

**Joystick en el aula:**  
**Narrativas audiovisuales como estrategia para el desarrollo de la lectura**  
**inferencial**

Raúl Mateo León Santos

Asesora

María del Rosario Cardona Sánchez

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
FACULTAD DE HUMANIDADES  
DEPARTAMENTO DE LENGUAS  
LICENCIATURA EN ESPAÑOL Y LENGUAS EXTRANJERAS  
BOGOTÁ, D.C.  
2023

## **Dedicatoria y agradecimientos**

*Dedico este trabajo a quien incondicionalmente me ha apoyado, mi brújula.*

*A quien simpáticamente me brindó de su tiempo sin mirar el reloj.*

*A quien que con sus ronroneos armonizó las noches de trabajo.*

*A mi familia.*

## **Resumen**

En el presente trabajo de grado se enfocó en el uso de las narrativas audiovisuales de un videojuego específico para promover el desarrollo de la lectura inferencial en las estudiantes de grado 701 del Colegio Liceo Femenino Mercedes Nariño. Para lograr esto, se diseñó tanto una página web como una serie de talleres en conjunto con la interacción del recurso en clase y los espacios de discusión donde se les presentaron desafíos y preguntas que requerían habilidades de lectura inferencial para avanzar en la historia.

Los resultados obtenidos fueron positivos teniendo en cuenta los objetivos planteados, ya que se observó una mejora significativa en la lectura inferencial de las estudiantes, tanto en las evaluaciones realizadas como en la participación en clase, gracias a que las estudiantes mostraron mayor capacidad para deducir información implícita, comprender el contexto y realizar conexiones entre diferentes elementos de la historia, esto respaldando que el uso de herramientas y enfoques innovadores, resultan efectivos para desarrollar la lectura inferencial, permitiendo a los estudiantes interactuar con el material de una manera más inmersiva y significativa.

**Palabras claves:** Lectura inferencial, videojuegos, narrativa audiovisual, comprensión lectora, grado séptimo, alfabetización múltiple.

## **Abstract**

The present paper is focused on the use of audiovisual narratives of a specific video game to promote the development of inferential reading in grade 701 students of the Liceo Femenino Mercedes Nariño. To achieve this goal, an interactive website and a series of workshops were designed in conjunction with the interaction of the resource in class and the discussion spaces

where challenges and questions were presented that required inferential reading skills to solve.

The results obtained were positive, taking into account the objectives set, since a significant improvement was observed in the inferential reading skill of the students, both in the evaluations carried out and in the class participation, thanks to the students' greater ability to deduce implicit information, understand the context and make connections between different elements of the story, this supporting the use of innovative tools and didactic approaches, are effective in developing inferential reading, allowing students to interact with the material in a more immersive and meaningful way.

## Tabla de Contenido

<i>Dedicatoria y agradecimientos</i> .....	<i>II</i>
<i>Resumen</i> .....	<i>III</i>
<i>Contextualización del problema</i> .....	<i>1</i>
<i>Objetivos</i> .....	<i>3</i>
Objetivo general.....	3
Objetivos específicos .....	3
<i>Marco Teórico</i> .....	<i>3</i>
Lectura .....	3
Lectura inferencial.....	5
Texto multimodal .....	6
Narrativas audiovisuales .....	7
Videojuegos en el aula .....	9
<i>Antecedentes</i> .....	<i>9</i>
1.2 Nivel internacional.....	10
1.3 Nivel Nacional .....	11
1.4 Nivel local.....	13
<i>Marco conceptual</i> .....	<i>16</i>
<i>Metodología</i> .....	<i>24</i>
Técnicas e instrumentos .....	25
Técnicas:.....	25
Observación no participante:.....	25
Instrumentos.....	26
Prueba diagnóstica .....	26
Diario de campo.....	26
<i>Propuesta</i> .....	<i>27</i>
Detección del problema .....	28
Elaborar el plan .....	28
Implementación (acción) .....	29
Cronograma .....	31

<b>Resultados .....</b>	<b>33</b>
<b>Análisis .....</b>	<b>34</b>
<b>Conclusiones.....</b>	<b>39</b>
<b>Recomendaciones .....</b>	<b>40</b>
<b>Referencias.....</b>	<b>42</b>
<b>Anexos.....</b>	<b>i</b>

## **Contextualización del problema**

Este documento se concentrará en las estudiantes de grado 701 del colegio Liceo femenino de Cundinamarca Mercedes Nariño, ubicado en el barrio san José en Bogotá. Dichas estudiantes tienen las edades de 12 a 13 años, acorde a los parámetros establecidos por Ministerio de Educación Nacional de Colombia.

Se ha constatado que dichas estudiantes han tenido un historial académico aceptable cumpliendo con los requisitos académicos mínimos, lo cual ha afectado su rendimiento académico en general. También se ha observado que no han estado en contacto constante con actividades didácticas donde se incluyan elementos tecnológicos que las motive en su formación, desaprovechando varias de las herramientas que puede ofrecer la institución. Por otro lado, se ha evidenciado que la gran mayoría de estudiantes no cuentan con computadores o tabletas inteligentes en sus hogares que puedan ser usados como elementos auxiliares en su proceso de formación y de este modo, una gran parte de este grupo de estudiantes no cuentan con los conocimientos básicos de como manipular y aprovechar estas tecnologías.

A través de repetidas intervenciones de campo, se observa que las estudiantes del grado 701, son participativas en su mayoría y responden positivamente a las actividades en clase, dando opiniones y demostrando un interés por temas nuevos no tan recurrentes dentro del aula. No obstante, es evidente una falta de compromiso a la hora desarrollar tareas en casa. Asimismo, las estudiantes en su mayoría pueden ser categorizadas como “nativas digitales” Jenkins (2006), teniendo en cuenta que han crecido en la era digital, pero al contar con dispositivos electrónicos, tales como computador y celular que les permite tener acceso a una

conectividad estable, paradójicamente las hace ajenas al manejo de este tipo de tecnologías y no pueden desenvolverse fácilmente en el manejo de estas.

Partiendo de lo anterior, y el déficit de lectura inferencial visto tras una serie de observaciones e intervenciones, en este trabajo se ha optado por la línea de propuesta de innovación, donde a partir de una observación en el aula se intentará proponer una alternativa didáctica para mejorar la lectura inferencial, ya que basado en los estándares, los estudiantes de los grados sextos y séptimos deben terminar los cursos “Relacionando de manera intertextual obras que emplean el lenguaje no verbal y obras que emplean el lenguaje verbal.” Para de este modo al finalizar grado octavo poder “comprender e interpreta textos, teniendo en cuenta el funcionamiento de la lengua en situaciones de comunicación, el uso de estrategias de lectura y el papel del interlocutor y del contexto ” (Ministerio Nacional de Educación, 2006) Lo cual pretende en conjunto lograr que los y las estudiantes logren ir más allá de una lectura textual y logren correlacionar diversos conceptos, con conocimientos adquiridos previamente a lo largo de su formación, con el fin de poder interpretarlos y darles sentido según un contexto. Basados en lo anterior, se establece que trabajar la lectura inferencial desde grado sexto es necesario para poder integrar niveles de lectura más avanzados en los grados restantes en la formación académica de los educandos. Y es aquí donde gracias una guía académica clara, sería posible realizar el presente trabajo el cual propone la siguiente pregunta problema:

¿Qué incidencia tiene en el proceso de lectura una estrategia para desarrollar el nivel inferencial soportada en las narrativas audiovisuales de los videojuegos, en los estudiantes del grado 701 del colegio Liceo femenino Mercedes Nariño?

## **Objetivos**

### **Objetivo general**

Determinar la incidencia de la propuesta didáctica innovadora para desarrollar la lectura inferencial soportada en las narrativas de los videojuegos en las estudiantes del grado 701 en el Liceo Femenino Mercedes Nariño.

### **Objetivos específicos**

- Determinar cómo los videojuegos apoyan el Desarrollo del nivel inferencial para el fortalecimiento de la comprensión lectora en las estudiantes.
- Analizar el aporte didáctico de las narrativas de los videojuegos en el desarrollo de la lectura inferencial como herramienta innovadora para mejorar los procesos de lectura.
- Proponer el uso de las narrativas audiovisuales como estrategia didáctica para desarrollo de la lectura inferencial.

## **Marco Teórico**

### **Lectura**

La lectura a lo largo de los años y dependiendo de su época y enfoque ha tenido un gran número de definiciones. Sin embargo, estas definiciones han mantenido una connotación similar a la expuesta por Cassany:

Leer implica decodificar las palabras del texto, exige que el lector aporte conocimientos previos, obliga a inferir todo lo que no se dice... Pero la comprensión proviene de la comunidad de hablantes; el significado nace de la cultura que comparten el autor y el lector. (Cassany,2006, pág. 13).

Así pues, el proceso de lectura no solo comprende el hecho de identificar y comprender el código, sino que también se convierte en un dialogo entre el sujeto lector y el texto, ya que las experiencias previas vienen a flote y se conectan con la nueva información. No obstante, esto no siempre desemboca en la comprensión real de texto leído, y es aquí donde el aspecto más importante de la lectura cobra significado y como Cassany mencionaba, la comprensión.

La comprensión real de lo que se lee es lo que permite un crecimiento en el sujeto, debido a que dicho dialogo se vuelve profundo y enriquece al sujeto. Como menciona Vásquez (2012)“gracias a la lectura trascendemos nuestra inmediatez tanto física como espiritual. La mediación ofrecida por la lectura consiste en servirnos de puente para ir más allá de nuestros limitados territorios y ponernos en contacto con otras zonas, con otros escenarios." (Pag, 13)

En este sentido, se da paso a una lectura que nutre al individuo y lo motiva a dejar de ser un ente inactivo y que reacciona y se incentiva a la creación de conocimiento, siendo resultado de un proceso de cognición, que no solo toma los conocimientos adquiridos por medio de lectura textual, sino siendo un proceso de por vida donde al leer desde el cuerpo y espíritu, proporciona al sujeto la creatividad para producir. Como explica Moreno (2010, p. 24), la lectura como un acto creativo, es un proceso que se da en ciertas dimensiones: la fluidez, la cual se refiere a la capacidad que posee el lector para encontrar o producir un gran número de ideas, asociaciones o expresiones acerca de una realidad y, además, la posibilidad de captar las posibles consecuencias de un hecho, dando así la posibilidad de contemplar los niveles de lectura dentro del proceso, pasando de una lectura literal a una más abstracta como la lectura inferencia.

## **Lectura inferencial**

El concepto de inferencia moderno se aborda desde los planteamientos de Eco (2003), Gadamer (1993) y Lomas (2003), quienes coinciden en que la interpretación permite a los estudiantes identificar elementos que posee el texto en cada una de sus estructuras, más allá de una lectura superficial, relacionando conceptos con conocimientos previos, lo cual permite a los estudiantes una comprensión global del texto, que a su vez aporta en su proceso cognitivo y en la formación. El propósito inherente de la lectura es la comprensión. Lo cual permite al lector utilizar diferentes estrategias que le ayuden a comprender distintos textos, intenciones textuales, objetivos de lectura y a resolver múltiples situaciones para hacer propio un determinado contenido. Se resalta que la comprensión es un proceso de carácter estratégico (Nieto, 2006; Muñoz & Ocaña, 2017)

Otros teóricos también destacan la importancia de desarrollar la lectura inferencial, como expone Smith (2020) ya que esta habilidad promueve el pensamiento crítico y la capacidad de combinar ideas. Al proporcionar detalles claros, el lector puede adquirir una comprensión más profunda y compleja del texto al que se enfrenta. Además, Santos (2018) dice que la lectura inferencial potencia la capacidad de anticipar, predecir y analizar situaciones de la vida real, de lo que se lee en general y a su vez mejora así la habilidad de resolver problemas.

Teniendo en cuenta los lineamientos dados por los estándares básicos del lenguaje en Colombia, que enfatiza la importancia de la comprensión lectura, para cumplir con los estándares mundiales de lectura debido a su relevancia para la formación significativa e integra del educando especialmente en el grado 701 de la jornada tarde del colegio Mercedes Nariño, se puede observar que esta área es un campo rico en posibilidades por explotar en términos didácticos y pedagógicos con el fin de contribuir con diversas técnicas para el

mejoramiento en el aula de los diferentes procesos inferenciales. Esto abre paso al mejoramiento de este tipo de procesos, adaptándonos a los nuevos modelos y herramientas tecnológicas.

En resumen, el desarrollo de la lectura inferencial juega un papel fundamental en lo que respecta la mejora de la comprensión lectora, ya que la correcta identificación de inferencias puede mejorar la experiencia de lectura al permitir que el lector no solo se sumerja en la mente y piel de los personajes para comprendan sus experiencias y motivaciones fuera del texto, sino que este puede intentar predecir y por ende mantener un interés genuino en lo que lee.

Por otro lado, al mejorar la lectura inferencial se puede dar paso para desarrollar a continuación un pensamiento crítico y la capacidad de hacer conexiones entre diferentes ideas más profundas o abstractas que contribuyan al aprendizaje significativo del estudiante, enriqueciendo su proceso de formación en general. De modo que, es menester que docentes y estudiantes conozcan, desarrollen y mejoren estas habilidades para lograr una comprensión real y completa de los textos a los que se enfrentan y desarrollar habilidades cognitivas complejas que los ayuden en sus procesos de aprendizaje.

### **Texto multimodal**

En los últimos años el interés por abordar la lectura desde diferentes perspectivas a dado lugar a considerar los textos multimodales como fuente de conocimiento dentro de los procesos de aprendizaje, permitiendo repensar el concepto de lectura, ampliando su significado y reconociendo el valor audiovisual de los mismos. Un texto multimodal se compone de video, imágenes y sonido que facilitan el acercamiento de su contenido, gracias

a su naturaleza multisemiótica (Machin 2016) ha llamado bastante la atención, especialmente en temas de virtualidad y aprovechando la gran dispersión de diversos contenidos de este tipo. Si bien se ha hablado de contenido desde hace ya varias décadas, en los últimos años y gracias al trabajo de autores tales como Kress & Van Leeuwen (2003), se ha podido analizar la importancia de estos tipos de textos y como pueden afectar positivamente en la interpretación y análisis en el aula, abriendo espacios a nuevas formas para el aprendizaje, dando un nuevo aire a la lectura y a la diversidad de texto y sus contenidos.

### **Narrativas audiovisuales**

Al hablar de textos multimodales en el aula, se abre la oportunidad de utilizar contenidos nuevos no convencionales en la formación escolar, como lo pueden ser los videojuegos. En los videojuegos, la participación es inherente para el jugador, esta participación a su vez permite la creación de la historia, que, gracias al avance del jugador, se logra desarrollar las historias narradas en este medio, resignificando la temporalidad de la historia. Cabe resaltar que el manejo de los tiempos internos y externos en el videojuego, son factores fundamentales para el desarrollo de la historia, es aquí donde el jugador se sumerge en una temporalidad virtual a control de él, que le permite tomar riendas sobre su desarrollo en ese mundo, teniendo la oportunidad de abandonarlo y retomarlo a voluntad, facilitando la relación con la historia, sin abandonar por completo el tiempo real.

Asimismo, el control y reconocimiento del espacio virtual facilitan un lugar para desenvolver la historia, familiarizando al sujeto con entornos que son reconocibles, ya que estos mundos virtuales simulan la realidad en términos de hacer al jugador sentirse más inmerso en el mundo. Esto a su vez, es un factor clave en la narración, gracias a que es el

jugador el que debe explorar el mundo para poder avanzar en la trama, de no ser así, no hay construcción del relato ni avance en el mismo.

Esta no linealidad en la narración, tanto interna y externa, permiten al jugador dejar y retomar el texto, facilitando la relación lector-texto, donde la historia espera al sujeto e inclusive puede cambiar si el videojuego es de toma de decisiones, ya que el tomar o no una decisión o incluso esperar en el tiempo interno puede afectar directamente la historia y por ende el cómo se construye el relato. Este fenómeno ha permitido desarrollar relatos de maneras diferentes, o como mencionaba Scolari (2012) las Narrativas transmedia, estas han permitido que las producciones dejen su estatismo difusivo en un medio determinado y pasen ahora a ser construcciones expresivas que se divulgan a través de otros formatos y plataformas, proveyendo la oportunidad para que los usuarios pasen de ser simples consumidores del producto a “prosumidores”, es decir coadyuvantes en la expansión narrativa de la obra.

Por otro lado, dentro el mundo virtual, según Molano y Martínez (2006), se traza una diferencia de identidad entre el “ser” y el “yo”, en el cual el jugador se diferencia del personaje o avatar, por medio de la construcción de identidad separada que aun así ofrece una inmersión y relación con el texto más profunda, facilitando la apropiación imaginaria del relato, siendo participe en primera persona de los eventos de este, sin dejar el tiempo real dentro del tiempo virtual. Cabe resaltar, que este tipo de dicotomía psicológica, planteada por estos docentes y expertos el tema, abre posibilidades de trabajar el desarrollo de identidad e incluso principios de apropiación por medio de la experiencia interactiva, en el que tanto la imagen y el audio del videojuego facilitan de gran manera la identificación con el personaje del juego.

## **Videojuegos en el aula**

Si bien el juego es una característica de la especie humana, (Huizinga, 1972) que ayuda desarrollar diversas habilidades y competencia en la vida, el videojuego incorpora una serie de mecanismos que lo diferencian de otros y lo hacen más complejo (Álvarez, 2013) nutriendo el abanico de habilidades individuales como sociales.

En los últimos años, más que un simple entretenimiento, los videojuegos han llamado la atención de varios sectores, incluyendo el educativo, gracias a su potencialidad lúdica y el interés que ha despertado tanto en jóvenes como adultos. Es aquí donde los videojuegos se presentan como una alternativa didáctica dentro del aula, gracias a sus diversas mecánicas junto a sus narrativas e interactividad pueden ser vistos como herramientas viables en la educación.

### **Antecedentes**

Al entender la lectura inferencial como el siguiente paso de una lectura básica o literal, que sirve a los estudiantes como ejercicio pedagógico y reflexivo en el cual sus conocimientos y experiencias previas son relevantes; debemos relacionarlo con didácticas y herramientas óptimas para su implementación. Es aquí el lugar que las TIC toman un papel fundamental al tratar de implementar los textos multimodales, como lo son los videojuegos en el aula. Para este trabajo se han escogido documentos recientes que han abordado la lectura inferencial y el uso de diversos tipos de textos multimodal como recurso didáctico dentro del proceso de enseñanza. Estos han sido categorizados en tres acápites: internacional, nacional y local, donde ha delimitado la búsqueda en los últimos 10 años, debido a que, en la última década, gracias a los avances tecnológicos y el interés en el uso de herramientas tecnológicas

en el área pedagógica, se han hecho bastantes investigaciones sobre la relevancia de dichas herramientas dentro del aula. Asimismo, se han agrupado los aspectos principales dentro de estos acápite por su relevancia para la investigación. Estos siendo la motivación, la lectura inferencial y las narrativas visuales todo esto dentro del marco de la educación y como medio los textos multimodales.

## **1.2 Nivel internacional**

En este nivel se han escogido dos trabajos relacionados con el uso de videojuegos como alternativas didácticas en el aula para incentivar la motivación, En primer lugar, en el trabajo titulado *¡Juguemos en el Antiguo Egipto! A través del videojuego Assassin's Creed: Origins*, hecho por Naiara Vicent y Martin Platas de la Universidad del País Vasco, en España en el 2017, Aquí se utilizó el videojuego *Assassin's Creed: Origins*, como instrumento por el cual enseñar conceptos claves del antiguo Egipto. Si bien se tuvieron en consideración que algunos elementos narrativos podrían ser tergiversados en este tipo de juegos basados en hechos históricos reales con el fin de dar dinamismo a la trama, también se aclaró esto con los estudiantes permitiendo no solo crear cuestionamientos e incentivar la búsqueda de conocimiento, sino que lograron observar un aumento en la motivación de los estudiantes al tratar este tipo de videojuegos en el aula. Si bien en este trabajo no se manejó como tal una categoría de lectura inferencial directa, fue gracias a la metodología que se dio pie a varios procesos de inferenciación, en el que el estudiante por medio de la recreación virtual de escenarios, personajes y la mitología egipcia, pudo leer diferentes Inter textos dentro de la simbología del videojuego, dando como resultado un aprendizaje significativo, a raíz de dichas lecturas inferenciales se logró observar un aumento en la motivación del grupo.

En segundo lugar, en la investigación titulada *Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios*, elaborada por los profesores Estela N. Barriopedro, Yeray Sanz-Gómez y Rafael R. Ripoll, de la Universidad de Madrid. En esta investigación del 2020, se analizó que influencia tenían los videojuegos dentro de la educación, asimismo observar que opiniones se conseguían con esto. El punto clave de esta de esta investigación es partir desde los videojuegos como herramienta potencialmente motivadora para los estudiantes y de este modo utilizar su potencial en la enseñanza. Gracias a esta investigación lograron constatar una relación positiva entre los alumnos video jugadores y los diversos métodos de enseñanza.

### **1.3 Nivel Nacional**

En el nivel nacional, el cual se compone de tres trabajos en los cuales también se trabaja principalmente las competencias de la comprensión lectora en diferentes niveles con relación al uso de los herramientas tecnológicas y textos multimodales todo desde el campo de semiótico, se trabajaron en específico estrategias para el fortalecimiento de procesos inferenciales en el aula, tal es el caso del primero trabajo titulado *La lectura inferencial y el texto icónico como estrategia para mejorar los procesos lectores en el grado noveno*, Hecho por Miguel Harley Ariza Reyes y Julián David Pardo Ramírez en el año 2017, en la Universidad Distrital Francisco José de Caldas, en este trabajo se implementó una estrategia pedagógica cuyo objetivo era el mejoramiento de la comprensión lectora a través del uso de imágenes de textos icónicos como las historietas (Mafalda y Condorito) donde la prevalencia imágenes facilitaba la comprensión, relación y la anticipación de sucesos dentro de la narración, cabe resaltar que el autor de este trabajo hace énfasis en que este tipo de textos icónicos son de gran ayuda para gente con poco bagaje

léxico, Asimismo, se llegó a la conclusión de que en el uso de este tipo de textos dentro del aula, aumentó notablemente la comprensión inferencial.

En el siguiente trabajo de grado del año 2020, titulado “*Conquista tu olimpo*” *Estrategia didáctica para la comprensión lectora inferencial a través del uso de los videojuegos* Hecho por Arif Bárcenas Jiménez y Lorena del Pilar Guamán Pérez de la Universidad UNIMINUTO en Colombia. En esta monografía de grado, se fijó como objetivo de estudio la lectura inferencial en los estudiantes de la Fundación Social Semilla y Fruto, que en este caso utilizaron los videojuegos desde una perspectiva de textos discontinuos como herramienta en la mejora de la comprensión lectora. Al trabajar con el videojuego *God of War* se manejaron diversas temáticas relacionadas con la mitología griega para trabajar la lectura inferencial, teniendo como conclusión que hubo un aumento significativo tanto en la participación en el aula como en la adquisición de conocimientos, del mismo modo, observaron que este tipo de estrategia ayuda al docente en su trabajo en campo al facilitar la participación del alumnado.

En el tercer trabajo a nivel local, hecho por Jorge E. Vanegas en el 2021 en la Universidad Universidad Distrital Francisco José de Caldas, titulado *Las Narrativas en los Videojuegos de Mundo Abierto*, se planteó como los videojuegos de mundo abierto se crean narrativas complejas gracias a las mecánicas de juego a través de los lenguajes mediáticos y simbólicos en estas historias. Para esto se trabajó con el videojuego *Red Dead Redemption* (2010) Aquí se logró identificar que el jugador, más que un ente pasivo que recorre un camino lineal en la lectura se transforma en un jugador-lector-narrador, al introducirse en este tipo de historias no lineales, donde la interactividad a diferencia de otros tipos de textos multimodales, ofrecen al lector la oportunidad de manejar el ritmo de lectura. Este tipo de lectura atemporal facilita el tiempo de reflexión al jugador-estudiante, ya que partiendo de la ficción del texto se

pueden llegar a conclusiones reales en el que elementos como el contexto, situaciones políticas y morales dentro del videojuego pueden tenerse en cuenta para hacer tanto una comprensión inferencial hasta una lectura crítica.

#### **1.4 Nivel local**

En la búsqueda a nivel local, dentro del repositorio de la Universidad Pedagógica Nacional se escogieron tres trabajos de grados, basados en el mejoramiento y comprensión de la lectura inferencial con el uso de textos multimodales asimismo el uso de narrativas audiovisuales tratadas en el aula.

El primer trabajo de grado titulado: *El cómic: un recurso didáctico para fomentar la lectura crítica*, hecho por el estudiante Diego Mauricio Delgadillo Pérez, se trabajó con los estudiantes sexto grado de la IED Aníbal Fernández de Soto, en el año 2016, con el fin de incentivar y fomentar hábitos de lectura inferencial y crítica. Esta propuesta pedagógica se basó en el uso del cómic como herramienta didáctica para desarrollar dichas competencias inferenciales, ya que el uso de este tipo de texto multimodal (imagen texto) gracias a su naturaleza visual, favorecían la abstracción de conceptos más allá del literal, logrando identificar elementos por medio de las paletas de colores, formas y tamaños que los estudiantes veían en dichos comics. Todo esto basado en un aprendizaje significativo donde las experiencias previas de los estudiantes eran tenidas en cuenta. Asimismo, se logró observar que en la lectura grupal de estos cómics ayudaba exponencialmente en la interpretación del texto multimodal. Ese trabajo logró concluir que los textos multimodales como alternativa didáctica dentro del aula en conjunto con el trabajo en equipo de los estudiantes puede ser una herramienta muy útil al momento de desarrollar procesos

inferenciales dentro del aula, a su vez se logró desdibujar la figura clásica de lectura como reconocimiento de un sistema de códigos alfabéticamente escrito.

En segundo lugar, En el trabajo de grado titulado: *Gramática visual en lectura inferencial de textos multimodales*, el cual fue elaborado por Bejarano Carranza y Manuel Fernando en el año 2018. En ese trabajo, se implementó una propuesta pedagógica basada en el uso de la gramática visual con el propósito de mejorar la lectura inferencial a través de textos multimodales con los estudiantes del grado 801 del Colegio Gustavo Morales. Como resultado se observó que al hacer uso de este tipo de textos los estudiantes lograron abstraer de manera significativa los diversos elementos vistos en clase, cabe resaltar que la aplicación de este tipo de metodología se llevó de la mano con una explicación teórica que ayudaba a los estudiantes a comprender de mejor manera este tipo de textos multimodal.

Por último, en el trabajo de grado del estudiante José miguel ángel prez ortega de la facultad de artes, en su monografía de grado del año 2021, titulado: *El videojuego como medio y lenguaje narrativo-interactivo*, se caracterizan las narrativas audiovisuales, especialmente los videojuegos, mostrando su peso tanto cultural como funcional dentro de la educación. El autor expone que este tipo de textos manejan profundas y complejas estructuras narrativas, en el que se comparan dos tipos de textos multimodales (el lenguaje cinematográfico y el lenguaje de los videojuegos) como objeto de estudio dentro de un marco académico y pedagógico, diferenciándolos de otros por su carácter audiovisual y sobre todo interactivo, todo esto bajo una perspectiva semiótica, donde el contenido cultural debe tenerse en cuenta a tratar bajo un contexto y parámetros en específico.

A partir de la información anteriormente recopilada se pueden observar ciertas similitudes con la propuesta de este documento. En primer lugar, en todos los trabajos se manifiesta la intención de implementar una didáctica de la pedagogía basada en la motivación y el aprendizaje significativo. En segundo lugar, en cada uno de estos trabajos, se pretende mejorar alguna habilidad y en su mayoría temas ligados a los procesos inferenciales, específicamente a la comprensión lectora, la interpretación de significados y conceptos. Finalmente, en todos los trabajos anteriormente mencionados se hace uso de herramientas alternativas como son el uso de textos multimodales como herramientas didácticas en el aula.

Por esto mismo, se han escogido estos trabajos ya que después de una búsqueda sistematizada se ha logrado encontrar una relación con el trabajo actual debido a que está presente el fortalecimiento de procesos inferenciales por medio de la motivación y el uso de herramientas alternativas e innovadoras para el sistema educativo, dando espacio al uso de los videojuegos como fuente de conocimiento e instrumento didáctico dentro del aula, esto sustentado en los resultados positivos que tuvieron los diversos trabajos recopilados al momento de utilizar diferentes herramientas multimodales para el fortalecimiento de la lectura inferencial.

Por otra parte, podemos observar que dichos trabajos se diferencian del presente trabajo en cuanto a la perspectiva tomada hacia los videojuegos, en el cual se pretende tomar sus narrativas, mecánicas y jugabilidad con fines educativos. Asimismo, en la posible implementación de un blog virtual que facilitaría el acceso de los contenidos específicos y previamente escogidos del material, donde se permitiría la emulación e interacción directa con los videojuegos, con el fin de tratar las narrativas de estos y trabajar la lectura inferencial.

## Marco conceptual

Como guía y para la ejecución de este trabajo se ha optado por una pedagogía que este acorde con el uso de herramientas y contenido multimodal dentro de diversos campos educativos, en este orden de ideas, se ha escogido lo planteado por Kalantzis y Cope (2012) acerca de la alfabetización múltiple. Esta pedagogía tiene como objetivo promover el aprendizaje significativo en los estudiantes, a través del diseño y creación de productos que les permitan aplicar y demostrar sus habilidades y conocimientos en relación con objetivos de aprendizaje específicos como menciona Kalantzis (2012). Aquí se resalta la importancia de la diversidad de comunicación y expresión que existe en nuestros entornos sociales y educativos, donde los estudiantes toman un rol activo en la educación y se reconoce que cada individuo tiene necesidades y formas de aprendizaje diferentes.

La alfabetización múltiple se basa en dos principales pilares, el primero enfocándose el qué y el dónde, haciendo énfasis en el *contexto* del individuo con el fin de formarlo haciendo de él un sujeto funcional capaz de interactuar y sobre todo comunicarse apropiadamente en su entorno social, laboral, personal y educativo. Todo esto haciendo hincapié en una formación integral más allá de una mera alfabetización en términos de reconocimiento de símbolos, sino en la identificación y representación de estos, “Por ello, es importante que el proceso de alfabetización tradicional (lectura y escritura, y enseñanza del discurso mayoritario y de la forma estándar de la lengua) no constituya el único punto de interés de la educación, como sucedía en el pasado” (Kalantzis y Cope, 2012).

El segundo principio toma el cómo en la formación de los individuos, a esto, Kalantzis lo llamó la *modalidad*, ya que, en un constante mundo en cambio, el cómo toma relevancia en la educación, ya que antaño los medios lecto escritos eran la modalidad principal dentro de

la enseñanza. Sin embargo, en el mundo actual nos encontramos medios de comunicación donde, como menciona el autor, la lectura puede ir acompañada de diversas interfaces táctiles, gestuales, visuales y auditivas que inclusive pueden reemplazar la lectura, esto trascendiendo límites espaciales y temporales como los son los video tutoriales, grabaciones, etc.

Esto obliga a la pedagogía evaluar sus alcances y extenderse para comprender un mundo en constante cambio e incluir tanto formas como contenido que el contexto requiera, abriendo espacios a la tecnología y sus diversos métodos comunicativos ampliando el espectro a lo auditivo, visual - interactivo e incluso gestual y de este modo no limitándose a las formas de enseñanza tradicionales y reconociendo que las diversas formas aprendizaje pueden ser complementadas con textos multimodales siendo considerados herramientas viables para promover el desarrollo del educando al brindar experiencias de aprendizaje que involucran múltiples lenguajes y formas de conocimiento (Gee, 2003).

Al hablar de la alfabetización múltiple es necesario abordar sus procesos que a su vez conforman la base de esta pedagogía, estos procesos han sido clasificados según Kalantzis en cuatro partes con dos subpartes cada una, las cuales tienen como objetivo “trasladar el énfasis desde la pedagogía de la idea del rol pasivo del aprendiz, que solamente piensa y entiende, hasta la epistemología, o el conjunto de las cosas que los estudiantes pueden hacer en el mundo para aprender” (Kalantzis y Cope, 2012).

El primer proceso es conocido como *experimentar* el cual se enfoca en fomentar la curiosidad y la exploración en los estudiantes, aludiendo tanto a conocimientos previos del estudiante como a los nuevos que adquirirá en el proceso, manifestando que ambas formas de

conocimiento son válidas y deben trabajar en conjunto para fomentar un aprendizaje y exploración de conocimiento más significativo.

Durante este proceso, los estudiantes son motivados a explorar nuevas ideas, conceptos e incluso nuevas tecnologías, todo con el fin de poder crear productos innovadores que les permitan demostrar sus habilidades y conocimientos en relación con objetivos de aprendizaje específicos. En este proceso, los estudiantes pueden trabajar en proyectos interdisciplinarios que les permitan explorar diferentes áreas del conocimiento, y pueden usar tecnologías emergentes para crear soluciones creativas y eficaces a problemas complejos.

El proceso de *Experimentar lo conocido* puede dar al maestro más información acerca del contexto del estudiante al tiempo que este tiene una aproximación al objeto de estudio desde una comodidad inicial que le permitiría acercarse más fácilmente al nuevo contenido que vera en el espacio académico. Gracias a este acercamiento desde lo conocido, suelen dar pie reflexiones ligadas a las prácticas personales y comunitarias, lo que conduce un autorreconocimiento sobre nuestros propios intereses y perspectivas, Cope (2012).

Después del acercamiento desde lo conocido, los estudiantes se enfrentan a un mundo cada vez más complejo y desafiante, ya que se aborda lo conocido y lo nuevo desde otra perspectiva con ayuda de nuevas modalidades. Este proceso el autor lo nombra como *Experimentar lo nuevo* con lo cual “expone al alumno a nuevos significados o perspectivas sobre un tema con el que ya está familiarizado, pero que van más allá de sus experiencias previas o personales” (Cope, 2012). Dicho conjunto de experiencias permite descubrir y planear nuevas soluciones a problemas complejos creando conocimiento significativo que pueden tener un impacto en su comunidad y en el mundo en general.

En conclusión, el proceso de Experimentar lo nuevo y lo desconocido es una fase clave del aprendizaje mediante diseño de Kalantzis y Cope, y es esencial para fomentar la curiosidad y la creatividad en el educando. Al permitir que estos exploren trabajando desde sus conocimientos previos a través de nuevas ideas y tecnologías, y a crear soluciones innovadoras a problemas.

El segundo proceso es denominado como *conceptualización* y se divide en dos subprocesos principales: *conceptualización por teoría* y *conceptualización por denominación*. Estos procesos son fundamentales para este modelo pedagógico. Según Kalantzis y Cope (2012), *conceptualizar a través de la teoría* significa comprender conceptos abstractos y su relación con otros conceptos siguiendo una guía indicada por el docente. Aquí los estudiantes deben poder relacionar conceptos entre sí para construir una comprensión sólida del tema. Además, los alumnos deben aprender a aplicar estos conceptos en el mundo real. Este proceso de conceptualización es fundamental para desarrollar la capacidad inferencial y analítica.

Por otro lado, *la conceptualización mediante denominación* trata la identificación y clasificación de las palabras y los términos utilizados para describir los conceptos. En este proceso, los estudiantes aprenden a categorizar términos clave del objeto de estudio por sus propios medios. Esto ayuda a los estudiantes a comprender mejor los conceptos y recordarlos a largo plazo. Además, este subproceso también ayuda a los estudiantes a expresar sus ideas de forma clara y eficaz (Kalantzis & Cope, 2012).

El modelo de Kalantzis y Cope (2012) enfatiza la importancia de usar en conjunto ambos subprocesos de conceptualización para ayudar a los estudiantes a no solo comprender sino a

reflexionar sobre la información obtenida, para esto, los profesores deben basarse y enseñar teoría para poder así ayudar a los estudiantes a relacionar estos conceptos entre sí. Kalantzis y Cope (2012) también enfatizan la importancia del uso de la tecnología en este proceso, ya que la tecnología puede ser una herramienta valiosa para enseñar ambos subprocesos y ayudar a los estudiantes a relacionar estos conceptos. Por ejemplo, las herramientas de visualización pueden ayudar a los estudiantes a comprender mejor la relación entre los conceptos y su aplicación práctica.

El tercer proceso es llamado *Analizar*, este es crucial para el desarrollo de habilidades como lo es la lectura inferencial. Dicho proceso se divide en dos procesos principales: *análisis funcional* y *análisis crítico*.

El *análisis funcional* implica identificar los elementos principales de cualquier texto y comprender tanto su función como la relación con otros componentes. Esta técnica es importante para la comprensión lectora porque ayuda a los alumnos a percibir los hechos y detalles en el texto y comprender el subtexto que tiene la herramienta que están usando. Como argumentan Kalantzis y Cope (2012), “el análisis funcional es importante para la comprensión lectora porque implica la capacidad de reconocer y comprender detalles importantes de un texto” (p. 33).

En cuanto a lo que se refiere al *análisis crítico*, este es considerado como la evaluación y validación de la información y los supuestos presentados en el texto. Este proceso toma en cuenta el contexto tanto del texto como del sujeto lector, donde junto a sus conocimientos previos, logra abstraer las ideas centrales cotejarlas con la cultura, espacio social con el fin de llegar a las verdaderas intenciones del texto tratado en clase. Como Kalantzis y Cope

(2012) comentan, “los aprendices exploran los intereses que hay detrás del significado expresado o de una acción, teniendo en cuenta el contexto cultural y social que los ha originado (p. 58).

Teniendo en cuenta lo anterior, ambos subprocesos deben trabajarse en conjunto para mejorar las habilidades de comprensión lectora, ya que en primera medida el *análisis funcional* facilita a los estudiantes al encontrar elementos clave en un texto, mientras que el *análisis crítico* ayuda a los estudiantes a evaluar la validez de las conclusiones y lecciones aprendidas y reflexionar a través de estas. Al enseñar ambos métodos, los maestros pueden ayudar a los estudiantes a comprender, analizar y reflexionar sobre información obtenida.

Por último, el proceso de *aplicar* es importante para el aprendizaje porque permite a los estudiantes ejecutar lo que han aprendido en situaciones de la vida real y resolver problemas de manera lógica y efectiva. De acuerdo con el modelo de diseño instruccional de Kalantzis y Cope, este proceso se divide en dos: *aplicar de forma apropiada* y *aplicar de forma creativa*".

El primer subproceso, *aplicar de forma apropiada*, se refiere a la capacidad del estudiante para aplicar los conocimientos adquiridos en situaciones específicas de manera correcta siguiendo los principios dados en la teoría. Esto implica la capacidad de analizar el problema, identificar las soluciones potenciales y seleccionar la mejor opción de acuerdo lo aprendido. Esto implica seguir una serie de pasos con el fin de seguir la formulada dada para la correcta resolución del problema. Según Kalantzis y Cope (2012), este proceso está relacionado con el conocimiento disciplinar y la capacidad del estudiante para transferir el conocimiento de una situación a otra.

El segundo subproceso, *aplicación creativa*, habla de la capacidad del alumno para utilizar lo aprendido y así el mismo poder crear soluciones de una manera original e innovadora basadas en sus conocimientos previos, preferencias y conocimiento adquirido en el proceso. Este enfoque se relaciona con la capacidad de los estudiantes para usar su imaginación y pensamiento crítico para resolver problemas de manera creativa.

Para implementar el modelo de alfabetización múltiple en la enseñanza de videojuegos en el aula, es importante considerar las diferentes formas en que los estudiantes pueden interactuar y aprender a través de los videojuegos. Esto incluye la posibilidad de explorar y descubrir por sí mismos por medio de lo audiovisual, la colaboración con otros jugadores y reflexionar sobre su propia experiencia (Gee, 2007). Al mismo tiempo, es importante mantener los objetivos de aprendizaje claros y con el fin de desarrollar las habilidades que se desean fomentar a través de la enseñanza de videojuegos, y diseñar actividades y tareas que apoyen estos objetivos (Steinkuehler & Duncan, 2008). Asimismo, como menciona (Squire, 2008) esta interacción impacta directamente en la capacidad de los estudiantes para leer, escribir y comprender los códigos y lenguajes utilizados en diversos recursos multimodales, lo cual incluye los videojuegos incluida la narrativa, la música, la interactividad y las representaciones visuales

Por otro lado, teniendo en cuenta el factor atrayente que tiene el uso de tecnologías dentro del aula para los estudiantes modernos y como estas ya hacen parte de nuestro día a día, la motivación cumple un papel fundamental y en relación con la importancia de los conocimientos previos del estudiante, se tendrá en cuenta lo descrito acerca del aprendizaje significativo, siendo este una forma de aprender mediante la combinación de nuevos conocimientos con conocimientos de primera mano.

Según Palinchar y Brown (1984), el aprendizaje significativo pretende construir un modelo mental del texto, este modelo se construye a medida que el lector interactúa con este, reflexionando sobre su contenido y relacionándolo con los conocimientos previos que el lector posee. De esta manera, los lectores pueden comprender el significado del texto y obtener información adicional del conocimiento existente.

Para mejorar esta habilidad, es muy importante utilizar estrategias didácticas que promuevan el aprendizaje significativo en la lectura de argumentos. Según Pressley y Afflerbach (1995), estas estrategias incluyen instrucción clara en habilidades de razonamiento, comprensión de estrategias de control y regulación e instrucción en retroalimentación y estrategias metacognitivas.

En cuanto al uso de videojuegos en el aula aprovechando la motivación que este tipo de texto multimodal general en las nuevas generaciones, y su intención de desarrollar una lectura más reflexiva, y siguiendo lo dicho por el estudio de Gee (2003) sugiere que los videojuegos pueden ser un medio efectivo para motivar a los estudiantes y promover el aprendizaje significativo. Los videojuegos pueden proporcionar un entorno de aprendizaje desafiante e interactivo que fomente la creación de modelos mentales de texto y conexiones con conocimientos previos.

En resumen, el enfoque de la alfabetización múltiples ofrece una perspectiva innovadora para el mejoramiento de la lectura inferencial por medio de las narrativas de los videojuegos en el aula, esto puede fomentar diferentes formas de comunicación y expresión. Al basarse en este modelo, los educadores pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades clave, como abstracción de hipótesis e ideas principales, como la identificación de los tres

tipos de inferencias con el fin poder llegar a un futuro a la reflexión crítica, todo esto a través de una experiencia de aprendizaje interactiva y motivadora, siendo esta fundamental en el proceso de aprendizaje de los estudiantes para mejorar la lectura argumentativa.

### **Metodología**

Para la realización de esta propuesta de investigación, se ha optado trabajar desde un enfoque cualitativo, ya que de acuerdo Báez (2006), se hace uso de este tipo de enfoque cuando se desea conocer las razones por las que los individuos (aisladamente o en grupos; consumidores, empleados, sectores de actividad...) actúan de la forma en que lo hacen, tanto en lo cotidiano, como cuando un suceso irrumpe de forma tal que pueda dar lugar a cambios en la percepción que tienen de las cosas.

En adición, basándose en que el presente trabajo se enfocará en el desarrollo y fortalecimiento de la lectura inferencial en estudiantes de grado sexto del Liceo femenino Mercedes Nariño, las cuales se verán como sujetos activos en su proceso, según Colmenares (2008)

“será un proceso activo y sistemático de indagación dirigida a las descripciones detalladas de situaciones, eventos, personas, interacciones y comportamientos observables, incorporando la voz de los participantes, sus experiencias, actitudes, creencias, pensamientos y reflexiones tal y como son expresadas por ellos mismos” (p.98).

Teniendo en cuenta lo anterior, dicho enfoque contribuiría a los fines de la propuesta de investigación. Ya que se buscaría trabajar en el desarrollo de procesos inferenciales, por

medio del uso de un sistema simbólico como los son los videojuegos dentro del aula, y a su paso conocer cuál sería su incidencia, dando pie a futuras alternativas pedagógicas en el aula.

Debido a la visión de este trabajo por desarrollar la lectura inferencial, se ha escogido dicho enfoque ya que se pretende transformar una realidad educativa, donde, como indica Sampieri (2010) considera que este enfoque de la investigación se desarrolla en tres fases esenciales: observar, pensar y actuar, desarrolladas de manera cíclica, hasta que el problema esté resuelto.

### **Técnicas e instrumentos**

#### ***Técnicas:***

Según Hurtado (2000) las técnicas son procedimientos guía, útiles para el investigador en la recolección y posterior análisis de datos relevantes para la investigación. En esta investigación se optará por hacer uso de la observación no participante y la prueba diagnóstica.

#### ***Observación no participante:***

Consiste en la recolección de información valiosa, detallada dentro del contexto de interés para la investigación. Cerda (1991) la define como aquella donde el investigador mantiene una distancia del objeto de estudio, con la idea de obtener datos específicos sobre el grupo evitando alterar el contexto. En este caso, se hizo una observación al grado 701 del colegio Mercedes Nariño.

## **Instrumentos**

### ***Prueba diagnóstica***

Esta técnica, según Espinoza (1987) se utiliza para reconocer y delimitar el nivel de conocimientos y habilidades de los estudiantes. Para esto, se pretende hacer la elaboración y organización de recursos y materiales. Basándose en la población ideal, se planea hacer una prueba inicial de lectura escrita, en la cual se pretende reconocer el nivel de comprensión lectora sin apoyo visual en los estudiantes.

### ***Diario de campo***

Con este instrumento se pretende hacer registro y organización de los datos adquiridos en la observación, Según Martínez (2007) este es uno de los instrumentos que día a día permite al investigador sistematizar prácticas; además, puede permite mejorarlas, enriquecerlas o inclusive transformarlas. Gracias la información recolectada se pretende hacer un sondeo general de los conocimientos de los estudiantes y determinar si hay falencias en las competencias lectoras, especialmente en la lectura inferencial.

## Matriz categorial

Eje	Categoría	Subcategorías	Fuentes
<b>lectura inferencial por medio del videojuego</b>	Lectura inferencial	Inferencias enunciativas	Cisneros (2013)
		Inferencias referenciales	
		Inferencias macroestructurales	
	Narrativas audiovisuales	Textos multimodales	Kress y Von Leeuwen (2006)
		Videojuegos en el aula	(Huizinga, 1972) Scolari (2012)

### Propuesta

La idea principal para la creación de esta propuesta es trabajar en el desarrollo de la lectura inferencial en el grupo 701 del colegio Mercedes Nariño, con base en los objetivos planteados, para esto se ha optado seguir las categorías de la lectura inferencial propuestas por Cisneros (2008) basado en el modelo pedagógico de la alfabetización múltiple hecho por Kalantzis (2012) y bajo la metodología propuesta por Sampieri sobre los tres momentos de la investigación y así trabajar en forma de talleres respondiendo a los objetivos de este trabajo.

## **Detección del problema**

Para este trabajo se ha optado por la investigación acción como eje de este trabajo y los objetivos, se ha optado por mantener la línea planteada por Sampieri (2010) donde la primera fase es la identificación del problema, para esto, y basándose en los objetivos de este trabajo, se pretende identificar si hay falencias en el proceso de lectura inferencial en los estudiantes por medio de la observación participante y la discusión con el docente, con el fin descubrir posibles o puntos fuertes de los estudiantes.

En primer lugar, se ha hecho una prueba diagnóstica, la cual consistió en hacer un ejercicio de comprensión de un texto corto con preguntas relacionadas a un texto ya trabajado en clase el cual fue *La noche boca arriba* de Julio Cortázar (1995) con el fin determinar el nivel de comprensión inferencial. Esta prueba consiste en una serie de preguntas basadas en extractos del cuento, Aquí los estudiantes tendrán que responder una pregunta corta al final de dicho enunciado como medio de evaluación. Esto a su vez, pretende observar si hay algún cambio en el uso de recursos audiovisuales que afecten su lectura del mundo más allá de una lectura literal.

## **Elaborar el plan**

En la segunda fase, el cual, según Sampieri, después del diagnóstico, se debe realizar una serie de estrategias que permitan abordar el problema, basándose en los fenómenos identificados tanto en el diario de campo como en la prueba diagnóstica. Si bien el contenido para debe estar acorde a la población analizada y teniendo en cuenta todas las variantes de contexto, como el acceso a la tecnología y los contenidos de sus respectivas mayas curriculares, se pretende realizar una serie de cuatro talleres que hacen uso de las narrativas de un videojuego. Para estos talleres se ha escogido la narrativa del videojuego *Braid* (2008)

ya que, en conjunto con su jugabilidad, puede ser una alternativa practica para trabajar las inferencias en el aula gracias a su historia.

Este videojuego de lógica desarrolla su trama bajo la premisa de que el personaje principal tiene que rescatar a una princesa de un horrible monstruo, y al encontrarla resolver un error que él ha cometido. A lo largo de la aventura se podrá manejar la temporalidad interna del juego a voluntad para resolver acertijos y problemas de lógica. Sin embargo, cuando el jugador avanza en la trama, se van revelando pistas de lo que realmente está ocurriendo, descubriendo que el monstruo del que huye la princesa es el protagonista, dando pie a varias temáticas por trabajar en clase, desde la temporalidad, la identidad y la comprensión de diversos puntos de vista.

### **Implementación (acción)**

En cada taller, se pretenden trabajar partes claves del juego con el apoyo de una página web creada para este fin, con esto, los estudiantes puedan interactuar con dichas partes, para luego, hacer una actividad analizando factores clave del gameplay como lo son la jugabilidad, las pistas de la historia y la música de los fragmentos jugados. Todos estos talleres se evaluarán de manera cualitativa, observando el proceso con el fin de comparar la información de la prueba diagnóstica con la prueba final.

El primer taller trabajará la categoría enunciativa, donde los estudiantes jugarán los primeros quince minutos del juego, en el cual van a identificar las mecánicas y la premisa de la historia. Al finalizar el gameplay, se hará una socialización, haciendo énfasis en el reconocimiento de: Personajes basados en características físicas, como el color y forma.

En los dos siguientes talleres, se trabajará la categoría referencial, dejando interactuar a los estudiantes con el videojuego alentando a los estudiantes a descubrir elementos de interés por medio de las mecánicas, la música y la participación grupal, ya que al tratarse de un juego de lógica y elementos de rompecabezas, las estudiantes se apoyarán en sus compañeras con el fin de llegar a la solución en grupo, todo esto con la finalidad de que puedan inferir sobre motivaciones de los personajes por medio de estos elementos.

El tercer taller las estudiantes deberán hacer una carta a la princesa del juego desde la perspectiva de otro personaje, es decir, se asignarán roles tales como el personaje principal, el supuesto villano y algunos jefes, todo esto con la intención de expresar desde el rol que se les dio lo que el personaje quiere. Seguido de esto se hará una socialización acerca de los puntos vistos y un pequeño gameplay acerca del final del juego y su verdadero final, donde las estudiantes observarán como el personaje principal que ellas manejaban era el villano y la princesa trataba de huir de él.

Ya en el último taller, se trabajará la categoría macroestructural, siguiendo la misma estructura de talleres y socialización, aquí la estudiante podrá crear hipótesis de aspectos globales de la narrativa, tomando en consideración las categorías anteriores.

Para llevar a cabo esto se ha optado por el desarrollo de una serie de actividades tanto online como dentro del aula. Todo esto, planeado con el fin de llevar partes específicas del gameplay, en el que el estudiante podrá interactuar con el videojuego desde puntos clave hasta la indicación dada por el profesor, con la finalidad de analizar los elementos vistos durante el gameplay en dicho taller.

Teniendo en cuenta esto se pretende observar si la propuesta es viable en términos didácticos y pedagógicos, pudiendo identificar si el uso de este tipo de recursos puede representar alguna mejoría en el desarrollo de la lectura inferencial de las estudiantes, y del mismo modo analizar si el correcto uso de elementos interactivos multimodales puede influir positivamente en el proceso de formación lectora dentro del aula.

### Cronograma

Taller	Actividades	Objetivos	Tiempo	Clases
<b>Unidad 1: Exploración</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gameplay interactivo de los primeros 15 minutos del videojuego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocimiento de elementos de las inferencias enunciativas</li> <li>• Reconocimiento de personajes por medio de formas y colores</li> <li>• Reconocimiento de espacios y posibles hipótesis</li> </ul>	2 horas	1 clase
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Socialización de la experiencia y elementos claves del juego</li> </ul>			
<b>Unidad 2: Saltando obstáculos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gameplay interactivo (Parte relevante en la narrativa del videojuego)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocimiento de elementos en las inferencias referenciales.</li> <li>• Identifica la importancia de las reiteraciones en la narrativa audio visual y su importancia.</li> <li>• Comprende la cohesión de elementos que resaltan en el escenario por medio de la interacción</li> </ul>	25 minutos	2 clases
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Taller escrito. Identificación reconocimiento de elementos.</li> </ul>		60 minutos	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Socialización de la experiencia y elementos de juego</li> </ul>		50 minutos	

<b>Unidad 3: Modo detective</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gameplay interactivo 15 minutos (Parte relevante en la narrativa del videojuego)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende situaciones y reconstruye parte de la historia por medio de pistas</li> <li>• Analiza la secuencia de eventos desde el comienzo de la historia, teniendo en cuenta la jugabilidad y los tipos de enemigos</li> <li>• Crea hipótesis sobre los personajes y motivaciones</li> </ul>	20 minutos	1 clase
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Taller individual. Expresar de manera artística las posibles hipótesis sobre el error que quiere enmendar el personaje principal (enviaran una carta formal a la princesa explicando los posibles motivos del personaje)</li> </ul>		45 minutos	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Socialización de el ultimo taller.</li> </ul>		1 hora	
<b>Unidad 4 Revelaciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gameplay interactivo 15 minutos (Parte relevante en la narrativa del videojuego)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocimiento de elementos en las inferencias Macroestructurales</li> <li>• Reconocer conceptos globales de la historia</li> <li>• Analizar las motivaciones de los personajes principales</li> <li>• Reconocer diferentes tipos de narrativas</li> </ul>	20 minutos	1 clase
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividad grupal Puesta en escena desde la perspectiva de los diferentes personajes, teniendo (Caballero, princesa, enemigos ETC..), Extrapolando las mecánicas del juego (Por qué el manejo del tiempo, elementos del escenario)</li> </ul>		1:15 hora	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Retroalimentación final</li> </ul>		25 minutos	

## Resultados

De acuerdo con los datos obtenidos durante este trabajo y su respectivo análisis, se encontró que la propuesta basada en la narrativa audiovisual de un videojuego como recurso didáctico en el aula puede contribuir positivamente al desarrollo de la lectura inferencial en las estudiantes de grado séptimo, puesto que las sesiones con talleres usando este recurso se evidenció un aumento significativo en la participación de las estudiantes, dando como resultado reflexiones más profundas por parte de las estudiantes, en el que en su mayoría lograban abstraer información con base en hipótesis creadas a partir de la guía de los talleres, la discusión y la forma de relacionar conceptos vistos con experiencias personales del estudiantado, lo cual mantenía la atención de las estudiantes desde el uso interactivo del material hasta las reflexiones que compartían se compartían.

En términos generales, las estudiantes al interactuar directamente con el texto multimodal y gracias al contraste de no tener este tipo de herramientas en el aula, demostraron un interés constante ante el medio y la narrativa, y del mismo modo, la apertura de los espacios de discusión, donde sus experiencias era relacionadas con los conceptos en clase, daba como resultado un aumento en la motivación.

Por consiguiente, se logra acordar que los talleres afirman los objetivos de la investigación, ya que se observa que los videojuegos logran apoyar el desarrollo de la lectura inferencial con base en lo planteado por Cisneros (2012) ya que gracias al contraste generado por lo poco usual de este recurso en el aula, es decir, para las estudiantes del grado 701, estas actividades soportadas en herramientas tecnológicas llamaron fuertemente su atención, lo cual es una gran herramienta en la educación, tal como Kalantsiz y Cope manifiestan acerca de la alfabetización múltiple. Asimismo, el aporte didáctico que este tipo de texto multimodal

junto a su narrativa pueden ofrecer, manifiesta su punto fuerte en la motivación debido a la interactividad que el videojuego ofrece, donde elementos subyacentes como lo son el trabajo en equipo y la participación se ven potenciados en este tipo de actividades.

Aunque estas actividades de apoyo respondieron positivamente ante los objetivos planteados es necesario aclarar que todo esto fue posible gracias al contexto de las estudiantes y a la disposición que mostraron frente a la utilización de este tipo de textos no comunes y claro está que debe estar fuertemente conectado al manejo de los espacios de discusión y a la debida guía y planeamiento pedagógico de los talleres y sus objetivos, tal cual como establece la guía de la alfabetización múltiple descrita por Kalantzis.

Por consiguiente, se llega a la conclusión que proponer las narrativas audiovisuales de los videojuegos con conjunto con su interactividad en clase puede llegar a ser una alternativa viable a la hora de desarrollar o incluso mejorar la lectura inferencial en las estudiantes del colegio Mercedes Nariño, pero esta propuesta debe estar sujeta a varios cambios por la población, el contenido de los textos e inclusive el acceso a la tecnología tanto por el estudiante como por el docente. Por todas las dificultades que este tipo de actividades puede tener, se ve la propuesta como una alternativa factible dentro del espacio escolar solo si se mantiene una fuerte guía pedagógica y un reconocimiento completo de la población.

### **Análisis**

Al observar los resultados de la prueba diagnóstica donde las estudiantes tuvieron que leer una serie de fragmentos de un cuento y responder una serie de preguntas, se evidenció que el nivel de lectura en la gran mayoría de estudiantes no representa el curso el cual cursan siguiendo los estándares básicos del lenguaje, ya que la gran mayoría de estudiantes

respondían de manera literal a las preguntas hechas con la intención de argumentar con base al contexto del fragmento.

También se constató que las estudiantes no contaban con dispositivos tecnológicos en sus hogares con el fin de utilizarlos como medios de apoyo en el proceso de formación ni en conjunto con la página web creada para que pudieran interactuar con el videojuego desde sus casas. Por otro lado, gracias a las observaciones en el aula se evidenció que debido a la falta de estas herramientas la mayoría de las estudiantes tenían dificultades para manejar estos sistemas por la falta de experiencia y la frustración que esto podía significar para la mayoría de las estudiantes al tratar de usar la página web como trabajo autónomo.

Por último, al tratar socializar la actividad se notó que las estudiantes no tenían interés al participar ya que se trataba de una actividad con un formato tradicional de pregunta y respuesta.

Tras la ejecución de la unidad 1 en la cual se trabajó con base a las inferencias enunciativas descritas por Cisneros (2013) por medio de una socialización acerca de los elementos literales que se vieron en la actividad interactiva con el recurso multimodal, las estudiantes resaltaron elementos como las formas, los personajes y dieron algunas hipótesis acerca de la trama de la historia, recurriendo a sus experiencias previas con este tipo de juegos y que gracias a la socialización se dieron las comparaciones con otros juegos de este estilo, donde las tramas tradicionales a las que las estudiantes han estado expuestas acerca del héroe que salva a la princesa tomaron la mayor parte de la discusión. Esto según Cisneros (2013) compone parte del primer tipo de inferencias el reconocimiento de elementos básicos dentro del texto permite una futura relación de conceptos y de este modo, como lo menciona Kalantzis (2012)

acerca de *Experimentar lo nuevo y lo conocido* alienta a las estudiantes a la discusión, participando desde lo familiar y dándole sentido a los nuevos contenidos.

Estas relaciones fueron posibles gracias al interés que despertó el ver este tipo de recursos no tan frecuentes en el espacio académico que cursan, apelando nuevamente a la importancia de la motivación en el proceso de enseñanza aumentando significativamente la participación en la mayoría de las estudiantes a la hora de discutir preguntas clave a partir del primer acercamiento con el videojuego.

En la unidad dos se trabajó con partes claves de la historia del videojuego donde las estudiantes por medio del gameplay interactivo en el aula lograron resolver algunos acertijos y problemas de lógica como grupo usando las mecánicas del juego y la retroalimentación de sus compañeras.

En algunos puntos la participación activa se tendía a salir de control para lo cual la guía del maestro se tuvo que hacer más evidente y pausar la actividad con el fin de empezar el taller escrito, aquí las estudiantes tenían que relacionar imágenes de personajes del videojuego con un banco de palabras dado en el que tenían que seleccionar la palabra correctamente escrita, y del mismo modo hacer un pequeño escrito con la intención de evidenciar que han entendido de la narrativa y cual podría ser el rumbo que tome la historia del personaje.

Los resultados de esta actividad fueron favorables ya que la mayoría de las estudiantes lograron seguir las instrucciones de la actividad y lograron relacionar las palabras siguiendo patrones lógicos como lo son el reconocimiento de características físicas y lo visto hasta

ahora en el gameplay, todo esto basado en la identificación de inferencias referenciales según Cisneros (2012).

En el tercer taller, tras la primera parte de gameplay como actividad de calentamiento, las estudiantes debían discutir sobre las relaciones de los personajes y que opinaban sobre estas, trayendo a colación experiencias personales como lo eran las relaciones de índole amoroso, habiendo conexión con el personaje principal y su objetivo que era rescatar a la princesa. Alrededor de cinco estudiantes expresaron que la relación entre el protagonista y la princesa insana, ya que este podría tener una obsesión con ella, e incluso manifestaron descontento ya que el personaje principal podría estar obsesionado.

Por otra parte, una pequeña parte de las estudiantes manifestaron que el personaje principal podría en realidad sentir verdadero amor, ya que pone su vida en riesgo en repetidas ocasiones solo con el fin de volver a verla y rescatarla, lo cual para ellas es un síntoma de verdadero amor. Ante esta discusión se propuso una votación para saber quiénes estaban de acuerdo o no con estas afirmaciones, dando como resultado que quince de las veinticinco estudiantes apoyaban la idea de que el personaje principal podría estar obsesionado con la princesa y podría ser una potencial pareja controladora y/o tóxica.

Para finalizar la actividad, las estudiantes tuvieron que escribir una carta individual a la princesa desde un rol en específico expresando sus motivaciones e intereses para lograr estar con ella, por grupos se les dio el rol del personaje principal, el villano y la princesa, esta última escribiéndose una carta así misma con la intención de reflexionar sobre la situación y expresar que es lo que ella querría. Todo esto basado en el reconocimiento y producción de

las inferencias referenciales y dando la oportunidad de la producción creativa guiada por una serie de instrucciones.

Los resultados de esta actividad no fueron los esperados ya que muchas de las estudiantes no les interesa la producción escrita, y en lo que produjeron se evidencio una fuerte similitud entre las respuestas que ellas escribieron dentro del mismo rol. Las respuestas para el grupo con el rol del personaje principal en su mayoría apelaban a los motivos que el juego representa en primera instancia, los cuales son el verdadero amor y el arrepentimiento por dejar ir a la princesa. Tan solo dos estudiantes escribieron la carta admitiendo cierta culpabilidad obsesiva y prometiendo en dejar de perseguir a la princesa.

El grupo con el rol del villano, manifestaron en su mayoría que su objetivo era tenerla por sola maldad y tan solo dos estudiantes escribieron que sus intenciones eran de amor puro, correlacionando este tipo de relación con otro tipo de textos multimodales como lo son películas y cuentos infantiles. Lo cual demuestra una mejora en la abstracción de ideas y su relación con conocimientos previos dando como resultado una producción más allá de lo literal.

Por último, en el grupo con el rol de la princesa las respuestas fueron más variadas, pero mucho más cortas, del mismo modo, se observó que tres de las ocho estudiantes que conformaban el grupo no realizaron la actividad. En las respuestas de este grupo se evidenció poco interés, ya que no sabían cómo auto escribirse una carta y de que podrían dialogar con ellas mismas, dando como resultados escritos donde se manifestaba querrían comprar cosas o quedarse con el personaje principal ya que este era el que más atención les prestaba.

El resultado de esta actividad demuestra más que todo las dificultades y falencias de las estudiantes en la producción escrita y como se puede ver esta como una gran oportunidad de mejora. Sin embargo, también se observa que la creatividad es motivada por los recursos visuales y sobre todo los espacios de reflexión en el que ellas pudieron expresar ideas basadas desde la experiencia previa e incluso una pequeña parte de estudiantes lograron dar muy buenos resultados exponer motivaciones acordes a sus roles de manera muy creativa.

En la última unidad se trabajó la inferencia macroestructural, aquí las estudiantes tenían que abstraer información con base al contexto y el mensaje general de la narrativa con la cual interactuaron. Para esto las estudiantes formaron seis grupos de cuatro estudiantes, en el que dos grupos tenían un arco del juego, siendo el primero la introducción del juego hasta dónde llega al final del castillo para descubrir que la princesa no está ahí, el segundo arco al encuentra a la princesa, pero esta aparenta estar atrapada y por último cuando la encuentra y descubre que ella siempre ha estado huyendo de él. Cada grupo tuvo que identificar características narrativas de cada arco como lo fueron personajes principales/secundarios, escenarios, objetos y motivaciones, con el fin de organizar esta información en una línea del tiempo según pasaron los eventos. Al final las estudiantes expusieron creativamente las inferencias del mensaje general que cada arco quería compartir, donde algunas lo representaron un dibujo, una explicación y una representación teatral.

## **Conclusiones**

Esta actividad tuvo como resultado un incremento en la participación y la creatividad debido a que pudieron expresar que es lo que entendieron de cada arco y cual podría ser su mensaje según con lo que interactuaron. Sin embargo, si bien la actividad se ejecutó a

cabalidad y las estudiantes participaron activamente, una parte minoritaria del grupo no pudo concretar la idea general del segundo arco, dando la misma conclusión del último y el mensaje sobre la obsesión del personaje y como inclusive el protagonista, representando usualmente como el héroe puede ocultar sus intenciones o confundirlas en su locura por llegar a su objetivo.

Gracias a esto se puede decir que el uso de este tipo de elementos interactivos en el aula, pero sobre todo los espacios de discusión y creatividad pueden facilitar el desarrollo de la lectura inferencial. Asimismo, se observó que gracias dicha interacción de las estudiantes con el videojuego en vivo dentro del aula en un ambiente controlado, la participación, pero sobre todo el trabajo en equipo se puede ver beneficiados, dando oportunidad de reforzar esta área.

### **Recomendaciones**

Si bien es viable proponer el uso de este tipo de narrativas en espacios escolares para la mejora de la lectura inferencial, es necesario hacer una serie de recomendaciones con el fin de potenciar los resultados obtenidos. En primer lugar, se debe hacer un estudio de las posibilidades que el entorno educativo ofrece en términos tecnológicos, ya que esto puede dificultar el acceso a las herramientas.

En segundo lugar, se debe tener en consideración las herramientas tecnológicas que las estudiantes posean, ya que, si bien se planeó hacer uso de elementos online para trabajar con las estudiantes, estas no contaban con los dispositivos ni el conocimiento para poder desarrollar todo el plan.

Tercero, hacer énfasis en la retroalimentación y una apropiada relación entre los conceptos vistos en clase y las experiencias que las estudiantes puedan compartir, con el fin de mantener el conocimiento nuevo como un objeto familiar para mantener la motivación por seguir aprendiendo.

Por último, es muy importante seleccionar apropiadamente el material con el cual se va a trabajar, ya que si bien la mayoría de los videojuegos poseen narrativas las cuales se pueden usar en el aula, es necesario hacer un filtro según la población para evitar extrapolaciones por parte del estudiantado y poder así utilizar el recurso de manera apropiada y funcional acorde a los objetivos planteados para ayudar a los estudiantes en su proceso de formación.

## Referencias

- Álvarez, R. y Duarte, F. (2018). Spatial Design and Placemaking: Learning from Video Games. *Space and Culture*, 21(3), 208-232.
- Ariza, M, Pardo, J. (2017). *La lectura inferencial y el texto icónico como estrategia para mejorar los procesos lectores en el grado noveno* [Tesis de grado, Universidad Distrital Francisco José de Caldas] Repositorio - Universidad Distrital Francisco José de Caldas
- Ausubel, David Paul. Psychology of meaningful verbal learning. New York, Grune & Stratton [1963] (OCOLC)608514593. Document Type: Book.
- Báez, Juan, and Pérez De Tudela. *Investigación cualitativa*. Esic Editorial, 2006.
- Bejarano, M. F. (2018). *Gramática visual en lectura inferencial de textos multimodales*. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/20.500.12209/11037>.
- Cassany, D. (2006). *Tras las líneas. Sobre la lectura contemporánea*. Barcelona, España: Anagrama.
- Cassany, D., Luna, M. y Sanz, G. (2003). *Enseñar lengua*. Madrid, España: Grao.
- Cisneros, Olave y Rojas (2013). *Alfabetización académica y lectura inferencial*. Bogotá, Colombia. Ecoe Ediciones.
- Colmenares, A. M., & Piñero, M. L. (2008). La investigación acción. Una herramienta metodológica heurística para la comprensión y transformación de realidades y prácticas socioeducativas. *Laurus*, 14(27), 96-114.
- Coll Salvador, C., Rochera Villach, M. J., Mayordomo Saíz, R. M., & Naranjo Llanos, M. (diciembre de 2007). Evaluación continua y ayuda al aprendizaje. Análisis de una experiencia de innovación en educación superior con apoyo de las TIC. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 5, 783-804. Recuperado el 27 de 08 de 2017, de <http://www.redalyc.org/comocitar.oa?id=293121946014> communication. London: Arnold
- Delgadillo, D. M. (2016). *El cómic: un recurso didáctico para fomentar la lectura crítica* [Universidad Pedagógica Nacional] Recuperado de: <http://hdl.handle.net/20.500.12209/3220>
- Eco, U. (1964). *Apocalípticos e Integrados*. Barcelona, España: Lumen.

- Gee, J. P., Steinkuehler, C., & Duncan, S. (2008). New literacies: A dual-level theory of the changing nature of literacy, instruction, and assessment. In J. Coiro, M. Knobel, C. Lankshear, & D. J. Leu (Eds.), *Handbook of research on new literacies* (pp. 77-98). Lawrence Erlbaum Associates.
- Guzmán, L., y Bárcenas, A. (2020). “Conquista tu olimpo” estrategia didáctica para la comprensión lectora inferencial a través del uso de los videojuegos. (Trabajo de grado). Corporación Universitaria Minuto de Dios, Bogotá - Colombia.
- Kalantzis, M., & Cope, B. (2021). *Learning for life in the 21st century*. Cambridge University Press.
- Kress, G & Van Leeuwen, T. (2001). *Multimodal discourse and the modes of media contemporary*
- Kress, G. (2003) *La alfabetización en la era de los nuevos medios de comunicación*. Londres: Routledge.
- Martínez, L. (2007). La observación y el diario de campo en la definición de un tema de investigación. *Revista perfiles libertadores*, 4(80), 73-80.
- MEN (2006). *Estándares Básicos del lenguaje*. Bogotá, Colombia
- Molano, M. y Martínez, P. (2006). La dimensión simbólica del jugador en los videojuegos. *Revista Icono* 14 N° 8. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5298465>
- Moreno, J. Ayala, R. Díaz, J. Vásquez, C. (2010). *Prácticas lectoras: Comprensión y evaluación*.
- Núñez-Barriopedro, E., Sanz-Gomez, Y., & Ravina-Ripoll, R. (2020). Videogames in Education: Benefits and Harms. *Revista Electrónica Educare*, 24(2), 1-18. <https://doi.org/10.15359/ree.24-2.12>
- Pérez, J. M. (2021). *El videojuego como medio y lenguaje narrativo-interactivo*. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/20.500.12209/16529>.
- Hernández-Sampieri, R., & Torres, C. P. M. (2018). *Metodología de la investigación* (Vol. 4, pp. 310-386). México: McGraw-Hill Interamericana.
- Santos, J. (2018). Reading Comprehension Strategies and Inferencing. *Journal of Reading Education*, 42(3), 35-42.
- Sampieri, R, Fernández, C y Bautista, P (2010). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill.
- Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia*. Grupo Planeta-Deusto.

Sicart, Miguel. *Mundos y sistemas: Entendiendo el diseño de la gameplay ética* (2009)

Smith, A. (2020). The Importance of Inferential Reading Skills. *Education Journal*, 25(2), 78-85.

Squire, K. (2008). Video game-based learning: An emerging paradigm for instruction. *Performance Improvement Quarterly*

Tendencias, estado y proyecciones. Bogotá, Colombia: Universidad Nacional de Colombia.

Vanegas, A. (2021). *Las Narrativas en los Videojuegos de Mundo Abierto*, [Tesis de grado, Universidad Distrital Francisco José de Caldas] Repositorio - Universidad Distrital Francisco José de Caldas

Vicent, N. (2017). *¡Juguemos en el Antiguo Egipto! A través del videojuego Assassin's Creed: Origins* [Tesis de grado, Universidad del país vasco] Scielo

## Anexos

### 1. Prueba diagnostica

Nombre: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_

Marque con una X todos los dispositivos a los que tiene fácil acceso en su hogar y/o diario vivir:

Computador  Celular/Tablet  Video consola

En esta prueba, usted deberá responder una serie de preguntas con base en la lectura *La noche boca arriba* escrita por Julio Cortázar. Donde se tendrán en cuenta aspectos de comprensión lectora de dicho texto.

1. Qué significa la palabra subrayada en el siguiente fragmento: “La moto ronroneaba entre sus piernas, y un viento fresco le chicoteaba los pantalones.” Justifique su respuesta.

RT:

---

---

2. Qué le evoca la expresión subrayada del siguiente fragmento: “«Huele a guerra», pensó, tocando instintivamente el puñal de piedra atravesado en su ceñidor de lana tejida. Justifique su respuesta.

RT:

---

---

3. Qué quiso decir el autor en el siguiente fragmento: “Olió los gritos y se enderezó de un salto, puñal en mano. Como si el cielo se incendiara en el horizonte, vio antorchas moviéndose entre las ramas, muy cerca.” Justifique su respuesta.

RT:

---

---

4. A qué se refiere el autor con subrayada del siguiente fragmento: “Inútil abrir los ojos y mirar en todas direcciones; lo envolvía una oscuridad absoluta. Quiso enderezarse

y sintió las sogas en las muñecas y los tobillos. Estaba estaqueado en el suelo, en un piso de lajas helado y húmedo.” Justifique su respuesta.

RT:

---

---

5. Marque con una X la respuesta a la siguiente pregunta ¿En cuántos tiempos cree usted que se desarrollaba la historia de la lectura?

3       4       2       1

**Lea el siguiente fragmento:**

“El pasadizo seguía interminable, **roca tras roca, con súbitas fulguraciones rojizas,** y él boca arriba gimió apagadamente porque el techo iba a acabarse, subía, abriéndose como una boca de sombra y los acólitos se enderezaban y **de la altura una luna menguante le cayó en la cara donde los ojos no querían verla”**

6. Marque con una X la función del lenguaje que ejemplifica la frase subrayada del fragmento anterior.

Función metalingüística

Función apelativa

Función poética

Función emotiva

7. Qué quiere decir el autor con la frase **resaltada** en el fragmento anterior, justifique su respuesta.

RT:

---

---

8. Qué entiende usted sobre la **frase resaltada** del fragmento anterior, Justifique su respuesta.

RT:

---

---

### Taller 1

Nombre: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_

#### 1. Seleccione la palabra que está correctamente escrita.

Nivel / Nibel

Comvate / Combate

Objetibo / Objetivo

Estretejia / Estrategia

Solusión / Solución

Jugador / Jugador

Alludante/ Ayudante

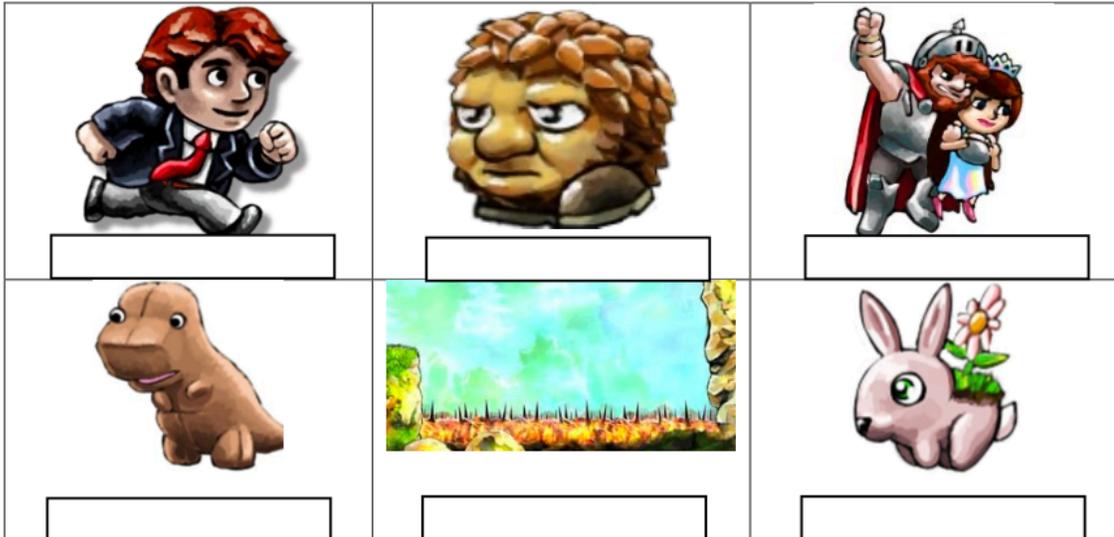
Billano/ Villano

Enemigo / Henemigo

Héroe / Éroe



#### 2. Teniendo en cuenta las palabras del punto 1 escriba la palabra más apropiada en el recuadro de la imagen.



#### 3. Teniendo en cuenta lo hablado en clase acerca del videojuego, describe de que trata este juego y escribe cómo crees tu que será el final.

---

---

---

---

---

---

---

---

A decorative background in the bottom left corner featuring various icons such as a sun, a gear, a lightbulb, a trophy, a soccer ball, a heart, and a magnifying glass.

## Diario de campo

**Nombre de la materia:** Español

**Objetivo:** Identificación de patrones y falencias de las estudiantes del grado 601

**Periodo:** 2022 – 2

**Fecha:** septiembre 2022 – noviembre 2022

**Estudiantes:** 32

Observación	Actividad	Objetivo de la actividad	Instrumentos didácticos	Observaciones
1	Lectura en voz alta	Mejorar la dicción	Hojas de texto	Hoy la profesora pidió a los estudiantes que leyeran en voz alta un texto acerca del cerebro. Algunos estudiantes tuvieron dificultades para leer con fluidez y comprender el significado de algunas palabras. La profesora les dio retroalimentación individual para ayudarles a mejorar.
2	Análisis de texto	Desarrollo de la comprensión lectora	Poema	La actividad de hoy fue analizar un poema para practicar la comprensión lectora. La profesora guió a los estudiantes a través del proceso de identificar las figuras retóricas y el tema central del poema. Algunos estudiantes encontraron difícil el análisis, pero la profesora les dio ejemplos y les explicó los conceptos hasta que entendieron en su mayoría.
3	Escritura creativa	Corrección ortográfica	Video y tarea	Hoy la actividad consistió en escribir un cuento corto en español. Los estudiantes mostraron en su mayoría creatividad al crear sus historias, pero algunos tuvieron dificultades para aplicar la gramática y la ortografía adecuadamente e incluso varias estudiantes no participaron. La profesora les dio retroalimentación.
4	Juego de palabras	Comprensión global de las funciones del lenguaje	Tablero, fichas de texto	La profesora organizó una exposición en grupos ejemplos para ayudarles a comprender mejor las funciones del lenguaje.
5	Lectura en grupo	Manejo de las bases para la	Hojas de texto	La actividad de hoy consistió en leer en grupo un texto acerca de cómo

		creación de una carta formal		redactar una carta formal. Los estudiantes se dividieron en pequeños grupos y compartieron sus ideas sobre el significado del texto. Algunos estudiantes tuvieron dificultades para entender el texto.
6	Oratoria	Mejorar la expresión oral		La actividad de hoy correspondía a la semana cultural de octubre donde las estudiantes tenían un discurso y debían hablar sobre un tema que les apasionara discutido en clase previamente. Algunos estudiantes tuvieron dificultades para expresar sus ideas de manera clara y coherente.
7	Resumen de texto	Identificación de elementos clave de un texto.	Texto escrito por las estudiantes	La profesora pidió a los estudiantes que hicieran un resumen de un video científico. Algunos estudiantes tuvieron dificultades para identificar los puntos clave del video, y también se evidencio mucha similitud entre resúmenes, asimismo falta de compromiso.
8	Lectura en voz alta	Mejorar la comprensión lectora	Texto impreso	La profesora pidió a los estudiantes que leyeran en voz alta un párrafo del texto, y luego les hizo preguntas de comprensión sobre lo que acababan de leer. Algunos estudiantes tuvieron dificultades para responder a las preguntas, por lo que la profesora les dio pistas y les ayudó a encontrar las respuestas correctas.
9	Juego de palabras	Ampliar el vocabulario	Tarjetas con palabras	La profesora dividió a los estudiantes en grupos y les entregó tarjetas con palabras. Los estudiantes tenían que formar oraciones utilizando esas palabras. La actividad fue muy divertida y los estudiantes aprendieron nuevas palabras y expresiones que les ayudaron a mejorar su vocabulario.
10	Debate	Fomentar la habilidad argumentativa	Temas de actualidad	La profesora planteó un tema de actualidad y los estudiantes tuvieron que discutirlo en grupos. Luego, cada grupo presentó su opinión.
11	Escritura creativa	Fomentar la creatividad	Hojas y lápices	La profesora pidió a los estudiantes que escribieran un cuento corto utilizando un personaje y un escenario que ella les había asignado. Algunos estudiantes tuvieron dificultades para organizarse y desarrollar una trama coherente, pero la profesora les brindó orientación y les ayudó a mejorar sus habilidades de escritura.

<b>12</b>	Trabajo en equipo	Fomentar la colaboración	Papel, lápices, colores	La profesora dividió a los estudiantes en grupos y les pidió que dibujaran un mapa conceptual sobre el último tema de clases mientras calificaba notas pendientes.
<b>13</b>	Actividad de receso	Relaciones interpersonales		En la última sesión se hizo un compartir con la finalidad de dar cierre al periodo escolar

Prueba diagnóstica

Nombre: [REDACTED] Curso: 701 Edad 14

Marque con una X todos los dispositivos a los que tiene fácil acceso en su hogar y/o diario vivir:

Computador  Celular/Tablet  Video consola

En esta prueba, usted deberá responder una serie de preguntas con base en la lectura *La noche boca arriba* escrita por Julio Cortázar. Donde se tendrán en cuenta aspectos de comprensión lectora de dicho texto.

1. Qué significa la palabra subrayada en el siguiente fragmento: "La moto ronroneaba entre sus piernas, y un viento fresco le chicoteaba los pantalones." Justifique su respuesta.

RT: es como una palabra importante que se subraya

2. Qué le evoca la expresión subrayada del siguiente fragmento: "«Huele a guerra», pensó, tocando instintivamente el puñal de piedra atravesado en su ceñidor de lana tejida. Justifique su respuesta.

RT: que se acerca una guerra mundial

3. Qué quiso decir el autor en el siguiente fragmento: "Olió los gritos y se enderezó de un salto, puñal en mano. Como si el cielo se incendiara en el horizonte, vio antorchas moviéndose entre las ramas, muy cerca." Justifique su respuesta.

RT: un carro se esconde cuando el peligro se acerca

4. A qué se refiere el autor con subrayada del siguiente fragmento: "Inútil abrir los ojos y mirar en todas direcciones; lo envolvía una oscuridad absoluta. Quiso enderezarse y sintió las sogas en las muñecas y los tobillos. Estaba estaqueado en el suelo, en un piso de lajas helado y húmedo." Justifique su respuesta.

RT: \_\_\_\_\_

5. Marque con una X la respuesta a la siguiente pregunta ¿En cuántos tiempos cree usted que se desarrollaba la historia de la lectura?

3  4  2  1

Lea el siguiente fragmento:

“El pasadizo seguía interminable, **roca tras roca, con súbitas fulguraciones rojizas,** y él boca arriba gimió apagadamente porque el techo iba a acabarse, subía, abriéndose como una boca de sombra y los acólitos se enderezaban y de la altura una luna menguante le cayó en la cara donde los ojos no querían verla”

6. Marque con una X la función del lenguaje que ejemplifica la frase subrayada del fragmento anterior.

Función metalingüística

Función apelativa

Función poética

Función emotiva

7. Qué quiere decir el autor con la frase **resaltada** en el fragmento anterior, justifique su respuesta.

RT: la luna es muy grande para una persona

8. Qué entiende usted sobre la frase resaltada del fragmento anterior, Justifique su respuesta.

RT: un corazón roto

Nombre:  Curso: 7 Edad: \_\_\_\_\_

1. Marque con una X el personaje dado en clase



2. De acuerdo al personaje dado en clase, redacte una carta expresando las motivaciones y razones que tiene su personaje para conseguir lo que él o ella quiere.

**Ejemplo:**

Tim: redacta la carta como si fueras Tim y explica porque quieres rescatar a la princesa y que quieres después

Bogotá, 3 de mayo

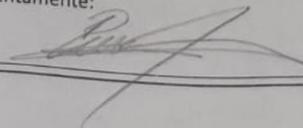
Nombre: Princesa

Para:

Esta carta va dirigida al señor Tim.  
Señor Tim me e enterado acerca de la búsqueda que  
a empezado para encontrarme.  
asi que amablemente le pido que abandone la  
búsqueda porque, aunque me encuentre no pienso  
volver con usted, tal vez se pregunte el por que? y  
la respuesta es muy facil, me fui por voluntad propia  
debido a su constante abuso psicológico.

Por favor DEJE LA BÚSQUEDA, por favor se lo agradezco.

Atentamente:



Nombre: [redacted] Curso: 7º de primaria Edad 14

1. Marque con una X el personaje dado en clase



2. De acuerdo al personaje dado en clase, redacte una carta expresando las motivaciones y razones que tiene su personaje para conseguir lo que él o ella quiere.

**Ejemplo:**

Tim: redacta la carta como si fueras Tim y explica porque quieres rescatar a la princesa y que quieres después

Bogotá, 3 de mayo

Nombre: Caballero

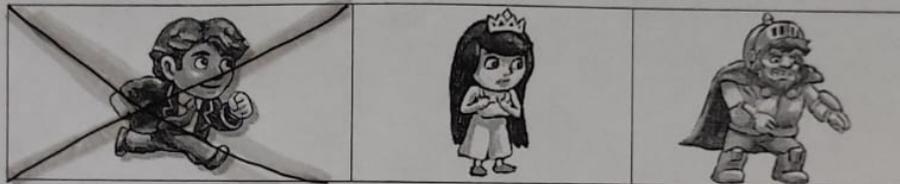
Para: Princesa

Querida quiero estar contigo esto y lo voy por ti  
por estar junto a ti y tener una familia y resacas  
pero tu no quieres así que me llevas a la obligación  
de secuestrarte para poderlo tener y poder encontrar  
mi felicidad junto a ti por favor agamos las cosas  
bien tanto a vivir conmigo yo lo puedo pagar tu  
mano a el rey para poder estar tranquilo estando  
contigo lo siento linda si de vez en cuando me  
vese con la obligación de secuestrarte solo para mi  
esto luego avasida

Atentamente: Caballero

Nombre: [REDACTED] Curso: 7º Edad 14

1. Marque con una X el personaje dado en clase



2. De acuerdo al personaje dado en clase, redacte una carta expresando las motivaciones y razones que tiene su personaje para conseguir lo que él o ella quiere.

**Ejemplo:**

Tim: redacta la carta como si fueras Tim y explica porque quieres rescatar a la princesa y que quieres después

Bogotá, 3 de Mayo

Nombre: Tim

Para: La Princesa

Buenas Dias la razón de esta carta es por que he luchado y seguiré luchando para poder estar contigo no importa cuantas obstaculos tenga que pasar para estar contigo y ser felices juntos a pasado mucho desde que no nos vemos pero cuando por fin te vea te voy a abrazar y estar muy feliz por que por fin voy a estar con el amor de mi vida hasta pronto mi princesa pronto vamos a estar juntos y ser felices por siempre

Atentamente:

[Handwritten Signature]

Taller 1

Nombre: [REDACTED] Curso: 101 Edad 13

1. Seleccione la palabra que está correctamente escrita.

Nivel / Nibel

Objetibo / Objetivo

Solusión / Solución

Alludante / Ayudante

Enemigo / Henemigo

Comvate / Combate

Estretejia / Estrategia

Juegador / Jugador

Billano / Villano

Héroe / Éroe



2. Teniendo en cuenta las palabras del punto 1 escriba la palabra más apropiada en el recuadro de la imagen.

 <u>Jugador</u>	 <u>Enemigo</u>	 <u>Héroe.</u>
 <u>Ayudante</u>	 <u>Nivel</u>	 <u>solución.</u>

3. Teniendo en cuenta lo hablado en clase acerca del videojuego, describe de que trata este juego y escribe cómo crees tu que será el final.

Este juego trata de un príncipe que es tóxico con su pareja y ella se decidió ir, él como buen novio la va a buscar y en esa búsqueda se encuentra varios obstáculos para pasar. Yo creo que va a terminar feliz como todas las historias, ellos vuelven y mejoran su relación. FIN

Taller 1

Nombre: [redacted] Curso: 701 Edad: 11

1. Seleccione la palabra que está correctamente escrita.

Nivel / Nibel

Objetivo /  Objetivo

Solución /  Solución

Alludante /  Ayudante

Enemigo / Henemigo

Comvate /  Combate

Estreteja /  Estrategia

Jugador /  Jugador

Billano /  Villano

Héroe / Éroe



2. Teniendo en cuenta las palabras del punto 1 escriba la palabra más apropiada en el recuadro de la imagen.

 <u>Jugador</u>	 <u>combate</u>	 <u>villano</u>
 <u>ayudante</u>	 <u>estrategia</u>	 <u>Solución</u>

3. Teniendo en cuenta lo hablado en clase acerca del videojuego, describe de que trata este juego y escribe cómo crees tu que será el final.

el juego se trata de estaccks y salvar a una  
princesa y el ira a rescatar a la princesa y  
llego al castillo y le dijeron que la princesa no estaba  
en ese castillo