

# Desarrollo de la comprensión lectora a partir del análisis del videojuego narrativo

Development of reading comprehension from the analysis of narrative video games

Desenvolvimento da compreensão de leitura a partir da análise do jogo de vídeo narrative

SAMUEL DE JESÚS CASTAÑEDA ROSAÑA  
UNIVERSIDAD DEL ATLÁNTICO, COLOMBIA  
SAMUELCRC15@GMAIL.COM

## Resumen

Este trabajo, titulado *Desarrollo de la comprensión lectora a partir del análisis del videojuego narrativo*, se desprende de la investigación homónima y pretende exponer cómo el proceso lector se ha visto comprometido por el uso excesivo de las herramientas tradicionales; es por esto que surge la necesidad de implementar tecnologías que están inmersas en el día a día de los jóvenes y así desarrollar la comprensión lectora. Con este fin, se aplicó la metodología de análisis de contenido para formular la propuesta según los datos obtenidos y teoría estudiada apoyándose junto al paradigma interpretativo y el tipo de investigación cualitativo. Dentro de los resultados se demostró que los discentes están fatigados de las mismas herramientas para las actividades lectoras; sin embargo, al aplicar una narrativa de un videojuego, la perspectiva y entusiasmo cambian, mejorando su proceso lector y evidenciando la necesidad de abordar el nivel crítico. En conclusión, debido al contexto de los estudiantes se desarrolló una propuesta pedagógica que se apoya en el videojuego “Golden Sun” con la finalidad de que enfrenten una nueva y dinámica manera de trabajar la lectura y finalmente siendo compartida y aceptada por la asesora de la investigación.

**Palabras clave:** Comprensión lectora; lectura; videojuegos narrativos; propuesta pedagógica.

## Abstract

This work, entitled *Development of reading comprehension from the analysis of the narrative video game*, is derived from the homonymous research and aims to expose how the reading process has been compromised by the excessive use of traditional tools; This is why the need arises to implement technologies that are immersed in the day to day life of young people and thus develop reading comprehension. To this end, the content analysis methodology was applied to formulate the proposal according to the data obtained and the theory studied, supported by the interpretative paradigm and the type of qualitative research. Within the results it was shown that learners are tired of the same tools for reading activities; however, by applying a video game narrative, perspective and enthusiasm change, improving its reading process and demonstrating the need to address the critical level. In conclusion, due to the context of the students a pedagogical proposal was developed that relies on the video game “Golden Sun” in order for them to face a new and dynamic

way of working reading and finally being shared and accepted by the research advisor.

**Keywords:** Reading comprehension; reading; narrative video games; pedagogical proposal.

## Resumo

Este trabalho, intitulado Desenvolvimento da compreensão da leitura a partir da análise do videogame narrativo, decorre da investigação homónima e pretende expor como o processo de leitura foi comprometido pela utilização excessiva de ferramentas tradicionais; é por isso que surge a necessidade de implementar tecnologias que estão imersas no dia a dia dos jovens e assim desenvolver a compreensão leitora. Para este efeito, aplicou-se a metodologia de análise de conteúdo para formular a proposta segundo os dados obtidos e teoria estudada apoiando-se junto ao paradigma interpretativo e ao tipo de investigação qualitativa. Dentro dos resultados se demonstrou que os discentes estão cansados das mesmas ferramentas para as atividades de leitura; porém, ao aplicar uma narrativa de um videogame, a perspectiva e entusiasmo mudam, melhorando o seu processo de leitura e evidenciando a necessidade de abordar o nível crítico. Em conclusão, devido ao contexto dos estudantes desenvolveu-se uma proposta pedagógica que se apoia no videogame “Golden Sun” com a finalidade de que enfrentem uma nova e dinâmica maneira de trabalhar a leitura e finalmente sendo compartilhada e aceita pela assessora da investigação.

**Palavras-chave:** Compreensão de leitura; leitura; jogos de vídeo narrativos; proposta pedagógica.



## Introducción

La enseñanza de la comprensión lectora ha sido una temática abordada desde distintos enfoques; debido a esto se han desarrollado y empleado estrategias acordes al contexto en el que se encontraban los discentes y a los intereses de los maestrantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Estas propuestas surgen con base en diferentes factores; puede ser la deficiencia en los niveles de lectura de los estudiantes de un curso específico, el poco interés por parte del docente y/o de los jóvenes o por el excesivo uso de las mismas herramientas para ponerla en práctica. Cada uno de estos puntos provocan indirecta o directamente un rechazo por parte de los niños hacia la comprensión lectora y deciden ignorar el hecho de que esta se utiliza en el día a día, yendo más allá de los entornos académicos o laborales y conectándose con la cotidianidad. De esta manera, hay que vislumbrar nuevos recursos para optimizar la comprensión de los textos, uno que esté inmerso en el diario vivir de los jóvenes y que dominen casi a la perfección, el videojuego.

Es así que el presente artículo expondrá los puntos más importantes de la investigación titulada *Optimización de la comprensión lectora a partir del análisis del videojuego narrativo en los estudiantes de 9º*; los referentes que sustentaron este proyecto se tratarán punto por punto.

## La comprensión lectora

Se debe elaborar un concepto de la lectura; para esto se recurrió a Freire (1981). Él explica que leer es más que una actividad en la que se decodifican unos símbolos, sino que es una acción la cual logra romper los paradigmas establecidos del que la ejerce, esto se debe a que, el lector, cuestiona su realidad y desarrolla interpretaciones por medio de lo que lee; con cada obra literaria se viven decenas de aventuras, estas se enfrentan a diversas problemáticas, algunas más cercanas a la realidad y otras perteneciendo exclusivamente a la ficción; y al acabarlas, las experiencias servirán como medio de aprendizaje, ya que se cuestionará si el actuar del protagonista fue el correcto teniendo como base las vivencias del lector y, en caso de que este lo desaproveche, él qué camino hubiese optado seguir.

Sin embargo, para llegar a ese nivel que plantea Freire, se tiene que desarrollar un proceso que se volverá más complejo con la práctica. Cassany (2006) expresa que, al realizar esta acción, se tiene que establecer una relación directa con la comprensión y, al mismo tiempo, una conexión con las destrezas mentales, por ejemplo: hacer predicciones del texto, inferir y construir conceptos. Estas pautas se conectan con lo explicado por Solé (1992), ella afirma que una persona al comenzar una lectura, debe tener un objetivo, puede ser por ocio o fines educativos, etc. La interpretación dependerá de estas razones, pero siempre deberá realizar una serie de predicciones de lo que se abordará y, durante la lectura, el lector verificará si sus suposiciones fueron correctas, haciendo que la comprensión del mensaje se potencie con las diferentes inferencias que se produzcan en el proceso. Por esto, Solé desarrolló distintas estrategias para poder afrontar un texto y así que se pueda extraer todo lo que pueda ofrecer.

Esta competencia demuestra un universo entero al hacer referencias que solo el lector y el escritor pueden comprender, lo cual se evidencia en la primera característica que expone Trillos (2013): “entre el lector que decodifica y pretende comprender y el escritor que encodifica se halla el texto, el cual puede referirse a un libro de las Sagradas Escrituras, un libro o texto de historia o literatura, o un aviso de pare o siga en las calles” (p. 959).

Ampliando así todos los subprocesos con unas series de características básicas que suceden en la lectura y reforzando el hecho de que la comprensión lectora es una habilidad que tiene que desarrollarse adecuadamente en entornos educativos.

## **La lectura en medios digitales**

Con la llegada de la tecnología, se dio un enorme salto que cambió la forma con la que se interactuaba con los escritos. Ahora se redactan novelas, investigaciones, ensayos, entre otros más, mediante un computador. García (2018) presenta los beneficios que trae consigo la práctica de la lectura digital, algunas de estas son: el acceso, ya que, sin importar el tiempo y el lugar, se puede acceder a los contenidos que se deseen; la individualización en los textos, los entornos digitales facilitan la legibilidad de los escritos; la regularidad de lectura, los lectores digitales tienden a leer más frecuente que los lectores de textos impresos; entre muchas otras ventajas.

Debido a esto es pertinente mencionar la perspectiva de los gobiernos e instituciones frente a la vinculación de las TIC en entornos educativos, a lo cual Trillos y Ballesteros (2020) exponen que el uso de estas herramientas “mejoran el rendimiento del estudiante y le facilitan la apropiación de saberes, la potenciación de las competencias y habilidades de la comunicación y por consiguiente su mejoramiento en adquisición de las competencias básicas de lectura, escritura y cálculo” (p. 79). Surgiendo así la obligación de delimitar el uso de estos entornos con la finalidad de desarrollar distintas competencias según el nivel de los escolares.

Teniendo en cuenta esto, hay que mencionar el concepto de literatura. Según la RAE, la literatura es el arte de la expresión verbal; es decir, no necesariamente se puede considerar una obra literaria a los textos tradicionales. Es por esto que Márquez (2017) explica lo que es la literacidad, siendo una perspectiva diferente acerca de la lectura y que esta, es necesaria para trabajar la comprensión lectora a partir de un campo que va más allá de las maneras tradicionales.

Es así que resulta comprensible que se expanda más las investigaciones con relación a la lectura digital de diferentes formas para así llegar a comprender que la competencia lectora realmente puede mejorarse mediante la práctica con herramientas como los videojuegos. Con la aparición de nuevas tecnologías y las formas de lectura que surgen de estas, nace la obligación de profundizar y así comprender las metodologías que puedan producirse al usar un videojuego. Su importancia no es solo por su aplicación en entornos educativos, sino por cómo pueden desarrollarse nuevas formas de comprensión lectora a través de ellos.

## **El videojuego en la educación**

La Real Academia Española define a los videojuegos como un dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor, computadora, u otro dispositivo electrónico. Dicho esto, el videojuego solo tiene la función de entretener a su consumidor; sin embargo, esto es una creencia incorrecta. Es tanto así que Belli, S. y López, C. lo exponen desde una nueva perspectiva:

En este momento los videojuegos son la puerta de entrada de niños y jóvenes en las TIC. Mediante el videojuego los niños adquieren capacidades y desarrollan habilidades diversas, las más importantes de las cuáles son la familiarización con las nuevas tecnologías, su aprecio y su dominio. Por este motivo el videojuego es en estos momentos un elemento determinante para socializarse en el mundo de las nuevas tecnologías (2008, p.2).

Y no solo hace posible esta integración de la nueva generación a las tecnologías, sino también que tendrá su impacto positivo en la didáctica, esto lo explican a través de cuatro razones para vincular ambos mundos (Contreras, Eguía, Solano, 2011):

Adquirir conocimientos y mejorar habilidades son aspectos básicos del desarrollo de la partida en el videojuego. En todo videojuego para poder avanzar es imprescindible el aprendizaje. Los

juegos se apoyan en el aprendizaje constante y pueden disponer de alternativas con el fin de adaptarse a las capacidades de aprendizaje de los distintos jugadores.

Un videojuego consigue colocar al usuario en el centro de la experiencia, alcanzando el nivel de estado óptimo caracterizado por la inmersión, concentración y aislamiento y toda su energía e interés está focalizada en el juego. En este punto el jugador se implica en la experiencia de aprender.

El videojuego como vivencia narrativa, permite la construcción de la realidad a través de la narración, recurso cognitivo básico por el cual los seres humanos conocen el mundo.

El juego ofrece la posibilidad de experimentar con nuevas identidades ya que podemos tener tantas identidades como videojuegos y el individuo vive una historia propia en cuyo desarrollo y resolución participa activamente, lo que le permite experimentar con el contenido y el contexto.

Pero ahora hay que tratar lo que denomino como “*Videojuegos narrativos*”, con base al paradigma narrativo de Fisher nos podemos dar cuenta que existe un género de videojuegos que logra encapsular sus planteamientos y permite analizar este medio para contar historias con su propio universo y reglas, grandes ejemplos de esto lo son las sagas *Mass Effect* (BioWare, 2007-2012), *The Elder Scrolls* (Bethesda, 1994-2013), *Final Fantasy* (Square Enix, 1983-2015), *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012-2019), *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013-2020) y *Persona* (Atlus, 1996-2014).

Y es que se subestima el impacto que puede llegar a tener el videojuego en una persona cuando este está contándote una historia, ya que, para ser narrada, tiene que ser obtenida a través de la superación de retos, véase el caso de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo, 2017), en el que tienes que explorar cada rincón del vasto mapa para descubrir la his-

toria ocurrida en los 100 años en los que el protagonista estuvo dormido y saber qué les ocurrió a sus amigos. Es por esto que Curiel afirma:

La experiencia cinematográfica y la experiencia jugable de una historia de espías puede ser radicalmente diferente si el público observa de forma pasiva los eventos que ocurren de acuerdo a un guion, o si es el propio individuo, el jugador, el que se ha tenido que esconder en el último momento de una patrulla enemiga y no sabe si le van a descubrir, permaneciendo agazapado y en tensión esperando a que pase el peligro en el que él mismo se ha puesto y cuyo desenlace depende de su actuación. Este **ES** uno de los rasgos distintivos únicos de este medio a los que alude este trabajo. Ahondar en cómo funciona este lenguaje, esta retórica, como forma de narrar, es vital para entender a los videojuegos como medio narrativo. (2015, p. 17).

En consecuencia, autores como Torres, Romero y Pérez (2016) expusieron un estado del arte en la que se abordan las ventajas que tiene la aplicación del videojuego para optimizar las habilidades de lectura, compartiendo así los diferentes cambios que se produjeron en los hábitos de lectura y, gracias a sus resultados, se mencionan las diferentes estrategias que se pueden emplear para vincular el currículo con el uso de este medio y demostrando su influencia en otras áreas como las matemáticas, las ciencias y mejorando la motivación que tienen los discentes para cumplir las actividades gracias a las cualidades lúdicas de este medio. Gros (2000) explica que, “en todos los casos, un factor fundamental de los videojuegos es que proporcionan un entorno rico de experimentación en primera persona. El jugador interactúa con el contexto creado, toma decisiones y percibe inmediatamente las consecuencias” (p. 253).

## **El paradigma narrativo**

En palabras de Fisher (1987), el ser humano es esencialmente un contador de historias, este tomará decisiones con base en unas razones que se verán sujetas a una situación comunicativa, que nuestra historia, cultura

y carácter determinarán nuestro razonamiento, que el mundo es un conjunto de narraciones que elegimos y que recrean nuestras vidas, y que la racionalidad narrativa está determinada por la coherencia y fidelidad de nuestras historias.

Resulta necesario aclarar la versatilidad de este paradigma, es por eso que Leobardo explica que:

El paradigma narrativo tiene aplicación en la práctica educativa, desde la planeación de eventos educativos generales, hasta el desarrollo específico de los procesos de enseñanza-aprendizaje. Pero también tiene aplicación en la investigación y valoración de las prácticas educativas. Sobre todo, es un buen enfoque cuando se requiere recuperar la experiencia y vivencialidad de los docentes. (2013, p. 2).

Este paradigma se ve apoyado por distintas teorías, una de ellas son las momentáneas del significado; la cual menciona que los seres humanos pueden comunicarse gracias a que entendemos los mensajes por unas conjeturas que ocurren en el intercambio de palabras, las cuales pueden ser aceptables y efectivas para comprender y responder en el acto comunicativo (Sierra, 2013).

La aparición de nuevos paradigmas hace posible conocer diferentes perspectivas acerca del conocimiento que se ha tratado por distintas áreas. Es justamente esta nueva visión que facilita llegar a nuevas conclusiones de teorías que intentan explicar los comportamientos humanos como la toma de decisiones, el razonamiento de estos, el entorno en el que se ve involucrado y las reglas de cómo debe actuar en diferentes contextos.

Con esto como base, se puede plantear que aquellos medios que cumplan las cuatro condiciones que caracterizan al género narrativo, podrán ser consideradas parte de este. Estas serían: el espacio, siendo el mundo en el que se desarrolla la historia; el tiempo, permite que sucedan los cambios; la causalidad, la conexión entre los sucesos; y el argumento, el contex-

to coherente que rige la narrativa de inicio a fin. Teniendo en cuenta lo mencionado, se puede entender que el videojuego efectivamente puede considerarse como un medio narrativo y si se siguen las pautas explicadas anteriormente, es posible profundizar en la historia mediante las estrategias de lectura propuestas por Solé y que, en consecuencia, se optimice la comprensión lectora de los que la practiquen de esta manera.

Exponer esta perspectiva permite entender que, dependiendo de nuestro nivel de lectura, provocará que las decisiones y acciones que cometa una persona serán encaminadas a cómo el sujeto sea capaz de analizar lo leído y comprendido; en consecuencia, resulta pertinente que se aborde a la comprensión lectora con un nuevo enfoque, uno que demuestre la relevancia en la vida de los discentes y cómo esta influye considerablemente en su futuro.

### ***Golden Sun* como herramienta pedagógica**

Con base en la teoría expuesta, se escogió al videojuego narrativo *Golden Sun*, perteneciente al género RPG (Rol Playing Game), este fue desarrollado por Nintendo para la consola Gameboy Advance en el año 2002. Actualmente solo está disponible en internet y para jugarlo, se debe recurrir a emuladores diseñados para computadoras o celular. Hay que mencionar que la empresa Nintendo no aprueba el uso de emuladores con sus juegos para fines lucrativos, pero no está en contra de que pueda usarse en investigaciones y/o en entornos educativos.

La narrativa presentada en este gira en torno al joven Hans, aunque puede nombrarse como el jugador quiera, este, junto a sus amigos Garet, Ivan y Mia, partirán en la búsqueda para recuperar las “estrellas elementales”, esferas que tienen la capacidad de encender cuatro faros que contienen el poder de todos los elementos, y en el proceso, deberán hacer frente a Saturos y a Menardi, dos sujetos de diferente apariencia y cuyo origen es misterioso, también tendrán que encarar a Félix, amigo de la infancia de Hans y que colabora con los antagonistas para liberar el poder en el mundo. La misión encuentra su importancia en el hecho de que encender los

faros puede provocar el fin de todo. Cabe resaltar el hecho de que esta obra será solo la primera entrega de tres.

Hans y compañía viajarán por parte diferentes ciudades, cada una representando una cultura. Esto con el objetivo de encontrar pistas de los villanos y así estar más cerca de las reliquias robadas. La psienergía es la magia que rige esta historia y cumplirá un rol importante en la trama; el jugador deberá entrenar y combinar diferentes elementos de psienergía para superar los obstáculos y derrotar a los monstruos que se presenten en el camino.

La selección de este videojuego para el proyecto se debe a la cantidad de textos que este posee; los personajes se comunican a través de diálogos y esto será pertinente para comprender y avanzar en la historia. Es importante señalar que esta obra carga con una serie de obstáculos que, para superarlos, el jugador tendrá que leer la mayoría de los diálogos y así que este descubra la solución a estos eventos. Como cada estudiante interactuará de diferentes maneras con el juego, ellos crearán su propia forma en la que se desenvolverán en el mismo mediante las elecciones que realice.

## Diseño metodológico

Para delimitar correctamente esta investigación, se debe explicar el diseño metodológico que se utilizó para el procedimiento y manipulación de datos. Es así que se tendrán en cuenta los siguientes tópicos: paradigma de investigación, tipo de investigación, metodología e instrumentos para la recolección de datos.

Este trabajo de investigación usa como fundamento el paradigma interpretativo, ya que tiene como objetivo el comprender a la realidad con base en un contexto específico. Esto permite preparar una situación en la que el investigador tenga una participación activa y que, dependiendo de la población con la que se trabaje, el resultado puede variar. Es así como se aspira a crear una clase utilizando a los videojuegos como principal herramienta para confirmar si estos pueden lograr influir beneficiosamente en

la comprensión lectora; el tipo de investigación es el cualitativo, esto se debe a que posibilita identificar realidades que se produzcan en un grupo específico de estudiantes frente a un tema determinado; con el contexto del proyecto, se utilizará la comprensión lectora para averiguar cuáles son los niveles en los que se encuentran los discentes; cuáles son los conflictos; y porqué resultó pertinente proceder con el camino trazado para darle solución a estos problemas.

Esto encuentra su fundamentó cuando Hernández (2014) en el libro titulado *La metodología de la investigación*, menciona que la ventaja de la investigación cualitativa es el de centrarse en comprender unos fenómenos, al adentrarse en ellos desde la percepción de los participantes en un entorno habitual para ellos y vinculado con su contexto.

La metodología que se empleó fue la de análisis de contenido, esto se debe a que, a partir de esta técnica de investigación, se pudo formular diferentes hipótesis a partir de unos datos o resultados obtenidos y que, en consecuencia, se encuentren características detalladas de lo que se busca profundizar. Teniendo como base este proyecto, por medio de los instrumentos de recolección de datos se conocería el contexto del salón de clase cuando se trabaje la comprensión lectora y una vez que se comprendiera la perspectiva tanto de los discentes como de la profesora, se diseñaría una propuesta pedagógica utilizando como recurso al videojuego narrativo.

Para lograr esto, se recurrió a un diario de campo en el que se redactó lo observado en el salón de clases y las distintas interacciones que tenían los estudiantes con la profesora y viceversa; dos pruebas diagnósticas, una que sigue la estructura de la prueba Icfes con preguntas cerradas, y el otro que aborda la narrativa del videojuego *Golden Sun* (2002) con preguntas abiertas; una entrevista al docente del área de español; una encuesta aplicada a los niños para saber su opinión acerca de distintos aspectos de su proceso de enseñanza de la comprensión lectora.

## **Población y muestra**

La población hacía parte del curso del grado noveno, grupo dos; el cual estaba compuesto de un total de 25 estudiantes. Sus edades rondaban entre los 13 a 15 años y se encontraban desde el estrato social dos, hasta el cuatro. La muestra está caracterizada por el mismo curso; sin embargo, gracias a las encuestas aplicadas se descubrió los intereses de los jóvenes, siendo algunos más afines a los videojuegos y otros prefiriendo quedarse con los textos tradicionales; detalle que inspiró la propuesta pedagógica *Ragnarok en la narrativa*.

Es así que, con tal de cumplir los objetivos trazados en el trabajo, se diseñó una propuesta que partiese con tres talleres enfocados al nivel literal explicado por Cassany; seguidamente se compartirían dos perspectivas, un grupo que sea afín a los textos tradicionales y otro que prefieran trabajar con el videojuego narrativo *Golden Sun*, siendo cuatro talleres centrados al nivel inferencial para cada equipo; finalmente, serían dos talleres que abordarían el último y más avanzado nivel, el crítico. En caso de aplicarse, se podrá vislumbrar qué herramienta tendría mejores resultados con base en el interés de los discentes y así confirmar si la naturaleza lúdica del videojuego influye positivamente en la práctica de la comprensión lectora.

## **Análisis de datos**

A continuación, se presentan los resultados obtenidos por los instrumentos lo cuál evidenció la falencia en los niveles de comprensión lectora de los discentes de 9no grado en la Institución Educativa Distrital Pestalozzi; cabe mencionar que la información recopilada fue categorizada por medio de una rejilla de evaluación (tabla 1).

Tabla 1. Rejilla de evaluación

<b>Nivel literal</b>	Reconocimiento de las ideas principales. Reconocimiento de detalles: nombres, personajes, tiempo... Reconocimiento de las ideas secundarias.
<b>Nivel inferencial</b>	Bosquejos: Reproducir de manera esquemática el texto. Síntesis: Refundir diversas ideas, hechos, etc. Inferencias sobre relaciones lógicas: motivos; posibilidades; causas psicológicas; y causas físicas.
<b>Nivel crítico</b>	Juicio sobre la fantasía. Juicio de ejercicios comprensivos. Juicio de conceptos.

**Nota.** La gráfica expone las condiciones que tienen que cumplir los discentes para encasillarlos en un respectivo nivel de lectura. Tomado de: *Evaluación de comprensión lectora: dificultades y limitaciones*, por P, Zorrilla, 2005, Revista de educación.

Por medio de la prueba diagnóstica se realizó una categorización en la que se presenta el número de la pregunta, su nivel de comprensión lectora, las respuestas que seleccionaron los discentes teniendo en cuenta su totalidad y, por último, la respuesta correcta de dicha pregunta (tabla 2). Según el propósito del trabajo, se realizaron dos pruebas, una con base en la narrativa de un videojuego y con preguntas abiertas; mientras que la otra usaba textos tradicionales con preguntas cerradas.

Tabla 2. Resultados de la prueba diagnóstica con textos tradicionales

RESULTADOS	NIVEL DE COMPRENSIÓN LECTORA	A	B	C	D	RESPUESTA CORRECTA
1	Literal	20	5	0	0	A
2	Literal	1	23	1	0	B
3	Literal	0	4	19	2	C
4	Inferencial	0	24	1	0	B
5	Inferencial	2	0	0	23	D
6	Inferencial	3	1	1	20	D
7	Crítico	1	2	23	0	C
8	Crítico	0	1	4	20	D
9	Inferencial	4	18	0	3	B
10	Inferencial	25	0	0	0	A
11	Crítico	1	4	20	0	C
12	Literal	0	1	0	24	D
13	Crítico	21	0	2	2	A
14	Inferencial	7	15	0	3	B
15	Literal	2	0	23	0	C
16	Literal	0	0	4	21	D
17	Inferencial	25	0	0	0	A
18	Inferencial	0	4	18	3	C
19	Literal	5	20	0	0	B
20	Crítico	0	0	0	25	D

**Fuente:** Elaboración propia.

## Niveles de comprensión lectora

De acuerdo con lo recolectado en la prueba diagnóstica que utiliza textos tradicionales aplicada a los colegiales de noveno grado, se puede descubrir que, de las siete preguntas de nivel literal, el total de estudiantes que respondieron acertadamente fue un 84%, mientras que el otro 16% no; de ocho preguntas inferenciales, el 44% pudo resolverlas correctamente y lograron situarse en el nivel inferencial, el 56% restante no lo alcanzó; con la cantidad de cinco preguntas críticas, el 32% de los discentes pudieron responder bien todas las interrogantes y el 68% faltante tuvo dificultades. Cuando se aplicó la segunda prueba diagnóstica en la que se utiliza la narrativa del videojuego *Golden Sun* con preguntas abiertas, la situación cambia por completo, ya que gracias a la libertad que ofrece esta dinámica, las preguntas posibilitan una respuesta que pueda encasillarse a cualquier nivel de comprensión lectora y esto permite que el escolar demuestre realmente en dónde se encuentra. Con un total de quince puntos, cinco literales que buscan una respuesta literal, cinco que aspiran a ser inferenciales y las últimas que abren espacio al aspecto crítico de los niños. El 100% del grupo logró responder correctamente las preguntas del primer nivel; el 64% pudo exponer acertadamente el segundo; y, por último, solo el 20% de los discentes compartieron una respuesta crítica.

Las condiciones que se cumplieron para clasificar a los escolares en ambas pruebas diagnósticas fueron las siguientes: En el primer nivel de comprensión lectora, los jóvenes reconocieron detalles explícitos del escrito, tales como: la idea principal y las ideas secundarias, los nombres de los personajes, sus características y el tiempo en que se desarrollaba la narrativa; en el nivel inferencial, demostraron ser capaces de sintetizar las ideas, los hechos y que así pudiesen resumir de manera esquemática lo leído. También encontraron conexiones e hicieron suposiciones de las motivaciones de los personajes con su actuar y su influencia en la historia; en el último nivel, los discentes expusieron un pensamiento crítico al juzgar la fantasía expuesta en las narrativas y encontraron una intertextualidad con conocimientos que ellos tenían previo al contacto del material (tablas 3 y 4).

Tabla 3. Niveles de lectura de los estudiantes de 9no grado – 1era prueba

NIVEL	PREGUNTAS	ACERTARON	PORCENTAJE	NO ACERTARON	PORCENTAJE
Literal	7	21	84%	4	16%
Inferencial	8	11	44%	14	56%
Crítico	5	8	32%	17	68%

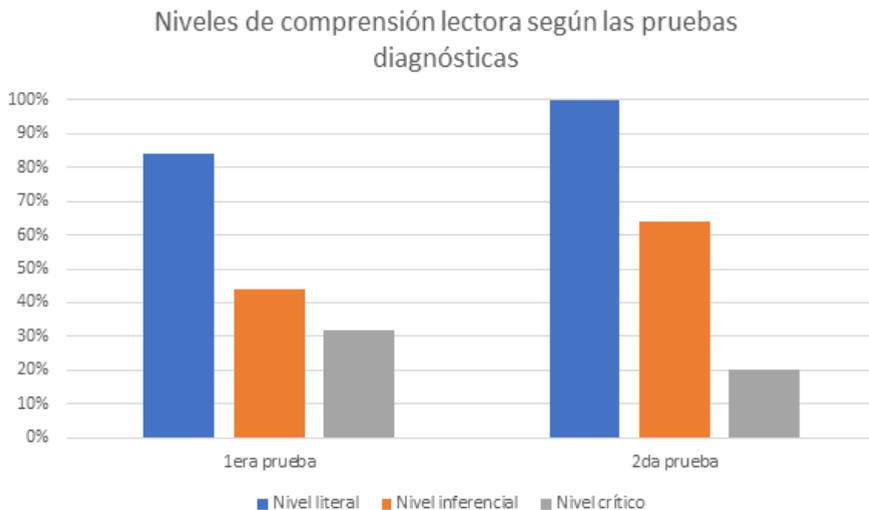
**Fuente:** Elaboración propia.

Tabla 4. Niveles de lectura de los estudiantes de 9no grado – 2da prueba

NIVEL	PREGUNTAS	ACERTARON	PORCENTAJE	NO ACERTARON	PORCENTAJE
Literal	5	25	100%	0	0%
Inferencial	5	16	64%	9	36%
Crítico	5	5	20%	20	80%

**Fuente:** Elaboración propia.

Gráfica 1. Niveles de comprensión lectora de los estudiantes de 9no según las dos pruebas diagnósticas.

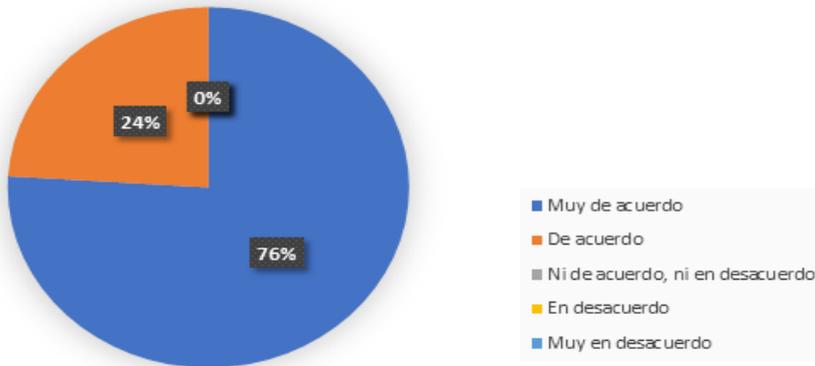


**Fuente:** Elaboración propia.

Con base en los datos de la gráfica 1 el panorama se vuelve intrigante; esto es debido a que, como investigador, surge la incógnita de: ¿Los discentes son conscientes de esta falencia?, ¿se preocupan por sus niveles de lectura? En consecuencia, con la encuesta aplicada a los niños se pudo ampliar esa perspectiva, el 76% expresó estar en “muy de acuerdo” y el 24% restante escogió la opción “de acuerdo”; siendo esta una de las razones que motivaron a la investigación (gráfica 2).

Gráfica 2. Resultados de la encuesta.

¿Siento que debo mejorar mis habilidades de comprensión lectora?



**Fuente:** Elaboración propia.

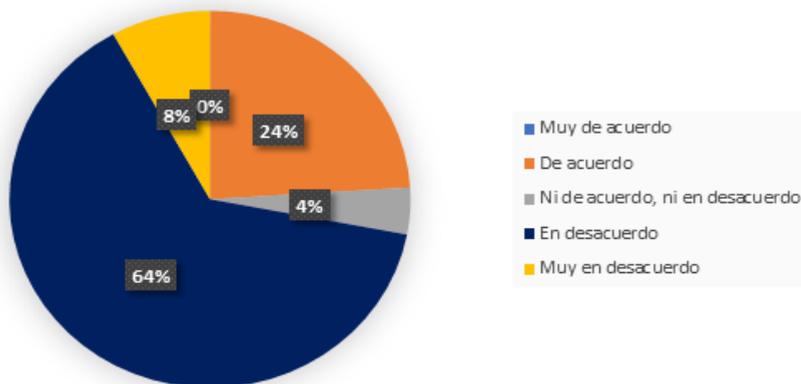
## Estrategias pedagógicas y metodología docente

Seguidamente, se pudo recopilar información acerca de las herramientas y estrategias pedagógicas que empleaba la docente con el diario de campo; de esta manera se vislumbró el uso de fragmentos de novelas o producciones audiovisuales que adaptaban la narrativa de algún libro; estas se abordaban en grupos y leían en conjunto mientras se compartían distintas ideas para llegar a una mejor comprensión del mensaje. También, se apoyaba de diferentes materiales como Los aspectos del cuento de Cortázar, entre otros más.

Sin embargo, la motivación de los jóvenes no destacaba, mostraban poco interés en lo que hacían y esto se debía a que no se les tenía en cuenta para la selección de las narrativas, se limitaban a responder lo que quería escuchar la profesora y hasta ahí llegaba el proceso lector. Es por esto que González en su investigación titulada “*Estrategias de comprensión lectora*” (2004), expresa la importancia de la ejecución de distintos procedimientos para que sean los mismos estudiantes quienes logren adquirir, retener y recordar los diferentes conocimientos que se expongan en las clases. Esto se evidencia en los resultados de la encuesta con la pregunta “¿Me siento motivado por trabajar actividades de comprensión lectora?” (gráfica 3.)

Gráfica 3. Resultados de la encuesta.

¿Me siento motivado por trabajar actividades de comprensión lectora?



**Fuente:** Elaboración propia.

Es así que, teniendo en cuenta la entrevista realizada a la profesora, se descubrió lo demostrado en la gráfica 4.

Gráfica 4. Estrategias y herramientas que utiliza la profesora.

Pregunta No. 1	¿Qué estrategias, herramientas o procedimientos para trabajar la comprensión lectora utiliza en las clases?
Respuesta	Lo normal. Utilizo las lecturas en voz alta; fotocopias de lecturas tipo Icfes; talleres grupales sobre algún cuento, novela; algunas películas y videos.

**Fuente:** Elaboración propia.

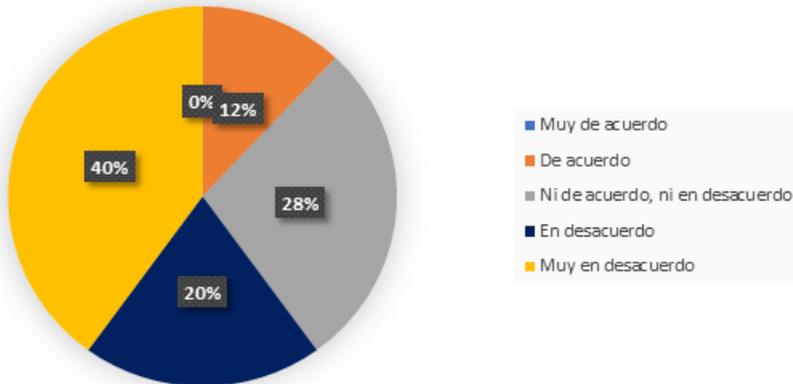
Esto permite entender que las estrategias con las que se auxilia la maestra mayormente son tradicionales; si bien esto no sería problemático actualmente, a futuro puede provocar una situación complicada ya que el proceso de enseñanza y aprendizaje se vuelve monótono. Hay que resaltar el hecho de la presencia de tecnologías que podrían influir positivamente en la motivación de los discentes si se llegan a enfocar correctamente, este proceso debe ser ameno para ellos y por esa misma razón, Fumero (2009) afirma que: “la lectura constituye la puerta fundamental del saber y un medio enriquecedor para la recreación. En la actualidad, la búsqueda de una definición, de un modelo, de una teoría explicativa de la lectura aún continúa” (p. 53).

Hay que tener presente lo que explica Solé (1998), el profesor es aquel quien guía al grupo de niños para que ellos avancen a partir de sus conocimientos previos y que, con base en ellos, puedan crear nuevos saberes más complejos a los que tenían previamente. Aunque hay que destacar el hecho de que el docente también es un participante en este proceso llamado “participación guiada” y que así, progresivamente, sean los niños quienes puedan encaminar su aprendizaje hasta que logren asumir la responsabilidad de él (p. 15).

Finalmente, indagando en la encuesta aplicada a los escolares, se descubre cuál es la posición que tienen ellos frente a la forma de evaluar por la que opta la docente (gráfica 5).

Gráfica 5. Resultados de la encuesta.

¿Considero correcto la forma en que el profesor evalúa mis procesos de comprensión lectora?



**Fuente:** Elaboración propia.

En diálogos con los estudiantes, en el registro del diario de campo, entre clases y en los espacios que se puede observar y escucharlos, se descubre que los estudiantes se muestran inconformes con el modo en que la profesora evalúa su proceso lector, Estas son algunas expresiones recogidas, “*Siempre lo mismo, pregunta, respuesta, lee, lee, lee, pero no deja ni pensar*”; “*siempre pregunta cosas que no están en el texto que lei*”; “*¿tu leíste todo el texto?*”; “*Me pareció aburrido*”; “*No me dejó terminar de decir lo que quería escribir, se acabó el tiempo*”. Esto encuentra conexión con la falta de motivación que tienen a la hora de practicar la lectura; la baja o nula dinamización provoca que encuentren poco interesante y significativo los avances que puedan tener al momento de adquirir nuevos conocimientos y técnicas de lectura ofrecidas en las clases. El objetivo es lograr que sean ellos, mediante un diálogo sincero, quienes encuentren la importancia de desarrollar esta habilidad mediante las diferentes actividades que pueda idear el tutor. Solé (1998) explica que la lectura no se puede imponer; es decir, cada participante del proceso va construyendo su mentalidad y poco a poco se consigue que ejercer la lectura sea algo ameno (p. 28).

## Conclusión

Teniendo como base la investigación titulada *Optimización de la comprensión lectora a partir del análisis del videojuego narrativo en los estudiantes de 9º*, se presentaron los puntos más relevantes del marco teórico, metodológico y los resultados que justifican el desarrollo de la propuesta pedagógica; es así que surge la incógnita ¿Qué es lo que todo esto nos dice?

Se puede evidenciar que la enseñanza de la comprensión lectora está pasando por un momento de transición que, de no abordarse correctamente, puede afectar en el desarrollo de esta habilidad. Teniendo en cuenta esto, se puede deducir que las repeticiones de las actividades y estrategias que se aplicaban a los discentes influirán negativa y progresivamente a estos últimos, quizás debido a la falta de novedad o que no encontraban interés en los métodos tradicionales para trabajar la comprensión lectora.

Es necesario considerar nuevas herramientas que atraigan la atención con instrumentos o medios de la actualidad que ya están inmersas en la cotidianidad de los jóvenes, siendo en este caso el videojuego. De esta manera, se desarrolló una propuesta pedagógica en la que se presentaban unos talleres que, para resolverlos, se tiene que avanzar en el videojuego narrativo “Golden Sun”, los estudiantes enfrentarían una nueva forma de trabajar la comprensión lectora; sin embargo, en esta ocasión sería con algo a lo que ya están habituados debido a su naturaleza lúdica y que, en consecuencia, beneficie al desarrollo de la comprensión lectora.

En conclusión, se espera que gracias a la aplicación de esta propuesta pedagógica se trabaje la lectura encontrando un parecido con el videojuego: partiendo de lo más básico y que, a medida que se avance, las preguntas se vuelvan más complicadas hasta el punto de ser obligatorio resolverlas de manera crítica. Con esta premisa es que la propuesta encuentra su propósito al trabajar los niveles de lectura y aspira a que pueda implementarse satisfactoriamente en el proceso de enseñanza y aprendizaje enfocándose en la comprensión lectora.

Es necesario tener en cuenta unos factores presentes en los escolares que hacen posible la aplicación de la propuesta, las cuales son: 1) El estrato social: No es posible utilizar herramientas tecnológicas como un computador o un celular cuando su acceso es limitado y complicado en la situación en la que se encuentran; 2) Los gustos: Es pertinente conocer qué estudiantes tienen más preferencia por los videojuegos y qué otros son más afines a textos tradicionales; 3) El videojuego utilizado: En este caso se escogió el videojuego narrativo *Golden Sun*, porque evidencia características que, para avanzar en la historia, es necesario interactuar con la mayoría de diálogos y, además, se presentan pistas desde el principio de la historia que permiten inferir qué podría pasar más adelante e incluso en la secuela del juego. Cabe mencionar que, gracias a su historia bien cuidada, es posible encontrar una intertextualidad con elementos de la narrativa en otros medios, sean obras literarias o sucesos contemporáneos, haciendo posible que la aplicación de esta podría usarse en los diferentes niveles de lectura en que se encuentren los colegiales.

Hay que recordar que la lectura no solo se aplica a los textos escritos, es una actividad que va más allá y que puede aplicarse en cada aspecto del día a día, el docente a cargo tiene que tener cuidado de los anteriores puntos y conocer la jugabilidad y narrativa del videojuego, además de que debe mediar cada sección de él para que los niños se encuentren en las mismas zonas y que pueda intervenir de ser necesario; los estudiantes podrán discutir entre ellos acerca de los desafíos o puzzles que tengan que superar y que estos estén inmersos en la narrativa gracias a la comprensión lectora gamificada. El trabajo en equipo será crucial para los que tengan más ventaja sobre otros, ya que podrán compartir su información con el resto y así todos puedan cumplir satisfactoriamente las actividades; por esto se debe vislumbrar el uso de herramientas como los videojuegos narrativos para trabajar diferentes habilidades desarrolladas en la educación básica, media y superior y que, por medio de esta propuesta pedagógica titulada “Ragnarok en la narrativa”, se optimicen los niveles de comprensión lectora en los discentes de noveno grado.

## Referencias bibliográficas

- Belli, S. & López, C. (2008). *Breve historia de los videojuegos*. Athenea Digital. Barcelona, España. Recuperado de: <https://atheneadigital.net/article/view/n14-belli-lopez>
- Cassany, D. (2006). *Tras las líneas. Sobre la lectura contemporánea*. Anagrama, Barcelona. Recuperado de: <https://media.utp.edu.co/referencias-bibliograficas/uploads/referencias/libro/295-tras-las-lineaspdf-WB5V4-articulo.pdf>
- Córdon, J. (2018). *Libros electrónicos y lectura digital: los escenarios del cambio*. Dossier. Universidad Nacional de la Plata. Salamanca, España. Recuperado de: <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/66768>
- Curiel, A. (2014-2015). *El videojuego como medio narrativo*. Universidad de Sevilla. Andalucía, España. Recuperado de: [https://www.academia.edu/28812924/El\\_Videojuego\\_como\\_Medio\\_Narrativo](https://www.academia.edu/28812924/El_Videojuego_como_Medio_Narrativo)
- Eguía, J., Contreras, R. y Solano, L. (2011). *Videojuegos como un entorno de aprendizaje. El caso de Monturiol el joc*. Catalunya. Recuperado de: [https://www.researchgate.net/publication/272675441\\_Videojuegos\\_como\\_un\\_entorno\\_de\\_aprendizaje\\_El\\_Caso\\_de\\_Monturiol\\_el\\_joc](https://www.researchgate.net/publication/272675441_Videojuegos_como_un_entorno_de_aprendizaje_El_Caso_de_Monturiol_el_joc)
- Fisher, W.r (1987). *Human communication as narration: Toward a philosophy of reason, value, and action* Columbia, South Carolina. University of South Carolina. USA.
- Freire, P. (1981). *La importancia del acto de leer*. Campinas, Sao Paulo. Recuperado de: <https://media.utp.edu.co/referencias-bibliograficas/uploads/referencias/articulo/524-la-importancia-de-leer-freire-docpdf-mh5tB-articulo.pdf>
- Fumero, F. (2009). Estrategias didácticas para la comprensión de textos. Una propuesta de investigación acción participativa en el aula. Investigación y Postgrado. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=65815763003>

- Gros, B. (2000). *La dimensión socioeducativa de los videojuegos*. Edu-tec. Recuperado de: <https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/557/291>
- Hernández, S., Fernández, C. y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill Interamericana. Recuperado de: <https://academia.utp.edu.co/grupobasicoclinicayaplicadas/files/2013/06/Metodolog%C3%ADa-de-la-Investigaci%C3%B3n.pdf>
- Sierra, J. (2013). *Del giro lingüístico al giro narrativo: Rorty, la contingencia del lenguaje y la filosofía como narrativa*. Universidad Autónoma de Colombia. Bogotá, Colombia. Recuperado de: [http://www.fuac.edu.co/recursos\\_web/descargas/grafia/grafia10/07.pdf](http://www.fuac.edu.co/recursos_web/descargas/grafia/grafia10/07.pdf)
- Solé, I. (1992). *Estrategias de lectura*. Editorial Graó. Barcelona, España. Recuperado de: <https://media.utp.edu.co/referencias-bibliograficas/uploads/referencias/libro/1142-estrategias-de-lecturapdf-NoaU6-libro.pdf>
- Torres, A., Romero, L., Pérez, A. y Björk, S. (2016). *Desarrollo de habilidades de lectura a través de los videojuegos: Estado del arte*. Universidad de Castilla. Cuenca, España. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/2591/259149309003.pdf>
- Trillos, J. & Ballesteros, H. (2020). *¿Leer en texto impreso o en Smartphone? Oportunidades y amenazas para Educar el pensamiento crítico*. Universidad del Atlántico, Revista Cedotic. Barranquilla, Atlántico. Recuperado de: <http://investigaciones.uniatlantico.edu.co/revistas/index.php/CEDOTIC/article/view/2746>
- Trillos, J. (2013). *La lectura hipermedial y su incidencia en la comprensión lectora en estudiantes universitarios*. Universidad de la Sabana. Barranquilla, Atlántico. Recuperado de: <https://palabraclave.unisabana.edu.co/index.php/palabraclave/article/view/2664/3275>