

“Conquista tu olimpo” Estrategia didáctica para mejorar la comprensión lectora



“Conquista tu olimpo”
Estrategia didáctica para la comprensión lectora inferencial a través del uso de los videojuegos

Arif Bárcenas Jiménez
Lorena del Pilar Guamán Pérez

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Rectoría Sede Principal

Sede Bogotá D.C. - Sede Principal

Programa Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Humanidades y Lengua Castellana

mayo de 2020

“Conquista tu olimpo” Estrategia didáctica para mejorar la comprensión lectora

“Conquista tu olimpo”
Estrategia didáctica para la comprensión lectora inferencial a través del uso de los videojuegos

Arif Bárcenas Jiménez
Lorena del Pilar Guamán Pérez

Monografía presentado como requisito para optar al título de Licenciado en Humanidades y
Lengua Castellana

Asesor
Jenny Andrea Moreno

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Rectoría Sede Principal

Sede Bogotá D.C. - Sede Principal

Programa Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Humanidades y Lengua Castellana

mayo de 2020

Dedicatoria

Esta tesis se la dedicamos a Dios primeramente, por habernos dado las fuerzas y medios que nos permitieron llegar a la meta.

A mis padres y tutores

Leonardo Romero, Viviana Guevara, Marcos Bárcenas y Candelaria Jiménez, por su esfuerzo, dedicación y confianza en mí, sin ellos no hubiera podido alcanzar este logro.

Arif Barsenas

A mis padres y, tío Carlos y su flia.

Por su apoyo y confianza depositada en mí. ¡Gracias!

Agradecimientos

En estas palabras se expresa todo el afecto y gratitud para aquellas personas que han hecho huella en momentos significativos de nuestra carrera, amigos, compañeros, docentes, entre otros; muchas gracias han dejado una gran huella con cada una de las experiencias compartidas.

Dicho ésto procedemos a dar los agradecimientos en este trabajo, a aquellos docentes que aportaron positivamente a nuestro crecimiento personal y profesional, entre ellos: el profe Llanos, quien con su actitud locochona siempre nos motivó a la escritura y a perseguir nuestros anhelos hasta alcanzarlos; a la profesora Ana María Buitrago, quien con su actitud desafiante nos hizo dar más de nosotros, haciéndonos saber que no se debe ser conformista con lo que se realiza, siempre debemos aspirar a llegar más alto; a la grandísima profe Margoth, maestra que por medio de sus constantes orientaciones y regaños, nos mostró el lado lindo de la profesión docente, enseñándonos que la intención no es hacer lo que se quiere, sino querer lo que se hace; al señor Diego Sierra, por deslumbrar nuestras mentes con sus nuevos conceptos, mezclando su modelo de enseñanza entre las escuelas tradicionales y las nuevas, ayudándonos a entender, a motivar y a direccionar a los estudiantes en el aula de clases; al señor William Perdomo, gran admiración por sus saberes y como los refleja, pues siempre nos motivó a indagar más, propiciando esa parte investigativa que hay en cada uno de nosotros.

Por último y con un cariño muy especial a la profe Gincy, por esa humildad y espíritu positivo que tiene, con el cual se ganó nuestro cariño y asombro por la gran persona que es; a la profesora Sonia Sánchez, por esa pureza y personalidad tan transparente que nos enseñó a observar las cosas con otra perspectiva; a la profesora Paola Ospina, quien en su rol nos demostró ser una persona excepcional, su cariño, candor, amor y esa entrega ante su labor, nos marcó significativamente, y nos enseñó a leer desde miles de panoramas para entender nuestros

contextos; para cerrar queremos agradecer de manera muy especial a la Profesora Jenny Moreno, no hay palabras suficientes para describir su entrega, confianza, guía, aporte, motivación y dedicación, ella fue nuestro rayo de luz cuando veíamos todo perdido y lúgubre. No hay manera de retribuirles todo lo que hicieron por nosotros, esperamos que esta no sea la despedida definitiva, sino volver a encontrarnos más adelante; son unas personas tan sublimes, un abrazo inmenso y muchísimas gracias por todo.

RESUMEN ANALÍTICO EDUCATIVO RAE

1. Autores

Arif Barsenas Jiménez & Lorena del Pilar Guzmán Pérez

2. Director del Proyecto

Jenny Andrea Moreno

3. Título del Proyecto

“Conquista tu olimpo” Estrategia didáctica para la comprensión lectora inferencial a través del uso de los videojuegos

4. Palabras Clave

Comprensión lectora, lectura inferencial, texto discontinuo, videojuego, estrategia didáctica, God Of War

5. Resumen del Proyecto

Esta monografía de grado fijó como objeto de estudio la comprensión lectora inferencial, en los beneficiarios pertenecientes a la Fundación social Semilla y Fruto con el fin de mejorar ésta a través de los texto discontinuos, específicamente los videojuegos; atribuyéndole a éstos no solamente el concepto de máquinas de entretenimiento sino el de un elemento estrategia para trabajar dentro del aula de clases; concepciones con total validez y respaldada por otros trabajos investigativos que sirvieron de base para la formulación y diseño de la estrategia didáctica, instrumento que servirá para lograr el objeto de esta investigación, desde un enfoque investigación-acción cualitativa.

Para ilustrar lo anterior, los textos discontinuos, en este caso los videojuegos, son una gran herramienta que promueven el nivel inferencial en el proceso de comprensión lectora, permitiendo al estudiante de manera más ágil, abstraer, analizar y asociar, conceptos que conduzcan a leer el mundo y a desenvolverse, y dar soluciones a problemáticas que se les presenten dentro y fuera del aula.

6. Grupo y Línea de Investigación en la que está inscrita

Ambientes de aprendizaje y Didácticas específicas.

7. Objetivo General

Diseñar una estrategia didáctica para mejorar la lectura inferencial en textos discontinuos, fundamentada en la saga del videojuego *God of war*, para jóvenes beneficiarios de la Fundación Social Semilla y Fruto (de 15 a 18 años)

8. Problemática: Antecedentes y pregunta de investigación

La raíz del problema de esta investigación se centró en la comprensión lectora de los beneficiarios de la Fundación Social Semilla y Fruta del programa Totto al Tablero, dificultad que se evidenció en el espacio de Asesoría de tareas que brinda esta Fundación, identificada por su asesor cuando les orientaba en la realización de sus actividades

escolares; verificando que los beneficiarios estaban presentando problemas al momento de responder preguntas referentes a textos varios que les habían asignado en sus instituciones educativas. Frente a esta situación, el asesor de tareas empezó a evaluar qué procesos lectores estaban aplicando los beneficiarios y así, poder hallar el problema o la falla que estaban teniendo los jóvenes, el resultado de ese seguimiento, arrojó que no estaban empleando tips básicos para realizar una buena lectura. A partir de ello y tomando de referente el tema que estaban abordando los beneficiarios en sus instituciones educativas, mitología griega, precisamente tema que les estaba causando bastante dificultades; se decide realizar un ejercicio en el cual se pretendía mejorar los procesos de comprensión lectora a partir de una estrategia didáctica guiada por el interés manifestado por parte de ellos hacía los videojuegos. Partiendo de lo anterior, se formula la siguiente pregunta: ¿De qué manera los videojuegos permiten el desarrollo de la comprensión lectora en los beneficiarios de la Fundación Social Semilla y Fruto de Soacha-Cundinamarca?

9. Referentes conceptuales

Los videojuegos como estrategia didáctica

Se comprende los videojuegos como una estrategia didáctica que sirve en el aula como medio de comunicación, que se profundiza desde su estructura teórica/metodológica construyendo un nuevo significado. Por consiguiente, desde los videojuegos el estudiante/jugador toma el rol de gameplay para introducirse en la exploración de un mundo virtual que le brinda elementos simbólicos los cuales relaciona con su contexto, generando situaciones educativas que van contribuyendo a su lenguaje de una manera placentera. El valor didáctico que trae consigo el videojuego y su aporte al campo educativo, permite también generar en el estudiante un conjunto de aptitudes, como la creatividad, el interés participativo, el cumplimiento de reglas, la atención, el acatamiento de indicaciones, entre otros; y a su vez, pase a convertirse en un instrumento acelerador de muchos aprendizajes en variados contextos y con diversas funcionalidades.

Comprender los textos discontinuos a través del videojuego

¿Qué son los textos discontinuos? puede definirse como aquellos textos no lineales, que se organizan de una manera totalmente diversa desde su lectura, interpretación y comprensión, el lector debe hacer uso de sus habilidades para lograr leer y entender el mensaje detrás del texto, un leer entre líneas. comprender los textos discontinuos desde el videojuego confirma que éste también es una herramienta que transmite información y exige un proceso de comprensión lectora, pues le da al estudiante/jugador una serie de recursos de referencia que permiten que quien lo juegue, logre hacer comprensión lectora y halle su objetivo o intención de significativa para hacer la construcción simbólica de todo lo que esté infiriendo y desde allí pueda vincularlo, y asociarlo con su cronotopo.

Lectura inferencial en textos discontinuos

La importancia del nivel lector inferencial se basa en el proceso lector consciente que, a través de éste, desde la pertinencia de las lecturas que se llevan a cabo, los estudiantes tienen en cuenta el por qué y para qué leen y, a su vez puedan traer a colisión sus

conocimientos previos, ya que a través de las experiencias se puede dotar de habilidades cognitivas al texto, habilidades como la relación de conocimientos, interpretación de mensajes, resolución de problemas. Por lo que sigue, los textos discontinuos, específicamente los videojuegos, requieren que su jugador/estudiante alcance un mínimo nivel lector en su interacción, que éste interprete la intencionalidad comunicativa que trae implícita el videojuego y que a través de su lenguaje verbal y no verbal identifique todos esos elementos que ofrece el videojuego para ser interpretado en toda su trama; dejando en quien lo ha concluido la relevancia de un mundo simbólico más allá del discurso que éste trae.

10. Metodología

Fases del proyecto

Fase 1: Contextualización

el tutor de los beneficiarios de la Fundación social Semilla y Fruto había evidenciado que al trabajar con los jóvenes de edades entre los 15 a 18 años, temas de comprensión lectora, falencia que también se estaba viendo reflejada en sus respectivas instituciones educativas; ellos manifestaron esa problemática con un tema muy particular que estaban abordando en esos momentos, la mitología griega; a partir de ello y con gran interés en poder contribuir a dicha falencia, el tutor empezó a analizarlos para ver por de qué modo podía ayudarlos, respuesta que encontró en espacios de edutainment, dejando en evidencia el gran gusto y afinidad por los videojuegos. Quien decide poner en marcha una prueba piloto la cual constaba de juntar el gusto por los videojuegos de estos jóvenes con las temáticas relacionadas con mitología griega, dividiendo a los diez jóvenes en dos grupos, A y B; obteniendo resultados de que los beneficiarios del grupo A, a través del método tradicional obtuvo un resultado de 11 correctas de 21 preguntas; mientras que el grupo B, obtuvo mejores resultados, evidenciando que los videojuegos le proporcionaron una lectura inferencial muchos más ágil y significativa, todo gracias a esa experiencia vivida desde éste, permitiéndoles desarrollar una comprensión lectora más avanzada desde este tipo de texto discontinuo, al lograr un resultado de 17 respuestas correctas de 21 preguntas.

Fase 2 Conceptualización

El trabajo investigativo de Óliver Pérez es un gran insumo, porque primeramente permite ver la evolución de los videojuegos, desde pasar ser un elemento meramente de entretenimiento, a convertirse en todo un canon cultural desde su mundo; seguidamente, muestra en su contexto un referente a la educación desde su lenguaje, sus discursos y su significación, toda una obra comunicativa que se puede analizar desde los aspectos de la narratología y la ludología, expresiones únicas que tienen éstos al momento de ser interpretados por sus jugadores, ejecutándose, transformándose y traducándose desde una pantalla, allí el estudiante/jugador desde su avatar se conecta con su rol gameplay para poder aprender todos los elementos simbólicos del discurso y significación que trae consigo ese mundo virtual y así lograr una comprensión general de éste, desde sus diálogos y escenografías, elementos que dotan de valor a este tipo de textos discontinuos.

De modo similar, Pilar Lacasa desde su trabajo investigativo hace una contribución valorativa hacia los juegos comerciales, en donde afirma que éstos sí se pueden tomar como instrumentos educativos, los cuales ofrecen un desarrollo más fácil del aprendizaje en el aula, reflexión que descubre el estudiante/jugador al desarrollar su rol de gameplay, en donde este rol le permite ver su valor cultural y educativo, y rompiendo el estereotipo de que son una pérdida de tiempo, pues éstos desde sus escenarios, enseñan varias habilidades que se pueden compartir y progresar a raíz de éstas. Pilar Lacasa, habla también de lo significativo que pueden ser los juegos y su atracción, definiendo que un buen juego es el que engancha al jugador y lo compromete emocionalmente, y de ese diálogo que se genera entre estudiante y videojuego se da apertura hacia un camino de conocimientos transformados en el aula de clase, convirtiendo al estudiante/jugador en un creador de contenido comunicativo y en un reproductor de saberes, ya que el videojuego le permite al estudiante/jugador desenvolverse en su simulación y crear una realidad nueva desde un atractivo.

Fase 3 Diseño de estrategia

A partir de los resultados obtenidos de la prueba piloto empleada, se decide diseñar esta estrategia didáctica para reforzar los conocimientos sobre mitología griega y mejorar los niveles de comprensión inferencial de los beneficiarios de la Fundación social Semilla y Fruto. Esta estrategia se formula desde un enfoque tallerista, debido a que en esta Fundación al ser un espacio de edutenimiento y refuerzo escolar, sólo se forma a través de talleres, por tanto, esta estrategia será un taller que consta de siete sesiones, cada una con un tiempo estimado de hora y media, con una aplicabilidad bimodal (presencial o virtual).

11.Recomendaciones y Prospectiva

Se recomienda tener muy presente el tiempo, una tesis es un trabajo que no se debe realizar a la carrera, también se debe tener presente las sugerencias del tutor y lector, realizar una indagación adecuada sobre los documentos, autores, conceptualizaciones, metodologías de investigaciones, entre otros, que se referencian en la investigación, así tendrán un buen acervo a la hora de sustentar en quien basaron sus teorías, por último, que puedan hacer un excelente macroestructura, de este modo, sabrán los puntos que deben ir desarrollando sin desorientarse. A futuro, se espera continuar construyendo este trabajo, para lograr potenciar al máximo los videojuegos como una herramienta esencial en el aula.

12.Conclusiones

En esta investigación se abordaron conceptos sobre comprensión lectora, lectura inferencial, textos discontinuos y videojuegos, temáticas las cuales fueron base para desarrollar la estrategia didáctica planteada en el presente trabajo, luego de realizar un recorrido investigativo, se concluye que los textos discontinuos, en este caso los videojuegos pueden ser una estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje de la comprensión lectora inferencial, en el aula. Dando como resultado que esta estrategia no sólo beneficia al estudiante, sino también al docente, desde lo siguiente:

Desde el rol docente, esta propuesta sirve para:

- Desarrollar competencias de comprensión lectora:
- Desarrollar el pensamiento creativo en sus estudiantes
- Promover la adquisición de conocimientos de manera atractiva, al estudiante
- Promover la investigación en el aula

Desde el rol estudiante, esta propuesta sirve para:

- Aumentar la motivación en el aprendizaje
- Desarrollar habilidades y destrezas para resolver un conjunto de problemas
- Mejorar el rendimiento en las actividades educativas
- Desarrollar técnicas acertadas de lectura y comprensión:
- Saber leer el mundo desde los textos discontinuos

13.Referentes bibliográficos

- Eco, U. (1977). Tratado de semiótica general. Barcelona, España: Lumen.
- Freire, P. (1997). Pedagogia da esperança. Um Reeccontro com a Pedagogia do Oprimido. Rio de Janeiro: Paz e Terra,
- García, E. (1993). La comprensión de textos. Modelo de procesamiento y estrategias de mejora. Didáctica, 5, 87-113. Recuperado de <https://revistas.ucm.es/index.php/DIDA/article/view/DIDA9393110087A/20216>
- González, L. (diciembre, 18 de 2010). Vargas Llosa: 'Aprender a leer es lo más importante que me ha pasado'. El mundo. Recuperado de <https://www.elmundo.es/elmundo/2010/12/07/cultura/1291711391.html>
- Huizinga, J. (1998): Homo Ludens: el elemento lúdico de la cultura. Madrid: Alianza.
- Lacasa, P. (2011). Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales. Madrid, España: Ediciones Morata
- Pérez, O. (2012). El lenguaje videolúdico. Análisis de la significación del videojuego. Barcelona, España: Laertes S.A. de Ediciones
- Sicart, M. (2003). Family Values: Ideology, Computer Games & The Sims, Congreso Internacional de la Digital Games Research Association (DiGRA). Recuperado de <http://www.digra.org/dl/db/05150.09529>
- Solé, I. (1992). Estrategias de lectura. Barcelona, España: Grao

Tabla 1. Resumen Analítico Educativo RAE (UNIMINUTO)

Contenido

Lista de tablas	13
Lista de figuras.....	14
Resumen.....	15
Abstract.....	16
Introducción	17
CAPÍTULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	19
1.1 Origen y planteamiento del problema	19
1.1.1 Pregunta de investigación	22
1.2 Objetivos	22
1.2.1 Objetivo General.....	22
1.2.2 Objetivos Específicos.....	22
1.3 Justificación.....	23
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO	28
2.1 Antecedentes de investigación	29
2.2 Fundamentación conceptual.....	36
2.2.1 Los videojuegos como estrategia didáctica.....	36
2.2.2 Comprender los textos discontinuos a través del videojuego	39
2.2.3 Lectura inferencial en textos discontinuos.....	42
2.3 Marco Legal	44
CAPÍTULO III MARCO METODOLÓGICO	45
3.1 Investigación-acción educativa	45
3.2 Investigación-acción cualitativa.....	46
3.3 Investigación-acción cualitativa.....	46
3.4 Instrumentos.....	47
3.5 Fases del proyecto	49
3.5.1 Fase 1: Contextualización.....	49
3.5.2 Fase 2: Conceptualización	52
3.5.3 Fase 2: Diseño de estrategia	56

CAPÍTULO IV ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	68
CAPÍTULO V ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS.....	69
Referencias.....	71
Videojuegos citados	73

Lista de tablas

Tabla 1. Resumen Analítico Educativo RAE (UNIMINUTO)

Tabla 2. RAE-Análisis de la significación

Tabla 3. RAE-Leer el mundo desde los textos discontinuos

Tabla 4. RAE-Análisis del cómic

Tabla 5. Fases-logro-competencia

Tabla 6. Acervo de videojuegos

Lista de figuras

Figura 1. Cuestionario diagnóstico

Figura 2. Cuestionario de resultados

Resumen

Esta monografía de grado fijó como objeto de estudio la comprensión lectora inferencial, en los beneficiarios pertenecientes a la Fundación social Semilla y Fruto con el fin de mejorar ésta a través de los texto discontinuos, específicamente los videojuegos; atribuyéndole a éstos no solamente el concepto de máquinas de entretenimiento sino el de un elemento estrategia para trabajar dentro del aula de clases; concepciones con total validez y respaldada por otros trabajos investigativos que sirvieron de base para la formulación y diseño de la estrategia didáctica, instrumento que servirá para lograr el objeto de esta investigación, desde un enfoque investigación-acción cualitativa.

Para ilustrar lo anterior, los textos discontinuos, en este caso los videojuegos, son una gran herramienta que promueven el nivel inferencial en el proceso de comprensión lectora, permitiendo al estudiante de manera más ágil, abstraer, analizar y asociar, conceptos que conduzcan a leer el mundo y a desenvolverse, y dar soluciones a problemáticas que se les presenten dentro y fuera del aula.

Palabras clave: Comprensión lectora, lectura inferencial, texto discontinuo, videojuego, estrategia didáctica, *God Of War*.

Abstract

This undergraduate monograph set inferential reading comprehension as an object of study, in the beneficiaries belonging to the Social Foundation Semilla y Fruto in order to improve it through discontinuous texts, specifically video games; attributing to them the concept of entertainment machines and that of a strategist element to work within the classroom; conceptions with full validity and backed by other research work that served as the basis for the formulation and design of the teaching strategy, an instrument that will serve to achieve the purpose of this research, from a qualitative research-action approach.

To illustrate the above, discontinuous texts, in this case video games, are a great tool that promote the inferential level in the reading comprehension process, allowing the student to more agilely abstract, analyze and associate concepts that lead to read the world and move on, and provide solutions to problems that arise in and out of the classroom.

Keywords: Reading comprehension, inferential reading, discontinuous text, video game, didactic strategy, God Of War.

Introducción

Aprender a leer es lo más importante que me ha pasado. Casi 70 años después recuerdo con nitidez esa magia de traducir las palabras en imágenes.

Mario Vargas Llosa, 2010

Soy lo que los dioses han hecho de mi

Kratos-God of War, 2007

El presente trabajo se enfoca en diseñar una estrategia didáctica que posibilite la mejora de la comprensión lectora inferencial, por medio de los textos discontinuos, específicamente, los videojuegos, en el aula de clase, a través de la interacción del mundo virtual; justificando de entrada que los videojuegos no son un simple objeto de distracción y entretenimiento, sino que se transformaron en un nuevo lenguaje, el cual incluye discursos que el lector debe descifrar y permitirse relacionar con los contenidos académicos, ocupando actualmente un lugar clave en el plano cultural; posibilitando al estudiante abordar la lectura y comprensión de este tipo de textos para mejorar sus habilidades de comprensión lectora. La nueva era tecnológica está trasladando hacia un nuevo arquetipo a la didáctica de la enseñanza, con contenidos curriculares más dinámicos, que contribuyen a los niveles superiores de conocimiento del estudiante y a su formación integral, proporcionando indirectamente al videojuego un papel elemental que aporte no sólo al campo lúdico sino también a las estructuras narrativas, semióticas, didácticas y demás estructuras extralingüísticas trabajadas en la academia; potencializando a su vez, en el estudiante la habilidad lectora, interpretativa y analítica.

Estas páginas pretenden mostrar no tanto qué se puede aprender con los videojuegos, sino cómo utilizarlos para mejorar la comprensión lectora, a continuación se desglosa la estructura y

organización del desarrollo de esta investigación; en el primer capítulo, se presenta el origen y planteamiento del problema de este trabajo, el cual se centró en los jóvenes beneficiarios de la Fundación social Semilla y Fruto, quienes presentaban problemas significativos frente a la comprensión lectora particularmente en la temática de mitología griega, formulando a partir de allí la siguiente pregunta de investigación ¿De qué manera los videojuegos permiten el desarrollo de la comprensión lectora en los beneficiarios de la Fundación Social Semilla y Fruto de Soacha-Cundinamarca?, finalizando con los objetivos y su posterior justificación; en el segundo capítulo se presenta los antecedentes investigativos, el desglose de la fundamentación conceptual y su marco legal; en el tercer capítulo, está el desarrollo del marco metodológico a través de sus tres fases: contextualización, conceptualización y diseño de la estrategia didáctica; posteriormente, encontrarán el capítulo 4 que habla del análisis y discusión de los resultados obtenidos en este trabajo, y por último, el capítulo 5 con las conclusiones que cierran esta investigación.

Por consiguiente, se fue muy selectivo en la elección del videojuego que se trabajó en esta investigación, al ver que el tema en el cual presentaban fallas los beneficiarios de la Fundación era la mitología griega, se decide trabajar con la saga de videojuegos de *God Of War* (2005,2007,2010), desarrollada por Santa Monica Studios, allí el lector encontrará a través del enfoque de los textos discontinuos los discursos que incluye éste videojuego; permitiendo a su vez, decodificar el mensaje y acercarse a la construcción de una extensa variedad de temas, implícitos en esta mitología.

CAPÍTULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Origen y planteamiento del problema

La educación como mecanismo de desarrollo, es el pilar fundamental de toda sociedad, y evocar un recorrido histórico de ésta, es mirar todas las transformaciones que ella ha tenido desde el surgimiento de la sociedad griega y su legado a la humanidad, es por ello, que a partir de esa trayectoria y ubicados en la sociedad actual, desde el campo educativo que requiere constantemente de propuestas metodológicas que conlleven al mejoramiento de las habilidades de los educando, especialmente, las habilidades de comprensión lectora, proceso en el cual determinada persona se ve inmerso en construir nuevos significados a partir de los conocimientos previos que trae consigo, mediante la interacción con el texto. Solé (1996) afirma que la comprensión lectora es,

[...] un proceso de interacción entre el lector y el texto, proceso mediante el cual el primero intenta satisfacer los objetivos que guían su lectura [...] el significado del texto se construye por parte del lector. Esto no quiere decir que el texto en sí no tenga sentido o significado [...] Lo que intento explicar es que el significado que un escrito tiene para el lector no es una traducción o réplica del significado que el autor quiso imprimirle, sino una construcción que implica al texto, a los conocimientos previos del lector que lo aborda. (p.18)

De esta manera, la comprensión lectora juega un rol clave en el aprendizaje de los educandos y su rendimiento académico, rol que si no es bien ejecutado desde sus primeras bases conllevan al estudiante a enfrentarse con ciertas barreras como, no entender lo que el autor del texto desea transmitir, la no decodificación de conceptos, la no abstracción de significados que

trae consigo el texto, entre otros; barreras que dificultan el desarrollo estratégico que se debe poseer para llevar a cabo un buen proceso de lectura.

Por consiguiente y a partir de lo anterior, la raíz del problema de esta investigación se centró en la comprensión lectora de los beneficiarios de la Fundación Social Semilla y Fruta del programa Totto al Tablero, dificultad que se evidenció en el espacio de Asesoría de tareas que brinda esta Fundación, identificada por su asesor cuando les orientaba en la realización de sus actividades escolares; verificando que los beneficiarios estaban presentando problemas al momento de responder preguntas referentes a textos varios que les habían asignado en sus instituciones educativas. Frente a esta situación, el asesor de tareas empezó a evaluar qué procesos lectores estaban aplicando los beneficiarios y así, poder hallar el problema o la falla que estaban teniendo los jóvenes, el resultado de ese seguimiento, arrojó que no estaban empleando tips básicos para realizar una buena lectura, como el leer detenidamente un texto, realizar una segunda lectura de éste, señalar los términos que se desconocen y buscarles su significado, identificar las ideas principales de cada párrafo, como ayuda para saber la temática del texto y poder desde una mirada inferencial concluir la intención de éste, factores que te permiten realizar un muy proceso de comprensión lectora; sin embargo, estos jóvenes no estaba empleando todos ellos, tan sólo, leían los textos una sola vez y muy rápidamente sin detenimiento, ni detalle; proceso que evidentemente no les estaba permitiendo obtener una buena lectura, y mucho menos un nivel inferencial, nivel de suma importancia en todo proceso lector, ya que a partir de éste se puede elaborar y extraer conclusiones o hipótesis con base a la información implícita que trae consigo los textos.

A partir de lo anterior y tomando de referente el tema que estaban abordando los beneficiarios en sus instituciones educativas, mitología griega, precisamente tema que les estaba

causando bastante dificultades; se decide realizar un ejercicio en el cual se pretendía mejorar los procesos de comprensión lectora a partir de una estrategia didáctica guiada por el interés manifestado por parte de ellos hacía los videojuegos, en espacios anteriores de edutenimiento; en aquellos espacios los beneficiarios demostraban habilidades al hablar y ejecutar temas relacionados con los videojuegos, es por ello que, a partir de allí y teniendo en cuenta el desinterés de ellos frente al ejercicio lector, debido a las experiencias narradas en sus espacios escolares, afirmando dicho desinterés entre frases como “*¡que pereza! otro libro más que leer*”, “*yo buscaré sólo el resumen*”, (conversación realizada entre Manuel Parada y Marisol Tovar); se crea un espacio donde los beneficiarios a partir de los videojuegos como textos discontinuos, mejoren sus procesos lectores, enfocados en el tema de la mitología griega, tema que como se comentó anteriormente lo estaban abordando desde sus instituciones.

Partiendo de que, los videojuegos son instrumentos claves para la interacción en el aula, despertando así, un interés en los jóvenes con estratégicas tácticas pedagógicas que les permite potenciar sus habilidades, en los niveles y temáticas que se trabajan dentro y fuera del campo educativo, ayudándoles a localizar ideas de suma importancia que les permita generar nuevos conocimientos. Actualmente se está en una era de nativos digitales, en el mundo de la imagen, por tanto, desconocer que el aprendizaje también ocurre a través de estos espacios, textos y recursos, no tiene sentido, las instituciones educativas o de formación, no deberían dejarlos de lado, sino incorporarlos en sus métodos de estudio, pues a través de éstos también se lee y se escribe.

1.1.1 Pregunta de investigación

Partiendo de lo anterior, se formula la siguiente pregunta: ¿De qué manera los videojuegos permiten el desarrollo de la comprensión lectora en los beneficiarios de la Fundación Social Semilla y Fruto de Soacha-Cundinamarca?

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo General

Diseñar una estrategia didáctica para mejorar la lectura inferencial en textos discontinuos, fundamentada en la saga del videojuego *God of war*, para jóvenes beneficiarios de la Fundación Social Semilla y Fruto (de 15 a 18 años)

1.2.2 Objetivos Específicos

1. Identificar las necesidades con respecto a la comprensión lectora de los beneficiarios de la Fundación social Semilla y Fruto.
2. Caracterizar el valor agregado del videojuego *God of War* para el desarrollo de la comprensión lectora, utilizando textos discontinuos
3. Construir una estrategia didáctica a partir de las necesidades de los beneficiarios de la Fundación social Semilla y Fruto.

1.3 Justificación

Al identificar que los beneficiarios de la Fundación Social Semilla y Fruto presentaban fallas en su procesos de comprensión lectora, se decide en esta investigación proponer una estrategia didáctica que mejore ésta, y permita llegar al primer nivel de ésta, el nivel inferencial, a través de los textos discontinuos, especialmente los videojuegos, teniendo en cuenta sus pasatiempos y el tiempo invertido en éstos, puesto que, al observar la cantidad de tiempo que los jóvenes invertían y pasaban interactuando con estos recurso tecnológicos, se quiso aprovechar esta herramienta y utilizarla para desarrollar en los beneficiarios procesos habilidades de comprensión lectora como, analizar, entender, leer, reconocer y asociar temáticas, todos éstas desde los videojuegos, permitiéndole a los beneficiarios complementar sus conocimientos y reforzar varias aptitudes como la memoria, concentración, técnicas de comprensión, entre otras propiedades que desarrollarán dentro de esta práctica, motivandolo a identificarse con las emociones de su avatar, desde lo que debe querer, lo que tiene que saber, y los objetivos que debe alcanzar, dentro y fuera del videojuego.

El juego, en cuanto a tal traspasa los límites de la ocupación puramente biológica o física.

Es una función llena de sentido. en el juego «entre en juego» algo que rebasa el instinto inmediato de conservación y queda un sentido a la ocupación vital. todo juego significa algo. (Huizinga, 1998, p. 32)

Por tanto, este trabajo pretende a través de los videojuegos y la lectura de textos discontinuos, desarrollar una estrategia didáctica que permita a los beneficiarios mejorar su nivel de comprensión lectora inferencial, permitiéndole así, aumentar también su motivación para el aprendizaje de variados temas. Es así como este tipo de textos discontinuos permitirá a los jóvenes acceder y desenvolverse en la construcción de nuevos conocimientos para el desarrollo

de su pensamiento reflexivo, que le permitirá a su vez, interpretar, juzgar y reforzar sus conocimientos, específicamente a través del videojuego *God of war (2005)*, desde los hitos de la mitología griega,

El uso de los textos discontinuos representa un elemento diferenciador, ya que al ser poco abordados en las prácticas de aula, muestran una alternativa distinta de lectura más acorde con el tipo de textos que circulan en la actualidad, fortaleciendo de esta manera procesos interpretativos que llevaron al estudiante a asumir una postura de análisis, crítica y reflexión sobre asuntos que hacían parte de su cotidianidad y se referían a su entorno social, logrando vincular a la escuela los saberes extraescolares (Casas, Martínez, Tamayo, Villa, 2018, p. 1)

Con lo anterior, y debido a que hay muy pocos referentes sobre investigaciones que aborden el tema de videojuegos en el campo de la educación, y más aún, con la vinculación de éstos hacia al área de lengua castellana, exactamente hacia el eje de la comprensión lectora como texto discontinuo; claro ejemplo de ello se ve reflejado en el trabajo de investigación desarrollado por Pérez (2012), quien afirma que,

Los videojuegos son textos interactivos con un valor añadido de intertextualidad (textos interactivos-generativos o textos interactivos-emergentes [...]), pero lo que nos interesa señalar es que son o, mejor dicho, «pueden ser analizados como» textos, como discursos, en la acepción general del término. (p. 38)

Aunque Oliver Pérez en su libro *El Lenguaje Videolúdico Análisis de la significación del videojuego* (2012), del videojuego y sus discursos que se realizan a través de éste, aborda conceptos como significación, narrativa y varios elementos más, que son importantes para el área de Lengua castellana; en ningún momento relaciona los videojuegos con el campo educativo y

tampoco sobre la comprensión lectora que se puede trabajar desde éstos; se decide explorar otras investigaciones que hagan esta vinculación, encontrando como referente el trabajo de Pilar Lacasa, quien desde su libro *Los videojuegos: aprender en mundos reales y virtuales* (2011), habla sobre cómo convertir los juegos comerciales en instrumentos educativos que posibiliten y hagan más fácil el aprendizaje, también sobre descifrar los mensajes que éstos contienen y sobre, los procesos de argumentación y reflexión que se puede hacer desde éstos, convirtiendo de paso, a los estudiantes en productores de contenidos comunicativos, ella también afirma que los videojuegos,

[...] son para quienes quieren descubrir el valor cultural y educativo de estas nuevas formas de ocio desde un ámbito interdisciplinar en el que están presentes la psicología, la sociología, el arte, la literatura, el diseño gráfico y la programación informática. No me resisto a una recomendación: jugar, jugar, jugar. Perdamos el miedo a las consolas y a las pantallas, serán un buen punto de partida para pensar apasionadamente. Juguemos con otras personas, de cualquier edad, y en escenarios reales o virtuales. Compartir el conocimiento nos enseñará a mejorar y progresar. (p. 15)

Sin embargo, se evidencia que Pilar Lacasa tampoco trabaja propiamente un enfoque hacia la comprensión lectora inferencial desde estos textos discontinuos, los videojuegos. Por consiguiente, a través de esta investigación se pretende utilizar los videojuegos como estrategia didáctica para mejorar el nivel inferencial lector, desde los textos discontinuos, específicamente con el videojuego *God of war (2005)*, ya que, clasificar o concebir a los videojuegos como meramente máquinas de entretenimiento es totalmente erróneo, actualmente se pueda hablar sobre el videojuego como medio de expresión o discurso, permitiéndole al jugador ver el contenido discursivo del videojuego, de decodificar en toda su extensión el mensaje que trae

consigo, la comprensión de éste y su vinculación con el campo educativo; un claro ejemplo de ello, es el trabajo que vienen realizando algunas instituciones educativas en España, por ejemplo con el videojuego *Assassin´s Creed (2007)*, el cual narra hitos relevantes a la historia de la humanidad, como las guerras templarias, la toma de la bastilla, la época renacentista, entre otros, Por consiguiente, a través del contenido discursivo de los videojuegos seleccionados, se pretende trabajar cualidades de significación que conlleven concretamente a la metacompreensión o comprensión de los textos/discursos que éstos traen, para así, poder brindar a los jóvenes una estrategia de aprendizaje más ágil y dinámica con la que pueda alcanzar niveles óptimos de comprensión lectora a través de estas herramientas y, se coopere y trabaje en asocio con los contenidos que se han trabajado en la educación tradicional.

Por esta razón, a través del contenido del videojuego *God Of war (2007)* aunque éste tenga presencia de un grado de violencia, no se debe estigmatizar ni censurar por su contenido, la violencia implícita en este tipo videojuego sirve de punto de partida para reflexionar acerca de la trama de la historia, su contenido artístico y su desarrollo tecnológico; todo ello, teniéndose en cuenta la población a la que se dirigirá esta estrategia didáctica, adolescentes entre 15 a 18 años, edad apta, definida por la MPAA (Motion Picture Association of America), la cual clasifica contenidos como violencia, nudismo, sexo o lenguaje vulgar e incluso escenas de consumo de drogas, en un rango de edad permitido de PG-13, dirigida a una población mayor de 13 años. Finalmente, desde los retos que impone este videojuego y desde sus escenas gráficas, éste pasa a considerarse como película, ya que, al momento de rescatarse por completo el videojuego, se puede apreciar ésta desde la aplicación You Tube; sin embargo, se conoce de fuentes confiables como Santa Monica Studios, productora de este videojuego, que, próximamente se lanzará la película oficial de éste, debido a su gran éxito y acogimiento entre los jóvenes, todo esto gracias

a trama de la historia del juego. Por ende, no se debe sentenciar ningún videojuego por su contenido de violencia, todo lo contrario, se debe ser objetivo e ir más allá de sus acciones e identificar las temáticas que aportan cada uno de éstos. Es así como, en esta investigación se aprovechó desde *God Of war* su temática hacia la mitología griega.

De este modo, se pretende también que los beneficiarios se interesen por decodificar otros videojuegos para hallar, relacionar y asociar, sus temáticas principales con su entorno educativo y abstraigan la información escrita y verbal que traen consigo todos éstos, y esto, gracias al proceso de comprensión lectora que se puede desarrollar a través de este tipo de textos discontinuos, demostrando, dentro del aula de clase que también se puede comprender inferencialmente desde estas herramientas tecnológicas y aproximarse a lo que efectivamente se cala como obras culturales desde el imaginario colectivo; convirtiendo al estudiante en un lector que analiza y entiende la significación de estos elementos.

CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

Esta investigación se enfoca en mejorar la comprensión lectora inferencial de textos discontinuos de los beneficiarios de la Fundación Social Semilla y Fruto, a través de los videojuegos, por medio de una estrategia didáctica. Por lo que sigue, este apartado está dividido en tres secciones:

a) Antecedentes de investigación, en ésta encontrarán las tres investigaciones referentes para abordar los temas de significación del videojuego, leer desde la diversidad de los textos discontinuos y el texto discontinuo como modelo didáctico; b) Fundamentación conceptual, en este apartado se abordó los conceptos y aportes teóricos sobre los videojuegos como unidades didácticas, los textos discontinuos desde la mirada del videojuego y la lectura inferencial de textos discontinuos; soportados en Sicart, quien menciona que los videojuegos son poderosos medios de representación; desde Óliver Pérez, que se enfoca en la experiencia del sujeto/jugador: Pilar Lacasa, quien afirma que jugando se aprende, Isabel Solé, que señala la importancia de los momentos de enseñanza; Emilio García, y su finalidad en comprender lo que está escrito; Umberto Eco, y la intención comunicativa de todos los textos; Paulo Freire, con su comprensión hacia el contexto social; y por último, María Acaso, con las unidades de representaciones del lenguaje; c) finalmente y como última sección, la justificación del marco legal de esta investigación desde la Ley 115 de 1994 y los Estándares Básicos de Competencia en Lenguaje.

De manera que, sirvieron para enfocar la estrategia didáctica trabajada aquí, a través de la interacción e intención significativa abstraída de los videojuegos; demostrando que la estrategia didáctica propuesta se argumenta bajo bases teóricas que, indica que utilizar los videojuegos en el aula, es viable para el rendimiento de los estudiantes, permitiéndole alcanzar mucho más rápido los logros requeridos por el profesorado.

2.1 Antecedentes de investigación

Existen varias investigaciones que hacen referencia a los textos discontinuos como estrategia que debe ser utilizada en el aula de clases para mejorar la comprensión lectora, pero, no se ha podido hallar una que aúne con el tema de los videojuegos, por esta razón y considerándose al videojuego como un nuevo arquetipo para la enseñanza, con contenidos curriculares más dinámicos, que contribuyen a los niveles superiores de conocimiento de los jóvenes y a su formación integral, centramos la formulación de esta estrategia didáctica hacia los textos discontinuos-videojuegos como medio para trabajar la comprensión lectora inferencial.

Por tanto, a continuación se presenta estas tres investigaciones (Tablas RAE) que dan cuenta del trabajo realizado referente a conceptos semejantes a los que se desarrollaron en la presente investigación, los cuales sirvieron de base como fuentes de estudio y análisis para ahondar sobre las corrientes teóricas y conceptuales necesarias para poder llevar a cabo este trabajo, corrientes teóricas como la de Miguel Sicar y Johan Huizinga, como así también la de Isabel Solé y María Acaso.

I. TÍTULO
Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso
II. AUTORES
Óliver Pérez Latorre
III. EDITORIAL
Universitat Pompeu Fabra
IV. FECHA

2010-09-17
V. PALABRAS CLAVES
Narratología, semiótica, ludología, jugador, gameplay, experiencia de juego, reglas de juego, cibertexto, texto, discurso, lenguaje, enunciación, mundo, narrativa, juego, metodología, cultura de masas
VI. DESCRIPCIÓN
<p>Este trabajo forma parte de un proyecto personal de investigación que sobrepasa los intereses particulares de una Tesis Doctoral y de un solo investigador: el proyecto de exploración sobre los modos de significación y discursividad característicos de la cultura audiovisual de masas contemporánea, en particular de la cultura juvenil de masas en el audiovisual contemporáneo.</p> <p>Como parte de ese campo de investigación general, la presente Tesis Doctoral se centra en el estudio de los modos de significación de los videojuegos, en la cuestión de cómo los videojuegos transmiten sistemas de valores, de forma similar a como sucede en la literatura, la televisión o el cine pero con sustanciales rasgos específicos como medio de significación.</p>
VII. FUENTES
<p>Egenfeldt-Nielsen (2008) Maietti (2004) Tosca (2003, 2009) Espen Aarseth (1997) Atkins, B. (2003) Scolari (2008) Frasca (2001, 2007, 2009) Wardrip-Fruin y Harrigan (2007, 2009) Procedural Arts, 2005 Sicart (2009) Johan Huizinga Roger Caillois Taylor (2006) Ducheneaut, Yee (2006) Steven L. Kent (2001) McFarlane (2005) Rollings y Morris (2003) Salen y Zimmerman (2004) Fullerton (2008) Morgenstern y Von Neumann (1944) Espen Aarseth (1997)</p>
VIII. CONTENIDO

<p>El presente trabajo inicia con el bloque de introducción (Planteamiento, pregunta e hipótesis de investigación, antecedentes de la investigación, ámbito de estudio y marco teórico, introducción al análisis de la significación del videojuego), con un segundo bloque llamado la significación del videojuego como texto que está desarrollado con el apartado del discurso videolúdico (el discurso videolúdico como juego, la perspectiva lúdica), el discurso videolúdico como universo narrativo, el discurso videolúdico como enunciación interactiva (géneros de juegos y videojuegos); seguidamente con la significación del videojuego como medio de expresión, que está compuesto por el lenguaje videolúdico (estudios de caso finales, el amor según Fumito Ueda: análisis discursivo de Ico y Shadow Of The Colossus), y finalmente, los modelos de análisis y las conclusiones.</p>
<p>IX. METODOLOGÍA</p>
<p>La metodología de los estudios culturales orientados al análisis de la representación de aspectos sociales se basa a menudo en la Semiótica y el Análisis Textual, mientras la metodología de los estudios culturales orientados a la recepción tiende a centrarse en técnicas cualitativas de investigación sociológica como la observación participante, entrevistas en profundidad, etc.</p> <p>El proceso de trabajo que hay tras este texto es en forma de espiral “viaje en espiral”: la construcción de modelos teóricos provisionales se ponía a prueba a través del análisis de casos concretos, lo cual inspira nuevas ideas para el refinamiento de la teoría, que a su vez permitía mejoras en la calidad de posteriores análisis.</p>
<p>X. CONCLUSIONES</p>
<p>El principal resultado de esta investigación consistió en la fundamentación teórica y metodológica de un modelo de códigos de significación del videojuego como lenguaje, y tres modelos de estructuras discursivas del videojuego: el modelo de estructuras lúdicas, el modelo del discurso como universo narrativo y el modelo de enunciación interactiva. El modelo de códigos de significación y los modelos discursivos lúdico, de universo narrativo y de enunciación/performance, conforman una aportación innovadora a la Teoría del Videojuego y al Análisis del Discurso.</p> <p>La verificación empírica sobre la validez de estos modelos de análisis se llevó a cabo, fundamentalmente, a través de ejemplos significativos y estudios de caso sobre diversos videojuegos figurativos/narrativos.</p> <p>En conclusión, la “ludicidad” y la “cosmicidad” constituyen los rasgos esenciales del videojuego como discurso, pero parecen extenderse más allá del videojuego en sí, en un fenómeno cultural más general, probablemente característico de nuestra cultura contemporánea, y especialmente de nuestra cultura popular contemporánea, con todos los riesgos y oportunidades (no sólo riesgos) que ello comporta.</p>
<p>XI. AUTORES DEL RAE</p>
<p>Lorena Guzmán y Arif Barsenas</p>

Tabla 2. RAE-Análisis de la significación

I. TÍTULO
Leer el mundo desde la diversidad de los textos discontinuos
II. AUTORES
Clara Celeste Cuervo Domínguez
III. EDITORIAL
Universidad Externado de Colombia
IV. FECHA
Junio 15 de 2018
V. PALABRAS CLAVES
Secuencia didáctica, textos continuos, textos discontinuos, competencia interpretativa, comprensión de lectura, habilidades comunicativas.
VI. DESCRIPCIÓN
Con base en los resultados de las pruebas Saber y el diagnóstico en cuanto a comprensión lectora a los estudiantes de la I.E.D Pbro. Carlos Garavito Acosta, y su desempeño en Lengua Castellana y en general, en las demás asignaturas, se determina que su nivel de comprensión de lectura no alcanza los niveles requeridos a nivel nacional; este factor incide no solamente en el desempeño de los niños en pruebas externas sino también en todas las áreas. El presente trabajo diseñado como secuencia didáctica, tiene por objetivo principal la intervención en el grado 601 para mejorar el nivel de comprensión lectora en los estudiantes y promover el desarrollo de la competencia interpretativa, mediante el uso de textos discontinuos.
VII. FUENTES
El sustento teórico que consolida el presente trabajo se basa en quince autores entre los que se encuentran: Camps, A. (1997) Secuencias didácticas para aprender a escribir. Barcelona. Graó. Cassany, D. (2003) Aproximaciones a la lectura crítica: teoría, ejemplos y reflexiones.”. Lomas, C. (1999). Cómo enseñar a hacer cosas con las palabras. Teoría y práctica de la educación lingüística. Solé I. (1998). Estrategias de lectura. Barcelona, Octava edición. Graó/ICE. Además los Lineamientos curriculares, los Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje y los Derechos Básicos de Aprendizaje DBA.
VIII. CONTENIDO

<p>El trabajo se inicia con la introducción, a continuación, abarca el diagnóstico institucional y el problema generador, la pregunta generadora y la hipótesis de la investigación. Contiene además los referentes teóricos y metodológicos empleados. Dentro de la ruta de acción, se encuentran los objetivos de la investigación y los propósitos de aprendizaje, así como los participantes y la estrategia metodológica empleada. El documento incluye la descripción de la intervención, la reflexión sobre las acciones pedagógicas realizadas, la sistematización de la práctica pedagógica, la evaluación de la propuesta, las conclusiones y recomendaciones.</p>
<p>IX. METODOLOGÍA</p>
<p>La metodología incluía actividades individuales y grupales, estaba planeada para que los niños lograran la interpretación de los textos. Complementaron las tareas de comprensión mediante la elaboración de carteleras, afiches y circulares, y crearon personajes alusivos a una historieta, que socializaron ante los demás. Para cada sesión se determinaron los recursos didácticos como el uso de las TIC (Tecnologías de la información y la comunicación), de la noticia tomada de prensa escrita, los videos y diferentes textos continuos: novela, noticia, fábula y algunos discontinuos: historietas, cartillas, circulares, recetas, fórmulas, gráficas, propagandas, mapas, infografías y afiches. Los textos se escogieron con el objetivo de motivar la participación del grupo y fortalecer su comprensión lectora no solo en contextos académicos sino fuera del aula.</p>
<p>X. CONCLUSIONES</p>
<p>El trabajo se inicia con la introducción, a continuación, abarca el diagnóstico institucional y el problema generador, la pregunta generadora y la hipótesis de la investigación. Contiene además los referentes teóricos y metodológicos empleados. Dentro de la ruta de acción, se encuentran los objetivos de la investigación y los propósitos de aprendizaje, así como los participantes y la estrategia metodológica empleada. El documento incluye la descripción de la intervención, la reflexión sobre las acciones pedagógicas realizadas, la sistematización de la práctica pedagógica, la evaluación de la propuesta, las conclusiones y recomendaciones.</p>
<p>XI. AUTORES DELRAE</p>
<p>Lorena Guzmán y Arif Barsenas</p>

Tabla 3. RAE-Leer el mundo desde los textos discontinuos

<p>I. TÍTULO</p>
<p>Análisis del cómic como texto discontinuo a través del modelo didáctico de María Acaso</p>
<p>II. AUTORES</p>
<p>Xilena Andrea Usuga Torrez Sebastián Saldaña Páez</p>

III. EDITORIAL
Corporación Universitaria Minuto de Dios
IV. FECHA
2015
V. PALABRAS CLAVES
Análisis, modelo de análisis, cómic, texto discontinuo, didáctica, investigación, aprendizaje, narrativa gráfica.
VI. DESCRIPCIÓN
En los espacios académicos encontramos ciertos textos recurrentes que poseen ciertas maneras convencionales de leerse en un aula de clase, con el pasar del tiempo han surgido textos alternativos y se han opacado a la vez otros textos, que a su vez poseen temáticas propias al área en contexto, que poseen en su composición una manera distinta de leerse y que pueden contribuir de manera complementaria a los procesos de enseñanza y aprendizaje. A estos tipos de textos se le conocen como textos discontinuos; entre ellos textos pertenecientes a la rama de la narrativa gráfica. Existen diversas formas de contar una historia y es aquí cuando el escritor, autor e ilustrador, aplican lo que nosotros nos hemos atrevido a denominar magia narrativa e ilustrativa, teniendo en cuenta tanto el género, la estructura, el equilibrio entre imagen y el texto como al posible público al que va dirigida la historieta.
VII. FUENTES
Alejandro Martín. Colombia, Revista de Estudios Sociales No-30, Bogotá D.C. 2008. “Entender el cómic, el arte invisible” Scott McCloud. Asignatura-nuevas tecnologías de la educación. Aday Gil Díaz, Carolina Morales Betancur, Noemí Pérez alemán, Mónica Suárez Hernández. España. Los componentes formales de la narrativa gráfica. La historieta clásica: el formato fundamental lauro Zavala. Jaime Correa. (2010), centro regional para el fomento del libro en América Latina y el caribe, CERLALC.
VIII. CONTENIDO
Este proyecto de investigación está estructurado de una forma que usted como lector no encuentre dificultad al ahora de relacionar los contenidos; el presente documento se encuentra dividido en cuatro capítulos, el primero se titula “planteamiento del problema” en el cual encontrará la descripción de la problemática y una pregunta problema, los objetivos o metas a alcanzar, la justificación del proyecto y la delimitación, donde se mencionan aquellos obstáculos que se presentaron al momento de realizar esta investigación. El segundo capítulo hace referencia aquellas bases teóricas que respaldan al proyecto como tal, es decir un marco de antecedentes de investigación en el cual se reseñaron aquellos trabajos realizados por teóricos, docentes estudiantes etc., en los que aportan de cierta manera al presente trabajo, por otra parte en este capítulo se abordan los tres conceptos

<p>claves de la investigación el texto discontinuo, el cómic y la retórica visual. El marco metodológico está compuesto por el procedimiento con el cual esta investigación se llevó a cabo al igual que la presentación de los recursos utilizados como el modelo de análisis y las historietas de “Zambo Dende” (con sus respectivas sinopsis) seguido se encuentra el cuarto capítulo que lleva el nombre de este documento y donde se realizó el análisis por último se encuentran la conclusiones y resultados de esta interesante travesía.</p>
<p>IX. METODOLOGÍA</p>
<p>Hacer revisión bibliográfica, entrevistas y cuestionarios, la recolección de la información necesaria, dará una vista general del problema y ayuda a que este a su vez sea dividido en unos sub-problemas con un nivel micro en donde se puedan generar hipótesis, localizar información, hacer comparaciones y encontrar sentido en el texto aunque la información no sea explícita además pueden hacer conexiones entre el texto y sus experiencias personales para analizar la naturaleza de los textos discontinuos, como el cómic para contribuir a la implementación de un modelo de análisis, de los mismos.</p>
<p>X. CONCLUSIONES</p>
<p>En el proceso de abordar una línea de investigación concerniente a tópicos como los textos discontinuos y narrativas gráficas, surgen inquietudes al conocer la naturaleza de dichos textos y a su vez por encontrar documentos que se amolden a esos parámetros en sí. después de un proceso de rastreo, indagación, redacción, análisis y se establece que los textos discontinuos aparecen como una alternativa para transformar los procesos de lectura lineal así como complemento para aquellas temáticas que tocan textos convencionales. El modelo de análisis permite que el cómic como texto discontinuo adquiera un valor más allá del que se le ha dado en los enfoques pedagógicos, permite que al conocer los componentes estructurales y de contenido de una historieta en concreto, el docente (en calidad de lector y maestro) elabore discursos conceptuales en sus procesos de enseñanza y aprendizaje. El modelo utilizado en este proyecto de investigación tiene la ventaja de ser aplicable a cualquier propuesta de narrativa gráfica y a establecer la importancia de este arte, de este hecho estético (siendo parte de la discontinuidad) para vislumbrar así los contenidos, las intenciones comunicativas y aquellos aspectos visuales que pasan por la retina del lector.</p>
<p>XI. AUTORES DELRAE</p>
<p>Lorena Guzmán y Arif Barsenas</p>

Tabla 4. RAE-Análisis del cómic

2.2 Fundamentación conceptual

2.2.1 Los videojuegos como estrategia didáctica

El juego tiene como objetivo recrear y entretener a quien lo realiza, está lleno de varias acciones como patrones de movimientos, que estimulan el cuerpo y la mente, esto ayuda a desarrollar varias dimensiones en la persona que lo ejecuta, ya que, allí se centra emociones, las cuales hacen desarrollar su intelecto mientras socializa y comparte con otros sujetos que también están dentro del juego, mientras va descubriendo y aprendiendo nuevos datos de su contexto que lo ayudan a ampliar un sin fin de posibilidades, si lo enfocamos en el campo educativo éste proporciona al estudiante varias posibilidades a la hora de plantear y discutir sus conocimientos previos ante los nuevos conceptos que va a descubrir, incrementando su intelectualidad al saber compartir y complementar sus aprendizajes y los de sus compañeros. Huizinga (1998) nos dice:

Mientras se juega hay movimiento, un ir y venir, un cambio, una seriación, enlace y desenlace[...] Son mundos temporarios dentro del mundo habitual, que sirven para la ejecución de una acción que se consume en sí misma [...] El juego oprime y libera, el juego arrebatata, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía. (p. 31,35,43)

A partir de lo anterior, se comprende los videojuegos como una estrategia didáctica que sirve en el aula como medio de comunicación, que se profundiza desde sus estructura teórica/metodológica construyendo un nuevo significado, el cual requiere del estudiante para que sea éste quien entienda sus significados y potencie todo lo abstraído de ellos para desarrollar dimensiones como la comprensión lectora inferencial desde este tipo de textos discontinuos,

construyendo nuevos aprendizajes que refuerzan sus conocimientos previos, para así tener un mejor desempeño en el aula de clases. Sicart (2003) confirma lo anterior, diciendo:

Los videojuegos son poderosos medios de representación. Aquello que representan y el modo en que lo hacen debe ser analizado con la finalidad de contribuir a su comprensión y desarrollo no sólo como máquinas de entretenimiento sino también como formas de expresión (...). Los videojuegos como medio de entretenimiento pero también de expresión están alcanzando la madurez. Como investigadores, nuestro deber es entender cómo se proyecta dicha madurez en forma de discursos complejos, al nivel de los que pueden transmitir la literatura o el cine. (p10-11)

Por consiguiente, desde los videojuegos el estudiante/jugador toma el rol de gameplay para introducirse en la exploración de un mundo virtual que le brinda elementos simbólicos los cuales relaciona con su contexto, generando situaciones educativas que van contribuyendo a su lenguaje de una manera placentera, ya que está haciendo uso de un instrumento electrónico interactivo que le permite realizar acciones, las cuales generan un discurso en el estudiante para lograr los objetivos planteados por el videojuego, enfocándose a alcanzar y decodificar los mensajes implícitos en éste, los cuales no solo los relaciona con el ámbito académico, sino también desde su ser, puesto que, el estudiante/jugador experimenta y comparte las emociones con su avatar, todo esto bajo un conjunto de reglas que le ofrecen un comportamiento regular que no permite que pierda el enfoque del videojuego, llevándolo a transformar su conocimiento y también sus estrategias como jugador para que de esta manera logre resolver las problemáticas dentro y fuera de éste.

El sujeto/jugador asume la búsqueda de un objetivo determinado, es condición necesaria que «quiera» o «deba» asumirlo (o ambas cosas al mismo tiempo); por otro lado, para que el sujeto alcance la consecución del objetivo, es condición necesaria que «sepa» o «pueda» conseguirlo (o ambas cosas al mismo tiempo). El sujeto quedará connotado de forma sensiblemente distinta en función de si «quería» o «debía» buscar dicho objetivo y en función si el saber jugó un papel relevante en la función del mismo, o bien simplemente «pudo» conseguirlo. (Pérez, 2012, p84)

Así como el estudiante/jugador debe realizar ciertas estrategias para lograr los objetivos que le pone el videojuego, de la misma manera esa lectura hecha en el juego, el estudiante la realizará en el aula de clases para lograr los objetivos que pide el maestro; así es como el videojuego pasa de ser un elemento distractor y se adentra en un territorio educativo tomando el papel de estrategia didáctica fundamental, llena de valiosos recursos que desarrollan y complementan las habilidades de comprensión desde la temática que éste maneja y las integra con los contenidos curriculares del aula, abriendo espacios en donde puedan pensar y crear desde sus conocimientos previos y los nuevos conceptos de aprendizaje.

“Jugando se aprende” Lacasa (2011) aborda el concepto de videojuego como una estrategia de aprendizaje novedosa para emplear dentro del aula de clase, puesto que a partir de éste el estudiante desarrolla o refuerza una serie de habilidades mentales, las cuales le permite construir sus propios conocimientos a través de experimentación como los enunciados, la visualización de elementos simbólicos, las emociones de su avatar, los diálogos dentro del juego, acciones que despiertan su potencial de interpretación, las cuales sirven de partida para que el estudiante desarrolle un aprendizaje totalmente significativo. El valor didáctico que trae consigo el videojuego y su aporte al campo educativo, permite también generar en el estudiante un

conjunto de aptitudes, como la creatividad, el interés participativo, el cumplimiento de reglas, la atención, el acatamiento de indicaciones, entre otros; y a su vez, pase a convertirse en un instrumento acelerador de muchos aprendizajes en variados contextos y con diversas funcionalidades, construyendo toda una significación que le imparte el videojuego y se ve reflejada en su conducta en el aula.

Aquí, las leyes de la física no son las que gobiernan el mundo real. Jugando se aprende, entre otras cosas, a desarrollar estrategias de aprendizaje novedosas, a pensar creativamente y a evaluar el resultado de la propia actividad. Por eso, aunque trascienda el currículum escolar, es un buen ejemplo de lo que puede aprenderse en las aulas cuando buscamos desarrollar, junto a los estudiantes, habilidades mentales que serán muy útiles, a corto plazo, en su vida futura, personal o laboral. (p. 101)

Toda esta construcción se realiza desde el análisis que hace el estudiante, teniendo como foco los objetivos a alcanzar tanto en lo virtual como en su contexto real, debido al interés por estas máquinas, las cuales terminaron siendo un elemento relevante para la tecnología, desde su papel cultural que cada día se expande y asocia a sus contextos y a elementos de la vida.

2.2.2 Comprender los textos discontinuos a través del videojuego

¿Qué son los textos discontinuos? puede definirse como aquellos textos no lineales, que se organizan de una manera totalmente diversa desde su lectura, interpretación y comprensión, el lector debe hacer uso de sus habilidades para lograr leer y entender el mensaje detrás del texto, un leer entre líneas, diferencia que lo caracteriza y a su vez lo diferencia de los textos continuos, en éstos su información está representada en gráficos, tablas, infografías, mapas, entre otros.

Para Umberto Eco, todo texto contiene una intención comunicativa, el deber del lector es el de descifrar, por tanto este tipo de textos le exige al estudiante que desarrolle estrategias que logren decodificar su significado, de esa manera que haga la inferencia que el texto requiere para ser comprendido, el lector no deja que el texto discontinuo sea quien le muestre de manera clara y concisa lo que quiere decir, éste debe ser quien construya su propio significado desde lo que abstrae y relaciona con sus conocimientos previos, reforzando su capacidad de interpretación, los cuales le dan una postura análitica, para relacionar todo el contenido que extrajo del texto, con su contexto; tomando a partir de allí una postura crítica y reflexiva de conocimientos nuevos que reflejará en el aula de clases, al relacionarlo con las temáticas abordadas.

Es relevante que el estudiante pueda hacer una lectura inferencial del texto discontinuo, de este modo el alumnado podrá entender lo que se quiere explicar; desde sus habilidades logrará comprender la intención del texto para construir los conceptos que necesita, se quedará con los conocimientos que le contribuyen y pasará por alto aquellos irrelevantes, todo este proceso debe realizarlo en cualquier contexto, porque el estudiante ya posee unos elementos que se han trabajado en el aula, los cuales han reforzado su lectura inferencial y los puede emplear en cualquier situación que se le presente. García (1993) nos dice,

Cuando leemos un texto a fin de comprender lo que está escrito, nuestra mente realiza un conjunto muy diverso y complejo de operaciones o procesos mentales. No basta con la decodificación de signos gráficos o letras escritas y el reconocimiento de palabras y lo que éstas significan (procesos léxicos). Estos son procesos necesarios pero no suficientes para alcanzar una lectura comprensiva. (p. 87)

Por tanto, comprender los textos discontinuos desde el videojuego confirma que éste también es una herramienta que transmite información y exige un proceso de comprensión

lectora, pues le da al estudiante/jugador una serie de recursos de referencia que permiten que quien lo juegue, logre hacer comprensión lectora y halle su objetivo o intención de significativa para hacer la construcción simbólica de todo lo que esté infiriendo y desde allí pueda vincularlo, y asociarlo con su cronotopo.

Es decir, el jugador no tiene acceso al juego en sí mismo, al software que se esconde tras la pantalla. Su perspectiva está limitada a lo que puede hacer, a lo que le ofrece el juego como tal en función de los modelos mentales que puede construir de él. Éstos se van ampliando a la vez que se familiariza con el juego y considera el mapa de posibilidades que le ofrece. El juego no sólo avanza hacia arriba, sino también hacia los lados, algo similar a la proyección en espejo de la comprensión del jugador. (Lacasa, 2011, p79-80)

Por esta razón, la comprensión del discurso que presenta los textos discontinuos desde los videojuegos por medio de sus imágenes, soundtrack, trama, posibilita al estudiante/jugador a sumergirse en un mundo de conceptos que le permite construir significados para resolver o solucionar obstáculos y así poder alcanzar los logros trazados dentro y fuera de la experiencia virtual, conllevando ésta a un proceso de metacompreensión en donde a través de sus conocimientos previos y la experiencia vivida, infiera los fenómenos sociales, culturales y educativos que identifica allí, para poderlos replicar, reflejar y construir a partir de estos nuevos espacios de reflexión, en cada uno de sus contextos, especialmente en su contexto educativo. Rogoff (citado por Lacasa, 2011) afirma, “el aprendizaje y el desarrollo ocurren cuando las personas participan en actividades socio-culturales de su comunidad, transformando su comprensión, sus roles y sus responsabilidades como participantes” (p. 58)

2.2.3 Lectura inferencial en textos discontinuos

Aprender a leer es una destreza que se debe desarrollar en las personas, es importante que el ser humano desarrolle este hábito a temprana edad, de esta manera podrá entender y comprender muchas cosas alrededor de su entorno, entendiéndolas desde sus aptitudes y sus capacidades los mensajes que hay de manera implícita y explícitamente en su contexto, y realizando nuevas construcciones desde sus conocimientos previos y la constante interacción con su entorno. Al enfrentarse a un texto, es importante la postura del lector ante éste, ya que, si el texto no atrae su atención el sujeto no tendrá un interés por éste y pasará por alto el contenido, incluso el mensaje oculto que trae consigo; pero, si es todo lo contrario, tendrá toda su atención, generando en quien lo lee más interés por saber más sobre el contenido.

Por tanto, la importancia del nivel lector inferencial se basa en el proceso lector consciente que a través de éste, desde la pertinencia de las lecturas que se llevan a cabo, los estudiantes tienen en cuenta el por qué y para qué leen y, a su vez puedan traer a colisión sus conocimientos previos, ya que a través de las experiencias se puede dotar de habilidades cognitivas al texto, habilidades como la relación de conocimientos, interpretación de mensajes, resolución de problemas, entre otros; verificando si estos conocimientos son o no pertinentes en el proceso de interpretación que le están realizando a su ejercicio lector. De ahí que, el contexto del estudiante es tan importante al momento de realizar sus actividades lectoras y la comprensión de éstas, así mismo lo confirma Freires (1997) al referirse que “El acto de leer se configura en una búsqueda por tratar de comprender el contexto social mediante la asociación de la experiencia escolar con la cotidianidad del alumno” (p. 224)

Por lo que sigue, los textos discontinuos, específicamente los videojuegos, requieren que su jugador/estudiante alcance un mínimo nivel lector en su interacción, que éste interprete la

intencionalidad comunicativa que trae implícita el videojuego y que a través de su lenguaje verbal y no verbal identifique todos esos elementos que ofrece el videojuego para ser interpretado en toda su trama; dejando en quien lo ha concluido la relevancia de un mundo simbólico más allá del discurso que éste trae, generando una serie de incertidumbres en elementos que pudieron pasarse por alto, generando la duda de saber ¿si todo lo que ocurrió en ese mundo es real?, puede que sí, también pueda que no, esa es una tarea que le queda al usuario, ampliar el conocimiento adquirido para saber con qué piezas claves se quedará para su construcción, todo esto desde la lectura inferencial que realizó.

Para ilustrar lo anterior, a través de María Acaso (2006), quien menciona que el lenguaje visual es un generador de conocimientos que presenciamos en todo momento desde lo cotidiano, los cuales tienen como objetivo brindar siempre un mensaje a través de sus contenidos y cómo a partir de estos mensajes que tienen como finalidad conseguir algo, percibimos e interpretamos el mundo.

El lenguaje visual es algo cotidiano que nos rodea y con lo que entramos en contacto todos los días de nuestra vida. Las imágenes son al lenguaje visual lo que las palabras al lenguaje escrito: sus unidades de representación [...] del lenguaje visual se transmite conocimiento, es decir, que la imagen es un vehículo que alguien utiliza para algo. (p. 23)

Para ello, es importante tener en cuenta la proyección del sujeto desde su análisis y significación para enlazar los elementos que se presentan en su cotidianidad, esto logra la proyección de un mundo social desde la lectura, esa que se nos presenta en anuncios, pancartas, grafitis, entre otros elementos, rasgos que nos da una perspectiva narrativa del contexto cultural que está alrededor de todo, que logra causar una ampliación de perspectiva en el sujeto.

2.3 Marco Legal

Las bases legales que sustentan esta investigación están enmarcadas en la Ley 115 de 1994, la cual regula el servicio de la educación conforme a las necesidades e intereses de los estudiantes.

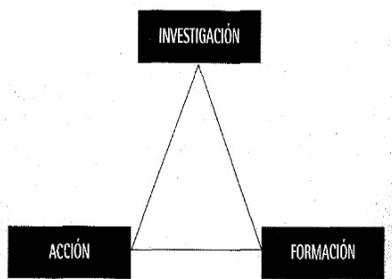
En cuanto al objeto de estudio de este trabajo, se enmarca en el cuarto factor: *Medios de comunicación y otros sistemas simbólicos* de los Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje, en el grupo de escolaridad de 10 a 11, que plantea los siguientes competencias:

- Doy cuenta del uso del lenguaje verbal o no verbal en manifestaciones humanas como los graffiti, la publicidad, los símbolos patrios, las canciones, los caligramas, entre otros.
- Analizo las implicaciones culturales, sociales e ideológicas de manifestaciones humanas como los graffiti, la publicidad, los símbolos patrios, las canciones, los caligramas, entre otros.
- Explico cómo los códigos verbales y no verbales se articulan para generar sentido en obras cinematográficas, canciones y caligramas, entre otras.
- Produzco textos, empleando lenguaje verbal o no verbal, para exponer mis ideas o para recrear realidades, con sentido crítico.

CAPÍTULO III MARCO METODOLÓGICO

3.1 Investigación-acción educativa

Desde el campo de la educación y a través del triángulo de Lewin (citado por McKernan (1996) referente al método investigativo: investigación-acción, se direccionó este trabajo para mejorar la práctica de la educación a la transformación y al cambio, por medio de los textos discontinuos: videojuegos, como elementos renovadores que ayudan a redimensionar las tareas u objetivo que se buscan alcanzar por medio de esta investigación. Basados en Lewin, se pretendió la formación/refuerzo de los beneficiarios de la Fundación social Semilla y Fruto, en comprensión lectora inferencial, por medio de los procesos dinamizadores de esta investigación en pro de sus conocimientos, comprensión y orientación de ésta misma, para alcanzar por medio de la acción el cambio o transformación de la población mencionada.



Adicionalmente, como otro objetivo, desde la investigación-acción se pretendió también fortalecer la labor del docente-investigador, generándole un pensamiento mucho más reflexivo y crítico, enfocándolo siempre a desarrollar su carácter social, el cual a través de sus investigaciones sirva de ayuda para la resolución de problemáticas o análisis de ciertos fenómenos que aquejan constantemente a los diversos grupos sociales existentes.

3.2 Investigación-acción cualitativa

A través de la investigación cualitativa se proporcionó una metodología de investigación que permitió comprender la experiencia vivida de “x” población afectada (Taylor y Bogdan, 1984), como este tipo de investigación fue basada en los beneficiarios de la Fundación social Semilla y Fruto, su proceso de indagación se llevó a cabo desde el método inductivo, interactuando con los beneficiarios de la Fundación, para que a partir de los datos obtenidos se pudiese interpretar, analizar y buscar respuestas globales a la problemática identificada: dificultad en la comprensión lectora; comprendiendo desde las experiencias de los jóvenes, no sólo desde lo que expresan a través de sus palabras, sino también desde sus silencios y sus acciones; todos esos factores que entorpecen y dificultan su proceso de formación; logrando así desde el rol docente/investigador un proceso de apropiación e interpretación de la realidad social y cultural que enfrenta esta población.

3.3 Investigación-acción cualitativa

Esta investigación se realizó en el barrio la Cristalina, comuna seis del municipio de Soacha, perteneciente al departamento de Cundinamarca, en la Fundación social Semilla y Fruto. Esta Fundación brinda ayuda psicosocial, académica, monetaria y alimentaria a una población mixta (hombre y mujer) de escasos recursos y con un alto grado de vulnerabilidad. Allí se trabajó con jóvenes beneficiarios que cursan los grados 10 y 11 en respectivas instituciones educativas del sector, que por la tarde asisten a la fundación para un proceso de refuerzo escolar, estos jóvenes tienen un rango de edades entre los 15-18 años de edad; La Fundación les brinda elementos tecnológicos y asesoría académica como, adicional el servicio de computadores, libros, camaras, memorias usb, impresora, consolas, entre otros; debido a que entiende que en sus hogares no cuentan con dichos recursos.

3.4 Instrumentos

De la encuesta, como método de recolección de datos (opiniones, actitudes, conocimientos, expectativas, etc.) de los individuos; en esta investigación se aplicó ésta de forma escrita a través de un cuestionario con preguntas cerradas, de selección múltiple, suministrándole a los encuestados previamente las opciones de respuesta que podían escoger. Este cuestionario consistió en medir los conocimientos acerca de los dioses, monstruos y objetos de la mitología griega, por medio de veintiún preguntas a diez jóvenes beneficiarios de la Fundación social Semilla y Frutos, en aras de fortalecer la comprensión lectora inferencial en estos jóvenes. Seguidamente, se procedió que estos mismos jóvenes reforzaran sus conocimientos frente a la mitología griega, a través de dos métodos, el método tradicional (libros, cuentos, historias y crónicas) Vs método no tradicional: textos discontinuos /videojuego (Saga *God Of War* 2005,2007,2010).

El experimento se desarrolló de la siguiente manera, se dividió en dos grupos (equitativamente) a diez beneficiarios; luego, cada grupo trabajó apoyado del método tradicional y con el videojuego, anteriormente mencionados; ésto con el fin de evaluar qué tan factible era reforzar un conocimiento (mitología griega) por medio de un videojuego vs método tradicional, arrojando como resultado que, el método del videojuego acercó de manera más ágil, comprensiva y asociativa al estudiante frente al método tradicional; sin embargo y curiosamente, motivandolos a su vez, a remitirse, indagar y ampliar más sus conocimientos hacia otros textos desde la lectura hecha en el videojuego.

 <p>Taller</p> <p>Mitología griega</p> 	
<p>¿Qué tanto conoces sobre mitología griega?</p> <p>Pon a prueba tus conocimientos: dioses, monstruos y objetos</p>	
<p>1. ¿Quién fue el dios del vino? a) Baco b) Dionisio c) Apolo d) Ares</p> <p>2. ¿Quién era el dios de los dioses? a) Poseidón b) Eros c) Zeus d) Júpiter</p> <p>3. ¿Quién fue el dios de los muertos? a) Plutón b) Hades c) Poseidón d) Hermes</p> <p>4. ¿Quién fue el dios del mar? a) Hefesto b) Neptuno c) Heracles d) Poseidón</p> <p>5. ¿Quién fue la diosa de la belleza? a) Venus b) Afrodita c) Hestia d) Selene</p> <p>6. ¿Quién fue la diosa de la sabiduría? a) Afrodita b) Minerva c) Atenea d) Artemisa</p> <p>7. ¿Quién fue el dios de la guerra? a) Marte b) Deméter c) Odiseo d) Ares</p>	<p>12. ¿Por qué fue castigado Prometeo por Zeus? a) Por robar su rayo y llevarlo a los mortales b) Por robar el fuego de los dioses y llevarlo a los demonios c) Por robar el fuego de los dioses y llevarlo a los mortales d) Por robar rayo y llevarlo a los demonios</p> <p>13. ¿Quiénes fueron las Moiras? a) Dos hermanas que otorgaban poderes a los mortales b) Dos hermanas que determinaban el destino c) Tres hermanas que castigaban a los dioses d) Tres hermanas que determinaban el destino</p> <p>14. ¿Cuál de los hijos de Cronos se salvó de que él se lo comiera? a) Hades b) Kratos c) Zeus d) Deméter</p> <p>15. ¿Quién fue la madre tierra? a) Gaya b) Rea c) Minerva d) Artemisa</p> <p>16. ¿Cuál era el arma de Zeus? a) El escudo de oro b) El rayo c) El arco d) El martillo</p> <p>17. ¿Cuál era el arma de Poseidón? a) Tridente b) El casco de invisibilidad c) La antorcha d) El palo</p> <p>18. ¿Quién fue Cerbero? a) Un gato de tres cabezas b) El gato del dios Zeus, un monstruo de tres cabezas c) Una serpiente de varias</p>

<p>8. ¿Quién fue el dios del amor? a) Eros b) Cupido c) Hermes d) Venus</p> <p>9. ¿Quién fue la diosa de la caza? a) Diana b) Eos c) Selene d) Artemisa</p> <p>10. ¿Por qué Cronos mataba a sus hijos? a) Porque él profetizó que uno de sus hijos lo destruiría b) Porque él predijo que él se quedaría sin nada c) Porque él predijo que los hijos le iban a sacar todo y lo dejarían de lado d) Porque él profetizó que uno de sus hijos lo dejaría sin nada</p> <p>11. ¿Cómo se llamaba la parte más profunda y oscura del inframundo? a) Los campos de Asfódelos b) El Tártaro c) Los Campos Elíseos d) Estigia</p>	<p>d) El perro del dios Hades, un monstruo de tres cabezas</p> <p>19. ¿Qué es el Estigia? a) EL río que conduce las almas hacia el inframundo b) Las puertas del inframundo c) La parte más profunda del inframundo d) La barca que conducía las almas hacia el inframundo</p> <p>20. ¿Quiénes eran los jueces del inframundo? a) Zeus, Hades y Poseidón b) Las hermanas del destino c) Cronos, Gea y Difon d) Minos, Radamantis y Éaco</p> <p>21. ¿Quién fue el dios del fuego? a) Pan b) Hefesto c) Hades d) Iris</p>
--	--

3.5 Fases del proyecto

3.5.1 Fase 1: Contextualización

En espacios anteriores el tutor de los beneficiarios de la Fundación social Semilla y Fruto había evidenciado que al trabajar con los jóvenes de edades entre los 15 a 18 años, temas de comprensión lectora, falencia que también se estaba viendo reflejada en sus respectivas instituciones educativas; ellos manifestaron esa problemática con un tema muy particular que estaban abordando en esos momentos, la mitología griega; a partir de ello y con gran interés en poder contribuir a dicha falencia, el tutor empezó a analizarlos para ver por qué modo podía

ayudarlos, respuesta que encontró en espacios de edutenimiento, dejando en evidencia el gran gusto y afinidad por los videojuegos.

Al realizar todo este análisis el tutor decide poner en marcha una prueba piloto la cual constaba de juntar el gusto por los videojuegos de estos jóvenes con las temáticas relacionadas con mitología griega que estaban abordando en el aula de clases. Para efectuar esta prueba piloto, el tutor estimó dos sesiones de dos horas, durante dos semanas, se escogieron 10 jóvenes beneficiarios 5 del género femenino y de igual manera 5 masculinos; en la primera semana se hizo una introducción respecto al trabajo y propuesta que se iba trabajar con los beneficiarios, a partir de allí se les aplicó un cuestionario básico a todos los participantes para medir sus conocimientos referentes al tema mencionado, los resultados que arrojó la encuesta, mostró que ninguno de ellos tenía un amplio conocimiento del tema, ya que, no lograron dar suficientes respuestas correctas frente a elementos básicos como: las armas de los dioses, sus nombres, héroes, monstruos, entre otros, que trata la mitología griega. Resultados de la prueba (1) :

Cuestionario (diagnóstico)

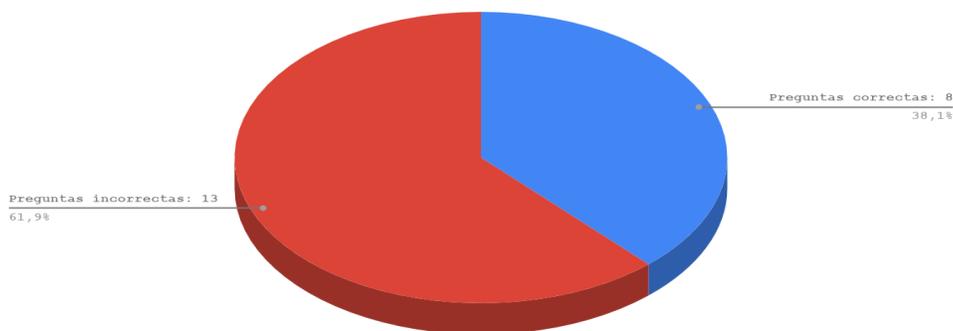


Figura 1. Cuestionario diagnóstico

Explicación de la gráfica: La tabla evidencia que los beneficiarios obtuvieron bajos resultados, de todas las preguntas sólo lograron acertar 8 de las respuestas, dejando ver su bajo rendimiento al haber errado 13 de las 21 preguntas del cuestionario.

En la siguiente semana, durante la primera sesión, se dividió a los jóvenes en grupos de 5 integrantes, grupo A (3 mujeres, 2 hombres), grupo B (3 hombres, 2 mujeres), a cada grupo se le asignó un método de estudio diferente:

- Método 1: Consistía en que siguieran trabajando el tema de la mitología griega de la misma manera que lo trabajan en sus aulas de clases con textos tradicionales, en este caso los libros, cuentos, historias y crónicas, asignándosele al grupo A
- Método 2: Consistió en trabajar el mismo tema desde los videojuegos, en este caso la saga de *God Of War*, este método se le asignó al grupo B

En la segunda semana, en la primera sesión y con muchas expectativas, cada grupo procedió a reforzar sus conocimientos sobre mitología griega con cada uno de los métodos asignados; en la segunda sesión, se procedió a aplicar nuevamente el cuestionario mencionado anteriormente. A continuación, podemos observar los resultados en la siguiente gráfica:

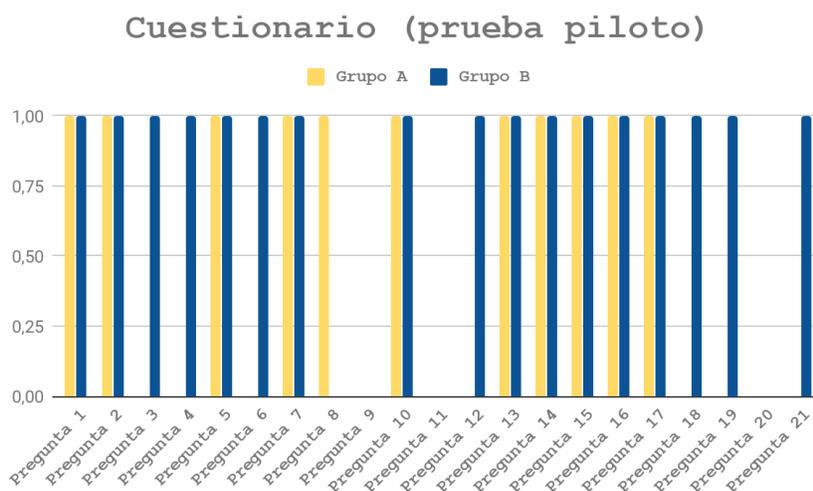


Figura 2. Cuestionario de resultados

Explicación de la gráfica:

- Grupo A - Método 1: Está representado por el color Amarillo
- Grupo B - Método 2: Está representado por el color Azul

La tabla evidencia que los beneficiarios del grupo A, a través del método tradicional obtuvo un resultado de 11 correctas de 21 preguntas; mientras que el grupo B, obtuvo mejores resultados, evidenciando que los videojuegos le proporcionaron una lectura inferencial muchos más ágil y significativa, todo gracias a esa experiencia vivida desde éste, permitiéndoles desarrollar una comprensión lectora más avanzada desde este tipo de texto discontinuo, al lograr un resultado de 17 respuestas correctas de 21 preguntas.

3.5.2 Fase 2: Conceptualización

El trabajo investigativo de Óliver Pérez es un gran insumo, porque primeramente permite ver la evolución de los videojuegos, desde pasar ser un elemento meramente de entretenimiento, a convertirse en todo un canon cultural desde su mundo; seguidamente, muestra en su contexto un referente a la educación desde su lenguaje, sus discursos y su significación, toda una obra comunicativa que se puede analizar desde los aspectos de la narratología y la ludología, expresiones únicas que tienen éstos al momento de ser interpretados por sus jugadores, ejecutándose, transformándose y traduciéndose desde una pantalla, allí el estudiante/jugador desde su avatar se conecta con su rol gameplay para poder aprender todos los elementos simbólicos del discurso y significación que trae consigo ese mundo virtual y así lograr una comprensión general de éste, desde sus diálogos y escenografías, elementos que dotan de valor a este tipo de textos discontinuos.

[...] una casi “mágica” tarea de creación de mundos, llenos de posibilidades de interacción y a menudo con evidente valor estético; en ocasiones, se trata de mundos virtuales con persistencia temporal, donde el usuario no sólo juega sino que prácticamente puede “vivir otra vida”, compartiendo las aventuras de un “alter ego” con millones de usuarios conectados al mismo mundo videolúdico. (Pérez, 2012, p. 25)

Por otro lado, desde su trabajo investigativo, Óliver Pérez resalta la importancia de la dimensión procesual que trae implícito todo videojuego, dimensión que reúne ese conjunto de unidades o dinámicas concretas asociadas a un determinado objetivo desde la experiencia del sujeto/jugador, condicionadas a las reglas y a las características del mundo del juego, por tanto, el jugador que fusione e interprete cooperativamente éstas, se le asocia la noción de *gameplay*, término utilizado por los diseñadores de videojuegos al referirse al conjunto de acciones que puede realizar el sujeto/jugador para interactuar con el juego o viceversa, la forma en la que videojuego interactúa con el mismo jugador; por ejemplo, desde acciones como buscar la opción más beneficiosa para alcanzar el objetivo trazado por el videojuego o por el sujeto/jugador, o desde las convenciones narrativas propuestas por el videojuego que le permite al sujeto/jugador, desarrollar habilidades interpretativas y a su vez, expectativas para adentrarse y seguir leyendo todo la trama contenida en cada uno de los videojuegos.

De modo similar, Pilar Lacasa desde su trabajo investigativo hace una contribución valorativa hacia los juegos comerciales, en donde afirma que éstos sí se pueden tomar como instrumentos educativos, los cuales ofrecen un desarrollo más fácil del aprendizaje en el aula, reflexión que descubre el estudiante/jugador al desarrollar su rol de *gameplay*, en donde este rol le permite ver su valor cultural y educativo, y rompiendo el estereotipo de que son una pérdida de tiempo, pues éstos desde sus escenarios, enseñan varias habilidades que se pueden compartir y

progresar a raíz de éstas. La estrategia didáctica, planteada en este proyecto investigativo, confirmó que sí se puede aprender y enseñar desde los videojuegos, en este caso, el videojuego *God of War*, empleando una serie de pasos para entender cómo desde las características de éste puede relacionarse con el aprendizaje. Pilar Lacasa, habla también de lo significativo que pueden ser los juegos y su atracción, definiendo que un buen juego es el que engancha al jugador y lo compromete emocionalmente, y de ese diálogo que se genera entre estudiante y videojuego se da apertura hacia un camino de conocimientos transformados en el aula de clase, convirtiendo al estudiante/jugador en un creador de contenido comunicativo y en un reproductor de saberes, ya que el videojuego le permite al estudiante/jugador desenvolverse en su simulación y crear una realidad nueva desde un atractivo espacio, dando por sentado que ningún otro medio permite esa capacidad.

En esa simulación de realidad, el juego permite al estudiante desde su alter ego desarrollar una vida, al igual como lo hace en la realidad bajo determinadas reglas, las cuales pueden tener un cambio dependiendo desde la intención con las que las aplica el jugador, los logros que cumple siempre irán enfocados a un objetivo, entendiendo así la trama y lectura de éste, un claro ejemplo de ello es la saga de videojuego de *The Sims*, en donde el jugador adopta una vida llena de emociones y comportamientos abiertos a sus deseos, sus objetivos y metas, todo esto orientado a cómo quiere desenvolverse o ser visto por los demás, sumergiéndose en un universo lleno de variados acontecimientos, permitiéndose construir una vida, desde su personaje, con capacidades y pensamientos que le otorga el mismo videojuego.

Los Sims presenta una simulación abierta de las actividades diarias de una o más personas virtuales, Sims, en un barrio en los suburbios de SimCity. No sólo pueden crearse y construirse los personajes, también es posible modificar sus lugares de residencia en

términos de arquitectura. El mobiliario variará en función de las tendencias más recientes y según los deseos del jugador. (Wright, citado por Lacasa, 2011)

Por último, Pilar Lacasa referencia que esas identidades/experiencias presentes en los videojuegos, pueden también estarlo en el aprendizaje escolar, en cada una de sus clases los estudiantes deben tomar una identidad dependiendo del área, ejemplo, en el área de lenguaje, podrán desenvolverse como literatos, desde el área de educación física como deportistas profesionales, desde las ciencias sociales como historiadores, antropólogos o arqueólogos, etc., haciendo presente una pluralidad de identidades desde los diferentes campos educativos en su mundo real, a su vez, ofreciendo diferentes niveles de logros que van superando al alcanzar sus objetivos, aprendiendo y demostrando su potencial educativo que refuerza con ese instrumento digital y que le permite a su vez, construir su propia identidad, en resumidas cuentas, los videojuegos no sólo son significativos como estrategia de aprendizaje en el aula sino que contribuyen también al desarrollo de la identidad personal del estudiante/jugador, llenándolo de habilidades, cogniciones e inteligencias, adquiridos desde el juego y reflejándolos en sus contextos.

Por añadidura, la compañía Santa Mónica Studios, desarrolladora de videojuegos, y perteneciente a Sony Interactive Entertainment, al no querer competir con los videojuegos de mundo abierto y apostar por algo innovador, decide dar rienda suelta a Cory Barlog, quien decide crear un videojuego inspirado por su afición hacía la mitología griega, al juego Onimusha y ciertas películas como Clash Of The Titans, Indiana Jones, Star Wars, entre otras; un diseño innovador en trama, aspectos visuales y banda sonora, totalmente nuevo, con una forma distinta de desenvolverse en sus estrategias y exploración, planteando un antihéroe que a su vez es el personaje principal y se desenvuelve como bueno desde sus emociones, mezclando la vida de un

general espartano con la de los dioses del olimpo, ya que, Kratos (personaje principal del juego) al verse derrotado en una gran guerra decide darle su alma a Ares (dios de la guerra), decisión que lo conllevó a una gran odisea y consecuencias nefastas, cansado y abrumado de ello, decide revelarse en contra del dios al que servía, acabando así con la vida de éste y ganándose un lugar en el trono del Olimpo, pero a su vez, un castigo por ir en contra de su hado convirtiendo a la mayoría de dioses de ese Olimpo en sus nemesis.

Toda esta información se puede ampliar en la página web oficial del videojuego, en canales de youtube o desde la interacción misma con el videojuego.

3.5.3 Fase 2: Diseño de estrategia

A partir de los resultados obtenidos de la prueba piloto empleada, se decide diseñar esta estrategia didáctica para reforzar los conocimientos sobre mitología griega y mejorar los niveles de comprensión inferencial de los beneficiarios de la Fundación social Semilla y Fruto. Esta estrategia se formula desde un enfoque tallerista, debido a que en esta Fundación al ser un espacio de edutenimiento y refuerzo escolar, sólo se forma a través de talleres, por tanto, ésta estrategia será un taller que consta de siete sesiones, cada una con un tiempo estimado de hora y media, con una aplicabilidad bimodal (presencial o virtual).

 <p>Fundación Social Semilla y Fruto</p>		
Planeación de actividades		
Taller <i>Conquista el Olimpo</i>		
Fecha	(Diligenciar)	
Responsable a cargo	(Diligenciar)	
Participantes	10 beneficiarios con edades entre 15 a 18 años	
Actividad		
Objetivo	Mejorar la lectura inferencial en textos discontinuos, fundamentada en la saga del videojuego <i>God Of War</i> , para jóvenes beneficiarios de la Fundación Social Semilla y Fruto	
Metodología		
Primera sesión	Descripción	Tiempo estimado
Preconceptos básicos sobre mitología griega	<p>Como actividad de inicio y motivación, presentar el siguiente video-documental sobre los dioses y la simbología de la mitología griega, <i>Dioses de la mitología griega y romana</i> (https://youtu.be/rObjlxx2MZQ), seguidamente, pedir a los beneficiarios que indiquen los dioses presentados en este video y sus correspondientes armas o símbolos.</p> <p>Después, y como actividad de desarrollo se les hará una explicación teórica sobre los textos mitológicos y sus características, centrándose especialmente en los mitos griegos, para ello, se hará a través presentación multimedia elaborada por el profesor, guiados por el siguiente suministro:</p>	1 hora y media

	 <p>Finalmente y como cierre, se medirá los conocimientos aprendidos, sobre los principales dioses olímpicos de la mitología griega, a través de una página interactiva en la siguiente actividad <i>Dioses olímpicos interactivos</i> (https://www.educaplay.com/learning-resources/2925244-dioses_olimpicos_interactivos.html)</p>	
<p>Recursos y materiales que se van a utilizar</p>	<p>Televisor, portátiles, internet, aplicación You Tube</p>	
<p>Resultados</p>	<p>(Diligenciar)</p>	

 <p>Fundación Social Semilla y Fruto</p>	
<p>Planeación de actividades</p>	
<p>Taller Conquista el Olimpo</p>	
<p>Fecha</p>	<p>(Diligenciar)</p>
<p>Responsable a cargo</p>	<p>(Diligenciar)</p>
<p>Participantes</p>	<p>10 beneficiarios con edades entre 15 a 18 años</p>

Actividad		
Objetivo	Mejorar la lectura inferencial en textos discontinuos, fundamentada en la saga del videojuego <i>God Of War</i> , para jóvenes beneficiarios de la Fundación Social Semilla y Fruto	
Metodología		
Segunda sesión	Descripción	Tiempo estimado
Interacción con el videojuego God Of War, desde el rol gameplay	<p>Como actividad de inicio y motivación, se les asignará por parejas, fases de 15 minutos para interactuar con el videojuego desde la consola misma, parejas que al terminar su experiencia de juego, expondrán cinco percepciones o elementos encontrados en el videojuego, con el fin de analizar y que ellos reconozcan qué posición adoptarán frente y dentro del videojuego, si simplemente cumplirán con las reglas expuestas por el videojuego o fusionarán éstas con la experiencias mismas frente a otros videojuegos, dejándose llevar por la trama de la historia e interpretando todos esos elementos claves que terminan siendo pistas dentro del mismo videojuego.</p> <p>Después y como actividad de desarrollo, se les compartirá a los beneficiarios la ficha técnica del videojuego y el origen mismo de éste, conduciendolos a un conversatorio con información que tengan sobre éste y la trama misma que trae consigo y presenta <i>God of War</i> a sus jugadores.</p> <p>Por último y como cierre, se les presentará un video-documental(resumido) sobre la saga completa del videojuego, con aras de que abarquen por completo el mundo al que se van a sumergir, en las siguientes sesiones del presente taller.</p>	1 hora y media
Recursos y materiales que se van a utilizar	Televisor, portátiles, internet, Consola Playstation 4 , Videojuego God Of War, aplicación You Tube	
Resultados	(Diligenciar)	

 <p>Fundación Social Semilla y Fruto</p>		
Planeación de actividades		
Taller <i>Conquista el Olimpo</i>		
Fecha	(Diligenciar)	
Responsable a cargo	(Diligenciar)	
Participantes	10 beneficiarios con edades entre 15 a 18 años	
Actividad		
Objetivo	Mejorar la lectura inferencial en textos discontinuos, fundamentada en la saga del videojuego <i>God Of War</i> , para jóvenes beneficiarios de la Fundación Social Semilla y Fruto	
Metodología		
Tercera sesión	Descripción	Tiempo estimado
Textos discontinuos y sus tipologías	<p>Como actividad de inicio y motivación, se presentará un apartado de la saga del videojuego en donde Cronos devora a sus hijos y Zeus se salva de ello (https://www.youtube.com/watch?v=oMMqZkfPUGs&feature=youtu.be), luego se les pedirá a cada uno de los beneficiarios que identifiquen allí el mensaje de dicha escena y qué elementos le sirvieron para llegar a él.</p> <p>Seguidamente y como desarrollo, se abordará por medio de una presentación multimedia elaborada por el profesor, el concepto de textos discontinuos, la importancia de éstos como desarrolladores de comprensión lectora y cuáles son esos tipos de textos discontinuos que existen.</p> <p>Para cierre de la actividad, se les presentará en pantalla: una imagen, un afiche y un comercial (video), con el fin de que identifiquen qué intención tiene cada uno de éstos textos discontinuos.</p>	1 hora y media
Recursos y materiales	Televisor, portátiles, internet, aplicación Youtube	

que se van a utilizar	
Resultados	(Diligenciar)

 <p>Fundación Social Semilla y Fruto</p>		
Planeación de actividades		
Taller Conquista el Olimpo		
Fecha	(Diligenciar)	
Responsable a cargo	(Diligenciar)	
Participantes	10 beneficiarios con edades entre 15 a 18 años	
Actividad		
Objetivo	Mejorar la lectura inferencial en textos discontinuos, fundamentada en la saga del videojuego <i>God Of War</i> , para jóvenes beneficiarios de la Fundación Social Semilla y Fruto	
Metodología		
Cuarta sesión	Descripción	Tiempo estimado
Comprensión lectora y lectura inferencial	<p>Como actividad de inicio y motivación, se les presentará el mito de la Caja de Pandora, en video (https://youtu.be/2385XPrtwg4). Seguidamente y como desarrollo, se presentará por medio de un video, el concepto sobre comprensión lectora (https://www.youtube.com/watch?v=hbCQg9yeIg0) y lectura inferencial (https://www.youtube.com/watch?v=QUGciFN33Dc), a partir de estos recursos, se hablará con los beneficiarios sobre los hábitos y técnicas para realizar una buena lectura y comprenderla, e integrar ello con los conceptos aprendidos. Finalmente, se aplicará un ejercicio para medir los conceptos y técnicas aprendidas, en la presente sesión, sobre el mito de la Caja de Pandora, presentado al inicio de esta sesión:</p> <p>a) ¿En qué tiempo transcurre la historia? ¿Cómo era ese tiempo?</p>	1 hora y media

	<p>b) ¿Quiénes eran Pandora y Epimeteo? Realiza un retrato de cada uno de ellos</p> <p>c) ¿Cómo era el objeto que llevó el esposo de Pandora? ¿Quién se lo había dado?</p> <p>d) ¿Qué le dice Epimeteo respecto a la caja?</p> <p>e) ¿Por qué Pandora termina abriendo la caja?</p> <p>f) ¿Qué ocurre después?</p> <p>g) Describe el tarro que había dentro de la caja</p> <p>h) ¿Por qué crees que los seres que había dentro de la caja decían que 'El mundo no está completo sin nosotros'?</p> <p>h) ¿Cómo termina la historia? Describe el nuevo mundo al que debe enfrentarse Pandora</p> <p>i) ¿Cuál es la última criatura que sale de la caja? ¿Qué crees que simboliza?</p> <p>j) ¿Qué historia cuenta realmente este mito?</p>	
<p>Recursos y materiales que se van a utilizar</p>	<p>Televisor, portátiles, internet, aplicación Youtube</p>	
<p>Resultados</p>	<p>(Diligenciar)</p>	

 <p>Fundación Social Semilla y Fruto</p>	
<p>Planeación de actividades</p>	
<p>Taller <i>Conquista el Olimpo</i></p>	
<p>Fecha</p>	<p>(Diligenciar)</p>
<p>Responsable a cargo</p>	<p>(Diligenciar)</p>
<p>Participantes</p>	<p>10 beneficiarios con edades entre 15 a 18 años</p>
<p>Actividad</p>	
<p>Objetivo</p>	<p>Mejorar la lectura inferencial en textos discontinuos, fundamentada en la saga del videojuego <i>God Of War</i>, para jóvenes beneficiarios de la Fundación Social Semilla y Fruto</p>

Metodología		
Quinta sesión	Descripción	Tiempo estimado
Comprensión y lectura inferencial de apartados del videojuego God of War	Por parejas y con un tiempo estimado de 20 minutos, los beneficiarios harán nuevamente interacción con el videojuego desde la consola, con el fin de, que desde la experiencia de la significación del videojuego comprendan e infieran la misión de alguno de los personajes del videojuego. Finalmente y como actividad autónoma, en casa cada uno de los beneficiarios indagará sobre qué se ha producido localmente, referente al personaje seleccionado en la actividad.	1 hora y media
Recursos y materiales que se van a utilizar	Consola Playstation 4 , Videojuego God Of War	
Resultados	(Diligenciar)	

 <p>Fundación Social Semilla y Fruto</p>	
Planeación de actividades	
Taller <i>Conquista el Olimpo</i>	
Fecha	(Diligenciar)
Responsable a cargo	(Diligenciar)
Participantes	10 beneficiarios con edades entre 15 a 18 años
Actividad	
Objetivo	Mejorar la lectura inferencial en textos discontinuos, fundamentada en la saga del videojuego <i>God Of War</i> , para jóvenes beneficiarios de la Fundación Social Semilla y Fruto
Metodología	

Sexta sesión	Descripción	Tiempo estimado
Creación narrativa, dale vida a un personaje del videojuego	Como última actividad de este taller, a partir del personaje seleccionado del videojuego y de lo consultado referente a él, cada uno de los beneficiarios dibujará a este personaje agregándole las características que él desee plasmar en éste, seguidamente, con base a lo experimentado desde el videojuego y lo consultado en otros textos, le creará un diálogo nuevo en donde refleje todo lo que comprendió e infirió sobre el personaje seleccionado.	1 hora y media
Recursos y materiales que se van a utilizar	Hojas blancas, lápices, borradores, colores, esferos	
Resultados	(Diligenciar)	

 <p>Fundación Social Semilla y Fruto</p>		
Planeación de actividades		
Taller <i>Conquista el Olimpo</i>		
Fecha	(Diligenciar)	
Responsable a cargo	(Diligenciar)	
Participantes	10 beneficiarios con edades entre 15 a 18 años	
Actividad		
Objetivo	Mejorar la lectura inferencial en textos discontinuos, fundamentada en la saga del videojuego <i>God Of War</i> , para jóvenes beneficiarios de la Fundación Social Semilla y Fruto	
Metodología		
Séptima Sesión	Descripción	Tiempo estimado

<p>Momento evaluativo</p>	<p>El docente, teniendo en cuenta la evolución de cada uno de los beneficiarios, tendrá el suficiente criterio y objetividad para elegir el método evaluativo que mejor se adapte a este espacio; desde el tipo de instrumento que utilizará como el método en el se apoyará, cualitativa o cuantitativamente. Todo ello, partiendo de la evolución que evidenció durante la aplicación del taller.</p>	<p>1 hora y media</p>
<p>Recursos y materiales que se van a utilizar</p>	<p>Hojas blancas, lápices, borradores, colores, esferos</p>	
<p>Resultados</p>	<p>(Diligenciar)</p>	

Con lo anterior, y como recurso para el docente, se elabora el siguiente cuadro, para que a partir de éste se tenga en cuenta e identifique la evolución del beneficiario en cada uno de las sesiones que se aplicará:

Paso a paso del avance estudiante/jugador:

- A) Temática y contexto: El estudiante/jugador deberá saber la temática del juego, para saber en qué contexto se está ubicando y el rol que deberá ejercer dentro de éste.
- B) Desarrollo y experiencia: El estudiante/jugador deberá adentrarse al mundo y a la experiencia que vive el avatar del videojuego, a través del gameplay, para que identifique por qué el videojuego le presenta esas experiencias y cuál es su fin.
- C) Alcance de logros: El estudiante/jugador deberá alcanzar logros que le permitan como resultado dar solución a los obstáculos que le presenta el mismo videojuego para alcanzar su meta.

FASES	LOGROS	COMPETENCIA
Inicio	El jugador parte de cero, mientras ve la introducción que le plantea el videojuego.	Acepta el rol de personaje para empezar la búsqueda de sus objetivos.
Interacción	Ya ha adquirido los conocimientos básicos y movimientos, los cuales son esenciales para continuar la trama del videojuego, todo esto desde la experiencia gameplay.	Ya sabe el enfoque de lo que debe realizar para lograr el alcance de sus objetivos.
Propósito	Ya ha realizado la debida lectura de los escenarios presentados y entiende por qué se los presentaron.	Ha adquirido la experiencia suficiente, para hacer lectura de todo lo planteado en el videojuego.
Finalidad	Alcanza todos los logros que le fueron planteados, logra tener todos los poderes y movimientos que fueron de ayuda para alcanzar la misión final.	Tomó la lectura de todo el videojuego e incluso de los distintos escenarios variantes, que sirvieron para entender la finalidad del juego y los conocimientos diferentes al enfoque del juego.
Adquisición	Entiende la narrativa de la historia, crea su discurso y lo implementa.	Reflejó en el aula toda la lectura que hizo del videojuego, y se quedó con los temas relevantes que debe aplicar en el área que se relaciona con la temática del videojuego.

Tabla 5. Fases-logros-competencias

Asimismo, se elabora el siguiente cuadro como material de apoyo para los demás docentes de la Fundación, que deseen utilizar los videojuegos como estrategia didáctica:

ACERVO		
TÍTULO DEL VIDEOJUEGO	CONTENIDO	ÁREA FORMATIVA
Assasin’s Creed Origins (2017)	<ul style="list-style-type: none"> • Historia egipcia y romana • Paisajes • Lectura 	Ciencias sociales, humanidades, educación artística
Medal Of Honor (1999)	<ul style="list-style-type: none"> • Primera y segunda guerra mundial 	Historia
Hakitzu (2013)	<ul style="list-style-type: none"> • Programación 	Tecnología e informática
Just dance (2009)	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo en equipo • Coordinación • Entrenamiento 	Educación física
The Sims (2000)	<ul style="list-style-type: none"> • Creación • Desarrollo de personalidades • Aprendizaje de lenguas extranjeras 	Inglés, humanidades, educación artística
Civilization (1991)	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de la humanidad en la edad media, moderna y contemporánea 	Historia
Journey (2012)	<ul style="list-style-type: none"> • Técnicas de dibujo • Tipos de paisaje 	Educación artística
Guitar Hero (2005)	<ul style="list-style-type: none"> • Acústica • Motricidad • Géneros musicales • Tipos de instrumentos musicales 	Música
Fifa (1993)	<ul style="list-style-type: none"> • Operaciones matemáticas • Desarrollo de estrategias • Técnicas de fútbol 	Matemáticas y Educación física
Immune attack (2008)	<ul style="list-style-type: none"> • Conceptos químicos • Procesos biológicos • Infecciones • Génita 	Física, química, biología y tecnología

Tabla 6. Acervo de videojuegos

CAPÍTULO IV ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Capítulo expositor de análisis y resultados, en este capítulo se pretendía narrar los resultados obtenidos desde la experiencia en la implementación de la estrategia didáctica *Conquista el Olimpo*, en especial los avances significativos de cada uno de los estudiantes frente a su proceso de comprensión lectora que se pretendía mejorar en cada uno de ellos, o a su vez, las dificultades presentadas en ésta, pero, desde el pasado mes de marzo y debido a la situación actual que está atravesando el país y el mundo entero, con respecto a la pandemia del Covid-19, la estrategia didáctica anteriormente diseñada, no pudo ser aplicada por el confinamiento estricto que se debe guardar; Por tanto, al no aplicarse esta estrategia didáctica, no se pudo abordar un espacio de análisis y discusión frente a los resultados de ésta.

A continuación, y partiendo de antecedentes en este tema y la aplicabilidad de la prueba piloto realizada, se infiere unas posibles fortalezas y debilidades que se pueda presentar en la aplicabilidad de esta estrategia didáctica.

Posibles fortalezas:

1. Habilidades que desarrollarían los estudiantes frente a la comprensión lectora:
 - Hábitos lectores
 - Técnicas para realizar una buena lectura
 - Decodificar, realizar inferencias e identificar las ideas principales.
2. Videojuego, aliado estrategia en un confinamiento.

Posible dificultad:

Dirección errónea y deficiente del taller, provocando un desvío seguro de la intencionalidad del uso de los videojuegos como estrategia didáctica, en los beneficiarios.

CAPÍTULO V ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

En esta investigación se abordaron conceptos sobre comprensión lectora, lectura inferencial, textos discontinuos y videojuegos, temáticas las cuales fueron base para desarrollar la estrategia didáctica planteada en el presente trabajo, luego de realizar un recorrido investigativo, se concluye que los textos discontinuos, en este caso los videojuegos pueden ser una estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje de la comprensión lectora inferencial, en el aula. Dando como resultado que esta estrategia no sólo beneficia al estudiante, sino también al docente, desde lo siguiente:

Desde el rol docente, esta propuesta sirve para:

- *Desarrollar competencias de comprensión lectora:* implementación de estrategias didácticas que posibiliten una apropiada significación e interpretación del texto.
- *Desarrollar el pensamiento creativo en sus estudiantes:* tacto para detectar las necesidades de sus estudiantes y a partir de éstas, aportar motivación y disfrute de las actividades académicas, permitiéndole a los estudiantes espacios de expresión y reflexión.
- *Promover la adquisición de conocimientos de manera atractiva, al estudiante:* implementar recursos tecnológicos que faciliten captar la atención del estudiante y desarrollar didácticamente, espacios de reflexión.
- *Promover la investigación en el aula:* desde el contenido implícito y explícito en el videojuego, se podrá motivar al estudiante a que indague y desarrolle hábitos investigativos para la ampliación de los conceptos que se estén abordando.

Desde el rol estudiante, esta propuesta sirve para:

- Aumentar la motivación en el aprendizaje: generar mucha más libertad e iniciativa en la adquisición de nuevos conocimientos.
- *Desarrollar habilidades y destrezas para resolver un conjunto de problemas*: analizar y comprender todo lo que el videojuego transmite y a su vez, estrategias para la resolución de problemas.
- *Mejorar el rendimiento en las actividades educativas*: desarrollar nuevas técnicas y métodos de estudio, los cuales le contribuirán a mejorar sus hábitos de estudio y por ende, su rendimiento académico.
- *Desarrollar técnicas acertadas de lectura y comprensión*: adoptar nuevos hábitos lectores con aras de mejorar su rendimiento en el aula y a construir nuevos significados a partir de sus habilidades de comprensión lectora desarrolladas.
- *Saber leer el mundo desde los textos discontinuos*: reconocer la importancia de los textos discontinuos y el aporte de éstos en los contextos reales.

Referencias

- Casas, M., Rivera, T., Duque, A. & Acevedo, G. (2018). Los textos discontinuos: una posibilidad didáctica para favorecer la interpretación. *Ciencias Sociales y Educación*, 7(14), 85-107. Recuperado de https://revistas.udem.edu.co/index.php/Ciencias_Sociales/article/view/2929/2709
- Cuervo, C. (2018). Leer el mundo desde la diversidad de los textos discontinuos (Tesis de pregrado). Universidad Externado de Colombia, Bogotá.
- Eco, U. (1977). Tratado de semiótica general. Barcelona, España: Lumen.
- Freire, P. (1997). *Pedagogia da esperança. Um Reencontro com a Pedagogia do Oprimido*. Rio de Janeiro: Paz e Terra,
- García, E. (1993). La comprensión de textos. Modelo de procesamiento y estrategias de mejora. *Didáctica*, 5, 87-113. Recuperado de <https://revistas.ucm.es/index.php/DIDA/article/view/DIDA9393110087A/20216>
- Gestor Normativo. (1994). Ley 115 de 1994. Bogotá. Recuperado de <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=292>
- González, L. (diciembre, 18 de 2010). Vargas Llosa: 'Aprender a leer es lo más importante que me ha pasado'. *El mundo*. Recuperado de <https://www.elmundo.es/elmundo/2010/12/07/cultura/1291711391.html>
- Huizinga, J. (1998): *Homo Ludens: el elemento lúdico de la cultura*. Madrid: Alianza.
- Lacasa, P. (2011). *Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales*. Madrid, España: Ediciones Morata
- McKernan, J. (1996). *Investigación-acción y curriculum: métodos y recursos para profesionales reflexivos*. Madrid, España: Ediciones Morata
- Ministerio de Educación. (s.f.). Estándares básicos de competencia. Bogotá, Recuperado de <https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-340021.html?noredirect=1>

Pérez, O. (2010). Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso (Tesis de posgrado). Universitat Pompeu Fabra, Barcelona-España.

_____ (2012). El lenguaje videolúdico. Análisis de la significación del videojuego. Barcelona, España: Laertes S.A. de Ediciones

Sicart, M. (2003). Family Values: Ideology, Computer Games & The Sims, Congreso Internacional de la Digital Games Research Association (DiGRA). Recuperado de <http://www.digra.org/dl/db/05150.09529>

Solé, I. (1992). Estrategias de lectura. Barcelona, España: Grao

Taylor, S., & Bogdan R. (1984). Bogdan. Introducción a los métodos cualitativos de investigación. Barcelona, España: Paidós

Usuga, X. & Saldaña, S. (2015). Análisis del cómic como texto discontinuo a través del modelo didáctico de maría acaso (Tesis de pregrado). Corporación Universitaria Minuto de Dios, Bogotá.

Videojuegos citados

- Assassin’s Creed Origins (2017)
- Assassin’s Creed (2007).
- Civilization (1991)
- Fifa (1993)
- God of War (2005, 2007, 2010)
- Guitar Hero (2005)
- Hakitzu (2013). Consultado en
- Immune attack (2008)
- Journey (2012)
- Just dance (2009). Consu
- Medal Of Honor (1999)
- The Sims (2000)