesto que se requeriría de computadoras para llevarla a cabo. La otra pregunta que surge desde rectoría es si los padres estarían de acuerdo, al llevar un

videojuego al aula. Para lo anterior se tomaron dos determinaciones: en la primera, la infraestructura iba ser en acompañamiento con el técnico y el apoyo del Sena. Para los acuerdos con los padres de familia fue necesario solicitar permiso para que las estudiantes participaran, se envió una circular informativa sobre las ventajas que están teniendo el video juego, esta circular se construyó en conjunto con la asesora pedagógica de la institución quien consideró importante enviar a los padres textos que ellos pusiesen consultar en internet, para lo cual se envió in link el texto: “ Desarrollo de habilidades de lectura a través de los videojuegos: Estado del arte” Ángel Torres-Toukoumidis, Luis Romero-Rodríguez, M.-Amor Pérez-Rodríguez, Staffan Björk (2016)

El segundo eje es con base en la infraestructura TIC para lo cual se necesitó el apoyo en la instalación del software, este trata de un emulador, es una especie de formato para computadora, el juego inicialmente fue creado para Nintendo consola, pero al ser arcade es decir un juego muy viejo, ya no está a la venta, algunos fanáticos de estos juegos deciden pasar el formato original que es una consola a un emulador para computadora. Existen muchos problemas legales para quienes venden este tipo de juegos en internet, aunque ya no se pueden conseguir la empresa no autoriza a nadie el lucrarse con su creaciones, sin embargo, Nintendo no ha dicho nada sobre el uso para investigación.

Finalmente el emulador no pedía muchos requerimientos de los computadores por lo cual, se pudo llevar a cabo la instalación en los computadores, no requería internet solo un espacio de memoria para ir guardando la partida. No hubo problemas técnicos durante la experiencia, es decir, no hubo perdida de partidas guardadas esto permitió que las estudiantes avanzaran sin ningún inconveniente.

Con base en el tercer eje sobre la Coordinación y docencia TIC cada persona dentro del proyecto desempeñó una función importante. La docente y coordinadora pedagógica elaboraron una circular en la que se daba cuenta del soporte pedagógico para que el padre de familia fuese consciente del proyecto

que se llevaría a cabo. Además se incluyó dentro del plan curricular de lenguaje un desempeño que permitiera evaluar de manera cualitativa los avances que puedan encontrarse.

En este mismo encontramos el cuarto eje, el consiste en la cooperación de los docentes de otras áreas, se trabajó mancomunadamente entre docente de lenguaje y sistemas quien en algunas ocasiones colaboró con los horarios y veló porque los equipos tuviesen buen rendimiento, para que el video juego pudiese funcionar correctamente, además recordó algunas de las funciones del teclado a las estudiantes cuando tenían dudas.

El quinto eje se relaciona con los recursos digitales, en esta experiencia se trabajó con un video juego de rol llamado Zelda Ocarina of time, originalmente el video juego estaba para consola pero los aficionados crearon emuladores para pc y así poder disfrutarlo por más tiempo como ya se había explicado anteriormente. Las estudiantes debieron aprender a usarlo, lo primero que aprendieron fue a colocar su nombre en un perfil de juego y a guardar las partidas.

10. Conclusiones

El ejercicio de la aplicación de la secuencia didáctica (SD) usando como texto central el videojuego de rol, como lo es Zelda Ocarina Of Time, al cual se le aplicó una estrategia de lectura con el propósito de promover el desarrollo de la comprensión de lectura literal e inferencial en niños de grado quinto, fue pertinente en la medida que se evidenciaron cambios positivos en el nivel de comprensión de lectura, gracias a la estrategia de lectura llevada a cabo en las actividades de aprendizaje, los espacio de socialización y durante la interacción con el juego.

Durante el proceso de la SD se encontraron dificultades antes de iniciar la lectura guiada por actividades de aprendizaje, les fue difícil seguir los textos que iban apareciendo en el videojuego y asumieron como primordial la exploración del universo virtual. Esto se refleja en las pruebas diagnósticas iniciales, donde la mayoría de estudiantes presentan un nivel básico de lectura inferencial y literal, esto evidencia poca ejercitación de la comprensión de textos. Además según los resultados de las pruebas que fueron contrastados y presentadas al inicio de este trabajo, la institución viene en declive con base en las competencias de lectura.

Uno de los problemas más evidentes que se presentaron al implementar la SD, fue la poca lectura al momento de iniciar la interacción con el video juego, produjo frustración y se consideró que Zelda era un juego difícil de pasar. Con base a la primera encuesta sobre la intensidad de lectura durante la interacción y las respuestas de la primera actividad de aprendizaje, se dedujo que en las estudiantes no había motivación por lectura, esto afecta la comprensión. Les costó realizar un ejercicio más formal con el videojuego.

Al momento de diseñar una secuencia didáctica que tenga como texto un video juego de rol, es necesario tener en cuenta: aplicar una estrategia de lectura para que la estudiante pueda tener una lectura guiada y no se quede en la fase de exploración, avanzando por medio del ensayo error. La estrategia permite que haya un ejercicio de comprensión de lectura.

Fueron los momentos diseñados en la SD con base en el desarrollo de actividades de aprendizaje y las socializaciones, las que permitieron que las estudiantes fueran asumiendo una posición más positiva frente a la lectura. En los espacios de reflexión hubo intercambio de ideas sobre estrategias de lectura y juego tales como; tomar apuntes en algunos momentos, leer cada conversación con los personajes, devolverse a leer cuando el juego lo permite en lo que no han comprendido, realizar

hipótesis y retomar saberes previos de la historia para avanzar en el juego. La realización de actividades de aprendizaje diseñadas con preguntas permitió que la estudiante hiciera una lectura guiada, donde estuviese más atenta a los textos del video juego para realizar recolección de información (lectura literal) y también que le permitiera deducir y realizar suposiciones para ir comprendiendo la historia del juego (lectura inferencial).

En el momento de diseñar una secuencia didáctica que tenga como texto un video juego de rol, es necesario tener en cuenta, la implementación de una estrategia de lectura con preguntas, hipótesis e ideas, con el fin de que la estudiante pueda tener una lectura guiada del texto digital (videojuego) y no tienda a quedarse en la fase de exploración, avanzando por medio del ensayo error, esto se debe a que la estrategia permite el ejercicio de comprensión de lectura. Resultó pertinente para esta SD usar la estrategia planteada por Isabel Solé, ya que les facilitó a las estudiantes el avanzar en el juego sin caer todo el tiempo en la experimentación.

El rol del docente es importante durante todas las fases de la Secuencia Didáctica, pero en el momento de desarrollo es primordial ya que debe brindar el acompañamiento y motivación adecuada a las estudiantes con acciones estratégicas. Para este trabajo el docente tuvo que evitar convertirse en el modelo de un docente tradicional ya que en la etapa de gran estrés de las estudiantes al no leer y comprender, sugiere al docente dar respuesta. En conclusión es necesario que el maestro deje un rol más activo al estudiante, le explique bien cómo usar las herramientas (videojuego) y brinde la estrategia de lectura adecuada (antes durante y después).

Por otro lado, se concluye en este trabajo también que la motivación es un factor importante para mejorar los niveles de lectura, pero se determina que en esta SD el videojuego no fue quien la generó. Como se ha mencionado anteriormente al inicio de la implementación, la intensidad de lectura

de los textos del video juego de rol fue baja, tan solo dos estudiantes leyeron, se evidencia en la encuesta de intensidad y en la primera actividad de aprendizaje. Se concluye con lo anterior que la motivación se logró gracias a los espacios de socialización en donde las estudiantes escuchaban la superación de sus compañeras en el juego, conforme cada una de ellas iba logrando avanzar. Para las estudiantes resultó alentador escuchar y observar los avances en los demás. Esto se debe a que los videos juegos de alguna manera generan perseverancia y la superación de los otros puede motivar la propia. Es decir que la motivación se da por la estrategia y no por la herramienta.

En general se puede decir que la secuencia didáctica logró cambios positivos y de mejora en los niveles de lectura, reflejados en la prueba final diagnóstica y en las respuestas de las actividades de aprendizaje. Sin embargo se aclara que para observar cambios más significativo como por ejemplo que todas las estudiantes estén en un nivel más superior implica más tiempo para que se continúe realizando el ejercicio de comprensión.

Recomendaciones

Se recomienda que la institución siga apoyando proyectos en los cuales se pueda promover en las estudiantes experiencias que ayuden a desarrollar comprensión de lectura. Por descabellado que parezca el video juego debe continuar ayudando a mejorar la lectura.

Ampliar los conocimientos sobre los beneficios pedagógicos que traen los videos juegos cuando son llevados al aula, es necesario romper con creencias o ideas sobre ellos, por lo cual es importante realizar una investigación sobre todos los hallazgos hechos hasta el momento con referencia a la lectura.

Investigar otros trabajos con las mismas dinámicas pedagógicas donde se implemente las TIC para ampliar conocimientos y puntos de vistas. Además enriquecer las prácticas de aula con experiencias significativas de aprendizajes.

Bibliografía

Alonso, A. (2014). Videojuegos y literatura: ¿dos caras de la misma moneda? Recuperado de https://www.eldiario.es/jugoreviews/reportajes/Videojuegos-literatura-caras-misma-moneda_0_319168997.html

Bavelier, D., & Video, T. E. D. X. C. H. U. V. (2013). El cerebro bajo la influencia de los videojuegos. Documento presentado en El cerebro bajo la influencia de los videojuegos, N, N. Recuperado de: https://www.ted.com/talks/daphne_bavelier_your_brain_on_video_games/transcript?language=es

Departamento de letras y filosofía (2008). Guía de contenidos temáticos para el curso Estrategias de comunicación lingüística. Vista Hermosa III. Guatemala, C.A. Serviprensa, S.A.

Díaz, L. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico The interview, a flexible and dynamic resource. Recuperado de <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2007505713727066#!rcp>

ENLEC, D. A. N. E. Encuesta nacional de lectura (ENLEC) (2017). Recuperado de: <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/cultura/encuesta-nacional-de-lectura-enlec>

El diario es (2014). Videojuegos y literatura: ¿dos caras de la misma moneda? (Número de la publicación). Recuperado de https://www.eldiario.es/jugoreviews/reportajes/Videojuegos-literatura-caras-misma-moneda_0_319168997.html

Gil Juárez, A. y Vida Mombiela, T. (2007). Los videojuegos. Barcelona: UOC.

González, F. (2019). Lo cualitativo y lo cuantitativo en la investigación de la psicología social. Recuperado de <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/rcp/v17n1/11.pdf>

Lluch, G.; Sánchez-García, S. (2017). La promoción de la lectura: un análisis crítico de los artículos de investigación. doi: <http://dx.doi.org/10.3989/redc.2017.4.1450>

Página	Web	ISFE
	https://www.isfe.eu/objects/educationw.sciencedirect.com/science/article/pii/S2007505713727066	
	https://www.isfe.eu/objects/educationw.sciencedirect.com/science/article/pii/S2007505713727066	

Reyes, D. (2014). Los videojuegos despiertan tus habilidades. Recuperado de <https://blogthinkbig.com/los-videojuegos-despiertan-tus-habilidades>

Santiago, A; Castillo, M. & Ruíz, J. (2005). Lectura, Metacognición y Evaluación. Bogotá: Alejandría Libros.

Semana, R. (2018). Así leen los colombianos. Recuperado de <https://www.semana.com/educacion/articulo/encuesta-nacional-de-lectura-2018/562635>

Solé, I. (1992) Estrategias de lectura (Ed. rev.). Recuperado de <https://www.uv.mx/rmipe/files/2016/08/Estrategias-de-lectura.pdf>

Torres, A. N. G. E. L., Romero, L. U. I. S., Pérez, M. A. M. O. R., & Björk, S. T. A. F. F. A. N. (2016). [Desarrollo de habilidades de lectura a través de los videojuegos: Estado del arte Development of reading skills through videogames: State of the art]. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/2591/259149309003.pdf>

Pons, R., Serrano, J. (2012). Hacia una evaluación constructivista de los aprendizajes escolares. Revista de evaluación educativa, 1 (1). Consultado el día de mes de año en: <http://revalue.mx/revista/index.php/revalue/issue/current>

Fontán Ma. Teresa Montesinos (2012). EVALUACIÓN CURRICULAR Y MEJORA DIDÁCTICA Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. Digitalización realizada por LILPGC. Biblioteca Universitaria 2005. Consultado en: <https://ojsppdc.ulpgc.es/ojs/index.php/ElGuiniguada/article/view/583/521>

ECO, U. (1996). Seis paseos por los bosques narrativos. Barcelona: Lumen. — (2000). “Signo e inferencia”, ECO, U. Semiótica y filosofía del lenguaje. Barcelona: Lumen, 19-74.

Reyes Diana. (2014) Los videojuegos despiertan tus habilidades. [Mensaje en un blog]. Recuperado de <https://blogthinkbig.com/los-videojuegos-despiertan-tus-habilidades>

El diario. es (2014). Videojuegos y literatura: ¿dos caras de la misma moneda? (Número de la publicación). Recuperado de https://www.eldiario.es/jugoreviews/reportajes/Videojuegos-literatura-caras-misma-moneda_0_319168997.html