

Los videojuegos como estrategia lúdica a través de la gamificación para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de grado sexto del Colegio Gimnasio Modelia Real

Daliris Castañeda Campeón, Monica Yeneth Grajales Parra y Norma Liliana Molano Giraldo.

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Director

María Victoria Rodríguez Pérez

Doctora en Educación

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Bogotá D.C., diciembre del 2020

Tabla de contenido

Pág.

1.	Punto de partida	5
1.1	Planteamiento del problema	5
1.2	Formulación del problema	7
1.3	Objetivos	7
1.3.1	Objetivo general	7
1.3.2	Objetivos específicos	7
1.4	Justificación	8
2.	Marco referencial	9
2.1	Antecedentes investigativos	9
2.2	Marco teórico	12
3.	Ruta metodológica	16
3.1	Enfoque y tipo de investigación	16
3.2	Línea de investigación institucional	17
3.3	Población y muestra	18
3.4	Instrumentos de investigación	20
4.	Estrategia de intervención	35
5.	Conclusiones y recomendaciones	39
	Referencias	43
	Anexos	45

Resumen

En la presente propuesta se plantea como estrategia lúdica la implementación de los videojuegos a través de la gamificación para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de grado sexto del Colegio Gimnasio Modelia Real y, como eje transversal se tuvo en cuenta la literatura y la filosofía. Los instrumentos de investigación utilizados fueron la encuesta y el pretest, a partir de estos se identificó el preocupante desinterés de los estudiantes por leer de manera autónoma ya que, percibían la lectura como un medio obligado para acceder a una nota. Por lo tanto, se evidencia la necesidad de transformar las dinámicas de enseñanza aprendizaje y las prácticas pedagógicas mediadas por las TIC para intentar solucionar la problemática en mención. Para este propósito se tuvo en cuenta el enfoque cualitativo en la medida en que permite realizar una aproximación real con los participantes a partir de preguntas e hipótesis antes, durante y después de la recolección y el análisis de los datos como afirman Hernández, Fernández y Baptista.

A partir de la implementación de la propuesta se evidenció el interés del grupo de estudiantes frente al tema de los videojuegos y la posibilidad de utilizarlos con estrategias lúdicas para promover la lectura, el análisis simbólico y mejorar la comprensión. También, se verificó que han tenido acceso a diferentes dispositivos que les han permitido desarrollar capacidades y habilidades básicas como: comunicación, adaptabilidad, creatividad, persistencia y pensamiento crítico. Además, se logró observar que los videojuegos a través de la gamificación favorecen el desarrollo de habilidades de pensamiento complejo. La estrategia de intervención cuyo título es: “Leo, me divierto y aprendo con el dios de la guerra” se aplicará en el año 2021 como proyecto de largo alcance.

Palabras clave: Videojuegos, estrategia lúdica, gamificación, comprensión lectora.

Abstract

In this following proposal paper, it is proposed as a playful strategy, the implementation of video games through gamification to improve the reading comprehension skills of sixth grade students of the Gimnasio Modelia Real school and, as a transversal thrust literature and philosophy were reached. The research instruments used were the questionnaire and the pretest, based on these, the worrying disinterest of the students in reading autonomously was identified, since they perceived reading as an obligatory means to achieve a grade. Therefore, is evident necessity of transforming the teaching-learning dynamics and the pedagogical practices mediated by ICT for trying to solve the problem mentioned. For this purpose, the qualitative approach was taken into account insofar as it allows a real approach to the participants based on questions and hypotheses before, during and after the data collection and the analysis, as stated by Hernández, Fernández and Baptista.

From the implementation of the proposal, it was evidenced the interest of the group of students in the subject of video games and the possibility of using them with playful strategies to promote reading, symbolic analysis and improve understanding. Furthermore, it was verified that they have had access to different devices that have allowed them to develop basic abilities and skills such as: communication, adaptability, creativity, persistence and critical thinking. Additionally, it was observed that video games through gamification stimulate the development of complex thinking skills. The intervention strategy whose title is: "I read, I have fun and I learn with the god of war" will be applied in the year 2021 as a classroom project in order to turn learning into a meaningful and fun experience.

Keywords: videogame, playful strategy, gamification, reading comprehension.

1. Punto de partida

1.1 Planteamiento del problema

Contexto social y educativo de los estudiantes de grado sexto del Colegio Gimnasio Modelia Real.

El Colegio Gimnasio Modelia Real es una Institución Educativa de carácter privado ubicado en la localidad de Engativá en la dirección Calle 24D N.82-13 y su jornada académica es de 6:30 a.m. a 2:30 p.m. Los estudiantes de grado sexto de este Colegio se encuentran en un rango de edad entre los 10 y 12 años. En esta etapa comienzan a realizar tareas de manera autónoma y de manera sistemática. En su mayoría el estrato predominante es el tres, lo que no implica que no haya estudiantes de estratos dos o incluso uno, la mayoría tienen un fácil acceso a las nuevas tecnologías, es decir, tienen una interacción activa con los medios digitales. En su mayoría los padres de familia trabajan, lo cual implica que los estudiantes permanecen solos o al cuidado de sus abuelos después de la jornada académica. En ocasiones el manejo de sus emociones se torna complejo cambiando bruscamente de estado de ánimo. Asimismo, empiezan a mostrar empatía o preferencia con ciertos modelos que impactan en ellos o llaman su atención constituyendo patrones.

Por otro lado, experimentan un aumento notable en las posibilidades cognitivas, en sus funciones y procesos psíquicos, lo cual sirve de base para que se hagan más altas las exigencias para su intelecto pues son capaces de hacer deducciones e inferencias lógicas, formular juicios e hipótesis y consideraciones en un alto nivel de abstracción. La mayoría muestran una gran atracción hacia los videojuegos y en contraposición se ha logrado evidenciar la apatía hacia la lectura, sin embargo, durante las actividades de lectura guiadas en clase son reflexivos, críticos y propositivos.

Descripción de la situación problémica

Desde el quehacer docente y comprendiendo la educación a partir de su función política es imperativo motivar a los estudiantes a leer y a comprender lo que leen para que posteriormente puedan asumir una postura crítica bien fundamentada a través de argumentos suficientes, de esta manera se estaría contribuyendo a la formación de ciudadanos activos que transformen la realidad social de nuestro territorio nacional, en el reconocimiento de valores y antivalores, las causas y las consecuencias de diferentes formas de ser y actuar en el mundo en la búsqueda permanente de sentido como una condición netamente humana.

En este punto, es lícito preguntarse, si la sociedad actual cambia permanentemente y de manera acelerada ¿La educación debe transformarse para responder a las necesidades actuales? ¿Es pertinente permanecer inmóviles en el escenario educativo ante las constantes transformaciones? ¿Los estudiantes están comprendiendo su realidad y las implicaciones que derivan de una aceleración que modifica la sociedad? ¿Qué estrategias lúdicas responden de mejor manera ante la necesidad de comprender la realidad a partir de las dinámicas actuales? ¿Si se motiva a leer a los estudiantes más y mejor se podría estimular la capacidad crítica y el perspectivismo para la lectura y comprensión de diferentes cosmovisiones? De ser así ¿Estaríamos formando ciudadanos críticos que pudiesen transformar la realidad?

Intentando responder a estos interrogantes se ha planteado la imperiosa necesidad de implementar estrategias lúdicas que, en un principio eleven el hábito de leer en los estudiantes de grado sexto del Colegio Gimnasio Modelia Real y, posteriormente mejoren la comprensión lectora a partir del análisis de estudios que se han realizado en relación a los videojuegos como estrategia lúdica en la educación se ha evidenciado que presenta múltiples ventajas para el desarrollo cognitivo de los estudiantes. En este orden de ideas, se ha seleccionado el videojuego **God of war 1** como recurso lúdico para motivar y estimular la lectura en los estudiantes, así como para mejorar la comprensión lectora.

God of war 1 es un videojuego basado en la mitología griega donde su personaje principal es Kratos que significa “poder”, nacido en Esparta, con un fuerte entrenamiento militar y comandante de un ejército; en el campo de batalla y acorralado por sus enemigos decide hacer un trato con Ares, dios de la guerra, para salvar su vida y la de su ejército. Es engañado por este dios generando sed de sangre, así pues, mata a su esposa e hija, tras el macabro suceso Kratos decide dejar de servirle y de esta manera inicia su odisea, la cual se puede experimentar a través de la interacción en el videojuego God of war, de ahí que se tomará como recurso estratégico.

Por otro lado, es interesante observar el papel que cumple la caja de Pandora en este juego y la relación que establece con los acontecimientos venideros, sirviéndose de este aspecto se estimulará la curiosidad de los estudiantes. La relación entre mitología griega y videojuegos está implícita en tanto estrategia lúdica para la enseñanza y el aprendizaje motivando el interés por la lectura y mejorando la comprensión lectora en estudiantes de grado sexto del Colegio Gimnasio Modelia Real, lo cual es el objetivo principal de la propuesta aquí planteada.

1.2 Formulación del problema

¿Cómo plantear una estrategia lúdica que involucre los videojuegos a través de la gamificación para fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de grado sexto del colegio Gimnasio Modelia Real?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Implementar los videojuegos como estrategia lúdica a través de la gamificación para fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de grado sexto del Colegio Gimnasio Modelia Real.

1.3.2 Objetivos específicos

- Identificar las necesidades de aprendizaje de la población objeto de estudio.
- Rastrear y analizar información documental en relación al tópico a investigar para plantear estrategias lúdicas que involucren los videojuegos y la gamificación.
- Diseñar estrategias lúdicas a través de la gamificación en articulación con los videojuegos para fortalecer la comprensión lectora.

1.4 Justificación

Tanto los juegos como los videojuegos permiten evidenciar la forma en que el ser humano es y actúa en el mundo, posibilitan establecer y estrechar vínculos, desarrollar la creatividad en relación al planteamiento de posibles alternativas de solución ante diferentes problemas, estimular procesos cognitivos, entre otras, por lo cual, son evidentes las bondades de los videojuegos como recurso lúdico para mejorar la comprensión lectora. Por su parte, la mitología griega es una herramienta pedagógica con el potencial de motivar el interés por la lectura, las diferentes perspectivas sobre la realidad, estimulan la imaginación, la creatividad, la curiosidad por la forma en la que se desarrollan las historias, prácticas y rituales, así como la relación entre dioses y héroes y la constante lucha entre el bien y el mal.

Estos recursos hacen parte de los ejes transversales de la literatura y la filosofía, es posible encontrar metáforas con una serie de significados que descifran una decisión final, llevando al estudiante a elevar el grado de exigencia en relación a sus procesos mentales complejos y reflexivos para establecer relaciones con su vida cotidiana generando una lectura crítica desde diversas cosmovisiones en la búsqueda de sentido.

Desde el punto de vista filosófico se motivará la lectura por medio del análisis de los mitos y su relación con el mundo de la vida en la búsqueda permanente de sentido, así pues, al emplear libros de mitos y los videojuegos se pueden hacer ejercicios de comprensión que

involucren la intertextualidad teniendo mayor incidencia en los estudiantes y su realidad en tanto que, a través de estas experiencias, el aprendizaje se torna significativo. Asimismo, desde la filosofía se propende por el desarrollo de habilidades de pensamiento de orden superior conformado por la triada: pensamiento crítico para pensar más y mejor, pensamiento creativo para imaginar mundos posibles y, pensamiento ético para pensar la sociedad desde una perspectiva emancipadora. Además, los videojuegos permiten transferir conocimiento desde escenarios aparentemente ficticios a un contexto más cercano por medio de ejercicios de análisis simbólico. En síntesis, la lectura y el videojuego se articulan para desarrollar y fortalecer en la población focalizada diversas habilidades como las críticas, comprensivas, interpretativas y reflexivas, por citar tan solo algunos ejemplos.

2. Marco teórico- referencial

2.1 Antecedentes investigativos

Los videojuegos tienen la propiedad de motivar a los estudiantes, sin embargo, ello dependerá de la forma en que el docente los integre a su propósito educativo. Gee, por su parte manifiesta que los videojuegos posibilitan el desarrollo de habilidades de comprensión (como se cita en Torres, A.; Romero, L.; Pérez, M. A. y Björk, S, 2016, p.38), por lo cual, al utilizarlos como estrategia lúdica para mejorar la comprensión lectora las actividades se centrarán en la comprensión del significado de los símbolos a través de juegos digitales generando un diálogo dinámico entre diferentes realidades, las cuales se pueden percibir tanto en el videojuego como en el contexto en el que se desarrolla e interactúa el estudiante, facilitando el acercamiento a la lectura de una manera alternativa y a la vez divertida “a través de una narrativa atractiva y diferente, potenciando el hábito de lectura en los jóvenes. (Torres, A.; Romero, L.; Pérez, M. A. y Björk, S, 2016, p.43).

A partir del análisis de los antecedentes locales, es decir, de los proyectos de posgrado de la Fundación Universitaria Los Libertadores, relacionados con el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes, buscan diseñar e implementar estrategias lúdicas para lograr tal fin. En este orden de ideas, según Lozano & Olaya, (2016) la primera etapa de dicha investigación permitió visualizar mediante registros descriptivos, analíticos y críticos las experiencias que los estudiantes han tenido respecto al uso del software educativo. A la vez permitieron detectar y contrastar la visión que tiene el estudiante en torno al recurso educativo empleado, de los esquemas de conocimientos, sus obstáculos cognitivos, en torno al aprendizaje de la comprensión lectora, intereses, necesidades y problemáticas que manifiestan, así como sus conductas más significativas. De igual manera se realizó una encuesta donde se analizaron diferentes categorías dentro del aprendizaje de la comprensión lectora y donde los estudiantes debían contestar cada una de las preguntas planteadas de acuerdo al grado de conocimiento.

La conclusión a la que llegaron Lozano & Olaya (2016) fue que de acuerdo al contenido de las respuestas a las preguntas que se les hicieron a los estudiantes es que ellos consideran que asimilan mejor la información que en el manejo directo de textos escritos. De igual manera observaron que la herramienta tecnológica aplicada fue aceptada por la mayoría de estudiantes ya que generaba en ellos una alta motivación e interés por las temáticas abordadas. Los resultados obtenidos por los estudiantes demuestran la influencia del modelo pedagógico constructivista implementado por el docente en cuanto a la metodología planteada, al igual que sus compromisos frente a las actividades propuestas, porque ellos reconocen que aunque demuestran interés hacia la innovación a través de las TIC descritas en el proyecto, también demuestran cierto grado de dificultad respecto al manejo que se pretendía basado en la autonomía del estudiante y la responsabilidad que implica.

Desde el enfoque de Ramírez y Nieto (2019), a partir de un estudio con una muestra de casi 400 estudiantes, se evidencia el gusto que tienen los jóvenes universitarios por los

videojuegos competitivos, así como el fortalecimiento de procesos de co-creación entre estudiantes, profesores y personas externas con experiencia en los *sports*, en donde se planteó la necesidad de incluir un espacio diferente que atrajera realmente a los estudiantes y que enseñara la importancia que tienen los videojuegos para los procesos de aprendizaje. Es aquí donde se hizo uso de la *gamificación* como una técnica de aprendizaje que retoma los principios del diseño de videojuegos para aplicarlo al contexto académico mediante un sistema de desafíos, puntos, rangos y recompensas, los cuales se alinearon con los procesos evaluativos institucionales ya existentes y dieron como resultado una propuesta fresca, dinámica y diferente, que buscó motivar a los estudiantes a aprender sobre temas que les interesen.

De acuerdo a la investigación llevada a cabo por Ramírez y Nieto (2019) se puede observar que los videojuegos utilizados como estrategia lúdica a nivel educativo permiten a los estudiantes desarrollar habilidades de pensamiento complejo para una mejor comprensión de los temas, particularmente aquellos que son de su interés, promoviendo el aprendizaje autónomo y colaborativo dado que en el momento en el que se desarrolla el juego el estudiante piensa y reflexiona en torno a las estrategias que tienen que crear para solucionar las dificultades que se van generando, esto despierta en ellos la lógica y la reflexión, entre otras tantas habilidades.

2.2 Marco teórico

El incremento acelerado del uso de dispositivos tecnológicos inevitablemente ha transformado los procesos de aprendizaje en los estudiantes, así como sus relaciones sociales, el fácil acceso a un mar de información, gracias a la avanzada capacidad multimedia, permite un acercamiento a cualquier información, así como a contenidos de entretenimiento de manera casi que ilimitada.

Ahora bien, es imperativo intentar desmitificar algunos imaginarios colectivos en cuanto a que los videojuegos se asocian a perder el tiempo o perder la noción del tiempo. Al respecto,

se abordarán investigaciones que de manera contraria resaltan el valor lúdico y pedagógico de los videojuegos en el desarrollo de habilidades sociales, emocionales y cognitivas.

Teniendo en cuenta la recolección, la esquematización y el análisis de la información en los documentos académicos, en el marco local e internacional, se ha evidenciado las ventajas de los videojuegos en los procesos de enseñanza-aprendizaje específicamente aquellos que impactan en la comprensión lectora de los estudiantes. En este orden de ideas es imperativo resaltar que no solo se pueden leer textos sino también contextos, por consiguiente se pretende hacer evidente el alto potencial de estos recursos lúdicos para generar procesos de pensamiento y de socialización, como lo plantean Huizinga y Caillois en donde se concibe al juego como elemento fundamental “en la creación de formas culturales con un valor asociado al proceso de enseñanza” (como se cita en Torres, A.; Romero, L.; Pérez, M. A. y Björk, S, 2016, p.38).

2.2.1. El Juego

El juego como “actividad libre” influye en la vida del niño, del adolescente o del jugador en general, en tanto que se lleva a cabo o se ejecuta dentro de un espacio y un tiempo determinado a partir de unas reglas que en últimas tendrían el carácter de ser obligatorias en tanto regulan y permiten establecer cierto orden, la decisión de aceptarlas o no recae directamente sobre el jugador presentándose una posible tensión entre diversos sentimientos en la medida en que se hace consciente del “ser de otro modo” diferente al papel y las dinámicas llevadas a cabo dentro de su espacio natural, es decir, en su cotidianidad (Huizinga, 2007). Caillois concuerda con esta definición y a su vez asevera que el juego debe ser una fuente de placer y diversión, se presenta como un acto incierto en la medida en que no se sabe qué esperar (como se cita en Aranda, 2015, p.13), por lo cual, se considera que para los fines educativos de la presente propuesta concuerda con el propósito de generar duda, inquietud y asombro en relación a la mitología griega a través del juego, generando así hábitos de lectura en el estudiante

y mejorando la comprensión lectora, usando como recurso lúdico los videojuegos o también llamados juegos digitales.

2.2.2. Los videojuegos

Según Rey (2019) “la palabra *videojuego* está compuesta por dos términos donde “juego” indica el propósito lúdico y “vídeo” la tecnología que lo media” (p.7). Los videojuegos o juegos digitales se pueden definir como una forma de entretenimiento a partir de diversos recursos digitales como Xbox, PlayStation, Wii, Nintendo Switch, o algún otro instrumento que posea una videoconsola. En la actualidad se puede hacer uso de computadores, *Smartphone*, y demás instrumentos a través de los cuales se puedan ejecutar movimientos en una pantalla, y aunque en la sociedad contemporánea surgen otras dinámicas y otros términos como por ejemplo *juegos de PC*, tanto estos como los videojuegos se refieren a la misma idea (Rey, 2019). Cabe mencionar además que los videojuegos en particular, así como los juegos en general, permiten evidenciar la forma en que el ser humano es y actúa en el mundo, posibilitando establecer y estrechar vínculos, desarrolla la creatividad en relación al planteamiento de posibles alternativas de solución ante diferentes problemas, estimula procesos cognitivos, entre otras, por lo cual, son evidentes las bondades de los videojuegos como recurso lúdico para mejorar la comprensión lectora.

2.2.3. Gamificación

Para hablar de gamificación es necesario, como primera medida, mencionar que no se debe confundir con la noción de juego, Juegos Serios o Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), en este sentido Zichermann & Cunningham (2011) afirman que “la gamificación consiste en el uso de mecánicas, elementos y técnicas de diseño de juegos en contexto que no son juegos para involucrar a los usuarios y resolver problemas” (como se cita en Borrás, 2015, p.4). Desde esta perspectiva se evidencia la necesidad de construir un ambiente de aprendizaje adecuado para los estudiantes, donde se vinculen de manera activa, consciente y responsable a sus propios

procesos formativos a través de los elementos del juego vinculados estratégicamente por los docentes que diseñan e implementan propuestas de gamificación en el aula.

2.2.4. Comprensión lectora

Una de las principales dificultades que se encuentran en el proceso de enseñanza y aprendizaje es la manera como los estudiantes interpretan diferentes tipos de texto a través de su comprensión lectora. Pero es aquí donde se observa el papel que cumplen los maestros, siendo necesario liderar estrategias a través de las cuales los estudiantes comprendan la información para potencializar sus habilidades comunicativas y de comprensión lectora.

Desde el punto de vista de Larrosa (2003) la lectura es un acto de formación en donde implica no solamente lo que el lector sabe, si no lo que es, una persona puede llegar más allá de la imaginación, entendida como la facultad de poder diferenciar lo sensible de lo intangible, la forma y el intelecto, el objetivo y el sujeto, real o imaginario.

Por otro lado, Larrosa (2008) manifiesta que la lectura es un hábito que se trabaja desde la escuela, sin embargo, el aprender a leer y el leer son conceptos muy diferentes, el fundamento de la premisa que se emplea para sustentar el concepto de comprensión lectora es formar buenos lectores, que estén en la capacidad de construir nuevos conocimientos a partir de aplicación de estos en nuevos escenarios, es decir, un aprendizaje para construir un nuevo conocimiento que influya en la vida diaria.

Según Devis (2000) la comprensión lectora se puede definir como la memoria de significados de palabras, hacer inferencias, seguir la estructura de un párrafo, reconocer la actitud, intención y estado de ánimo del autor y encontrar respuestas a preguntas. Según Trevor, (1992) la comprensión lectora es un conjunto de procesos psicológicos que consisten en una serie de operaciones mentales que procesan la información lingüística desde su recepción hasta que se toma una decisión.

2.2.5. Estrategia lúdica

A partir de los planteamientos de Angélica Sátiro, educadora y filósofa brasileña, la lúdica cumple un papel de gran importancia en el desarrollo de habilidades de pensamiento a través de la motivación que garantiza el placer o el gusto por aprender, a la vez que posibilita el ejercicio, regulación o normalización de pautas de conductas sociales en tanto forma de adaptación al mundo, es decir, posee una función socializadora (2010, p.8). Asimismo, según Irene de Puig, la lúdica es “propulsora de habilidades intelectuales, físicas, emocionales y sociales, ya que fomenta la exploración, la experimentación, introduce la prueba, avanza la investigación” (Sátiro, 2010, p.8). Desde la perspectiva de Sátiro y analizando las evidencias de su trabajo a lo largo de más de tres décadas de experiencia como docente, formadora de docentes y como asesora de educación en diferentes países de Latinoamérica y Europa, es importante resaltar su propuesta acogiendo el componente lúdico, como estrategia para el aprendizaje, como marco de referencia para el presente trabajo.

2.2.6. Los videojuegos como estrategia lúdica en la educación

Los videojuegos poseen un gran potencial como estrategia lúdica para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes en la medida en que por medio de elementos textuales formales como la forma textual, el objetivo del creador, el paratexto, etc. y al ser además medios de comunicación, representan de manera directa o indirecta, el conjunto de valores propios de una cultura, en donde el jugador se encuentra frente a la posibilidad de hacer lectura, comprensión, análisis y evaluación de un contexto e incluso de dinámicas sociales particulares, Bogost (2008) valida esta postura y al respecto afirma que “se da un fuerte valor educativo a los videojuegos, pues encuentra que los jugadores pueden aprender a leer y criticar estos modelos, deliberando las implicaciones de tales afirmaciones” (p. 121). Por su parte Gee manifiesta que “los videojuegos son espacios particularmente buenos para que las personas aprendan a situar significados, a construirlos, a través de la experiencia” (como se cita en

Aranda, D., Sánchez-Navarro, J., y Martínez, S. (coord.), 2016. p.7). Se encuentra en este punto una heterogeneidad teórica en relación a el uso de los videojuegos como recurso lúdico para mejorar la comprensión lectora, sin embargo cabe agregar que los videojuegos se pueden comprender también como medios de persuasión en la medida en que pueden facilitar la producción de estructuras argumentativas en el jugador cuando se trata de expresar ideas para la comprensión o persuasión en relación a cómo funciona un determinado sistema social, llevando al jugador a plantear hipótesis, posibles alternativas e incluso a cuestionar y problematizar dinámicas propias del contexto.

3. Ruta metodológica

3.1 Enfoque y tipo de investigación

Para esta propuesta se considera pertinente tener en cuenta el enfoque cualitativo, en tanto que permite realizar una aproximación real con los participantes. Así pues, Hernández, Fernández y Baptista (2014) plantean que la investigación cualitativa “proporciona profundidad a los datos, dispersión, riqueza interpretativa, contextualización del ambiente o entorno, detalles y experiencias únicas. Asimismo, aporta un punto de vista “fresco, natural y holístico” de los fenómenos” (p.16), por lo cual, permite una aproximación a las diferentes concepciones o cosmovisiones para intentar comprender los fenómenos y dinámicas sociales. En este orden de ideas

[...] los estudios cualitativos pueden desarrollar preguntas e hipótesis antes, durante o después de la recolección y el análisis de los datos. Con frecuencia, estas actividades sirven, primero, para descubrir cuáles son las preguntas de investigación más importantes; y después, para perfeccionarlas y responderlas (Hernández, Fernández y Baptista 2014, p.7)

En este contexto el enfoque en mención busca contribuir a la identificación y análisis de las necesidades de aprendizaje de los estudiantes del grado sexto del Colegio Gimnasio Modelia Real, teniendo en cuenta el contexto, las dinámicas familiares y sociales que les permean, es decir, su realidad, para implementar estrategias lúdicas efectivas que motive y

vincule a los estudiantes como agentes activos, autónomos, libres y responsables de su formación.

En cuanto al diseño metodológico se tiene en cuenta la investigación acción, Sequera, en “Investigación acción: un método de investigación educativa para la sociedad actual” la define como:

[...] una metodología que forja una elevada capacidad para dar respuestas a los diferentes problemas que se presentan en la cotidianidad, en tanto que la misma tiene su accionar en el contexto de la comunidad y no solo involucra al investigador, sino también a todos los integrantes del mismo, los cuales, a partir de la detección de la situación problemática, aportarán sus ideas y posibles soluciones desde la elaboración de proyectos o planes de acción. Es así como, este método de indagación científica, vista a modo general, está cobrando relevancia en una sociedad cuyas demandas van más allá de conocer, analizar o comprender, experimentado un auge de implementación sobre todo en el ámbito educativo, en el cual los docentes necesitan hoy más que nunca dar respuestas y soluciones concretas a la diversidad de situaciones problemáticas que se viven en el aula y fuera de ella, considerándose la educación como un todo reflexivo, participativo y creativo ((2014, p.224)

Desde esta perspectiva, la investigación acción se articula de manera idónea a los objetivos planteados en la presente propuesta, de forma que busca identificar las necesidades de aprendizaje del grupo seleccionado, de la misma manera que permite recolectar y analizar información en tanto posibilita plantear estrategias de solución frente a estas mismas necesidades, en este caso en particular se refiere a mejorar la comprensión lectora de estudiantes de grado sexto del Colegio Gimnasio Modelia Real, teniendo en cuenta el contexto y la realidad social que enmarca el territorio nacional, valga resaltar que para que sea posible transformar se necesita de un tejido social crítico, capaz de asumir una postura suficientemente fundamentada y validada, que piense por sí mismo y actúe en pro de un cambio, es por ello que Colombia

necesita de más lectores críticos que comprendan y lean, en un principio, textos y, posteriormente la realidad.

3.2 Línea de investigación institucional

Respecto a la línea de investigación para la especialización en Pedagogía de la Lúdica aplica “Evaluación, aprendizaje y docencia”:

Esta línea de investigación contiene tres ejes fundamentales: evaluación, aprendizaje y currículo. [...] La línea busca circunscribirse al desarrollo histórico institucional, ya que prioriza la responsabilidad como parte integral de una propuesta formativa de calidad. Parte de esa responsabilidad está en la evaluación permanente, que debe ser asumida como parte integral del proceso educativo. Gracias a ésta, la Institución encuentra y entiende las posibilidades reales de mejorar el proyecto formativo. Esta línea de investigación concibe la educación como proceso complejo, inacabado e incierto que requiere del acompañamiento de la evaluación para identificar logros y oportunidades. (FULL)

De lo anterior se deriva la pertinencia e importancia de diseñar e implementar estrategias lúdicas formativas de calidad en las propuestas curriculares de las instituciones educativas nacionales, con el objetivo de mejorar los procesos a través de una evaluación continua en pro de la calidad educativa, mejorando las condiciones de los estudiantes, desarrollando y potencializando sus habilidades para alcanzar la transformación social con igualdad de oportunidades.

3.3 Población y muestra

En este proyecto se ha considerado vincular a los estudiantes de grado sexto del colegio Gimnasio Modelia Real una Institución Educativa de carácter privado ubicado en la localidad de Fontibón en la dirección Calle 24D N.82-13 y su jornada académica es de 6:30 a.m. a 2:30 p.m. El curso está constituido por 29 estudiantes grado 6 C (16 niñas y 14 niños).

Algunas características comunes entre los alumnos son, en primer lugar, sus edades ya que se encuentran en el rango entre los diez y doce años, la mayoría pertenecientes a la ciudad

de Bogotá. En ocasiones se muestran inestables en sus emociones y afectos debido a que están en la etapa de la adolescencia, la mayoría son muy expresivos y participativos en clases. Gran parte de ellos pertenecen al estrato tres, por tanto, se evidencia que no carecen de elementos materiales y todos poseen equipos en los que reciben sus clases virtuales con comodidad. Ninguno presenta discapacidad cognitiva lo que hace que se les exija mucho más en su intelecto. Son estudiantes muy apegados a la tecnología ya que la mayoría sabe hacer uso de aplicaciones y videojuegos. En suma, manifiestan que en su tiempo libre prefieren dedicarlo al celular. La mayor parte del grupo mencionan que cuando estaban en la presencialidad estaban muy solos en casa, pero con lo ocurrido este año en cuanto al tema de la virtualidad hizo que sus padres se acercaran más debido a que la mayoría también trabaja en casa. Manifiestan los niños que el encierro no ha sido fácil y extrañan a sus compañeros para jugar y compartir. Son niños que aún poseen buenos valores y son muy respetuosos, les gusta el trabajo cooperativo, a veces se pelean entre ellos, pero saben perdonar de forma fácil, algunos han tenido la posibilidad de viajar a diferentes partes del mundo y así conocer la variedad y cultura de otros países, la mayoría son básicos en un segundo idioma en este caso el inglés.

Por otro lado, desafortunadamente pese a que están más cercanos a sus padres solo 15 niños cumplen con sus deberes de forma oportuna. Por lo general los padres de familia siempre buscan una justificación cuando los niños fallan en sus desempeños académicos y tratan de culpar a los docentes cuando algo está fallando.

Dentro de las características cognoscitivas están los niños que en su mayoría resuelven ejercicios de operaciones lógicas sin dificultad, saben realizar abstracciones y darles significado también logran entender en su mayoría hasta los conceptos más complejos de acuerdo a la forma como se les enseñe. Una de las problemáticas es que no les gusta casi leer en tiempo libre por más que se les trabaje la comprensión lectora debido a que la mayoría coincide que no hay hábito lector desde los padres hasta los abuelos ya que prefieren ver programas de tv o jugar

con la tecnología. Cuando se realizan talleres de lectura siempre es necesario hacerlos de forma guiada en clase porque es la única manera en que se pueden concentrar, muy pocos tienen la autonomía de leer libremente. Pero cuando se realiza este tipo de práctica ellos saben argumentar bien sus ideas, se ponen en el lugar de otros, son muy reflexivos, les gusta que se les lean poesías, historias de misterio y terror, comics, etc. Ellos mismos afirman que les encanta la mitología griega y sus dioses por eso se decidió trabajar esta temática para que se sientan más motivados a leer de forma comprensiva y divertida. Tienen buena capacidad de análisis, comprensión literal de textos, saben reorganizar información, emiten juicios valorativos, diferencian las clases de texto y son propositivos.

En cuanto a su escritura la mayoría maneja muy buena caligrafía y ortografía debido a que ese es el énfasis del colegio. Son muy pocos los que deben mejorar su escritura y producción textual.

Se selecciona este tipo de población debido a que son niños que experimentan un aumento notable en las posibilidades cognitivas, en sus funciones y procesos psíquicos, lo cual sirve de base para que se hagan más altas las exigencias para su intelecto pues son capaces de hacer deducciones e inferencias lógicas, formular juicios e hipótesis y consideraciones en un alto nivel de abstracción. La mayoría muestran una gran atracción hacia los videojuegos. Por lo anterior se puede hacer un proyecto interesante y muy significativo para poder motivar la comprensión lectora.

3.4 Instrumentos de investigación

Rojas Soriano en relación a las técnicas e instrumentos para recopilar información señala que:

[...] el volumen y el tipo de información -cualitativa y cuantitativa- que se recaben en el trabajo de campo deben estar plenamente justificados por los objetivos e hipótesis de la investigación, o de lo contrario se corre el riesgo de recopilar datos de poca o ninguna utilidad para efectuar un análisis adecuado del problema.” (2013, p.197).

Desde esta perspectiva, los instrumentos de investigación son recursos muy importantes en tanto que permiten el estudio de un grupo o población seleccionado y cumplen con el propósito de recopilar datos útiles y prácticos para abordar el problema a resolver. Por esta razón, se hace necesario definir los instrumentos a emplear en esta propuesta de intervención.

El pretest es un aprueba que se realiza con los estudiantes de un grupo con el fin de diagnosticar los saberes previos que tienen en cuanto a un tema determinado. A través de su aplicación es posible percibir e identificar las posibles dificultades que se encuentran en la población objeto de estudio. Este instrumento fue muy importante para aplicar en la presente propuesta de intervención porque permitió conocer las dificultades y a su vez las fortalezas de los estudiantes en cuanto a la comprensión e interpretación en la lectura de diferentes textos.

Este instrumento se aplicó después de haber realizado una lectura sobre la mitología griega con el fin de diagnosticar las necesidades de aprendizaje individuales y grupales de los estudiantes del curso 6C del Colegio Gimnasio Modelia Real. Asimismo, permitió identificar en qué nivel de comprensión lectora se encontraban.

Se aplicó una prueba de comprensión lectora diseñada a partir de textos filosóficos con un especial énfasis en mitología griega la cual exigía un nivel de comprensión e interpretación amplio teniendo en cuenta preguntas literales, inferenciales y críticas. Fue desarrollada por 21 de los 29 estudiantes que hacen parte del grupo seleccionado, 6C, para aplicar la propuesta de intervención, ocho de los estudiantes no asistieron al encuentro sincrónico. La prueba tuvo una duración aproximada de cuarenta minutos.

Al analizar los resultados de esta prueba se evidenció que algunos estudiantes presentan dificultades a la hora de responder preguntas inferenciales y críticas debido a que están acostumbrados a responder preguntas literales. Sin embargo, otro grupo de estudiantes mostró

habilidades para responder todo tipo de preguntas ya que presentan un particular interés en los textos filosóficos y en el análisis simbólico de la realidad.

Esta prueba permitió que los estudiantes establecieran una relación entre lo leído y los saberes previos y, formularan hipótesis frente a las problemáticas sociales contemporáneas propias de la realidad circundante, fortaleciendo el nivel inferencial de comprensión, así como la postura crítica personal de cada uno de ellos.

Por otro lado, se tuvo en cuenta la encuesta como instrumento de investigación, la cual está conformada por varias preguntas las cuales han sido diseñadas con el fin de generar los datos necesarios para alcanzar los propósitos de la investigación que se está realizando en el grupo objeto de estudio, permitiendo obtener información amplia en relación al problema que se pretende solucionar. En este caso, mejorar la comprensión lectora. Este instrumento se aplicó a los estudiantes del curso 6C del Colegio Gimnasio Modelia Real para identificar los videojuegos que llaman su atención, si poseen consolas, si conocen algunos videojuegos relacionados con mitos, etc.

Se contó con la participación de 22 estudiantes de un grupo de 29, a los cuales se les informó con anterioridad la prueba a realizar. En esta encuesta se postularon 10 preguntas relacionadas con los videojuegos que los estudiantes frecuentan y el desarrollo de los mismos, estos estudiantes desarrollaron las preguntas en un tiempo aproximado de 20 minutos, y se pudo detectar el interés que los niños y las niñas demuestran a la hora de hablar de videojuegos.

Este proceso evidenció el interés del grupo de estudiantes frente al tema de los videojuegos y la posibilidad de utilizarlos como estrategia lúdica para promover la lectura, el análisis simbólico y mejorar la comprensión. También, se pudo verificar que los niños y niñas que hacen parte de este grupo alguna vez han tenido acceso a estos dispositivos y que han desarrollado capacidades y habilidades básicas para manejarlas, como : la comunicación, la

adaptabilidad, la creatividad, la persistencia y el pensamiento crítico, aprendiendo por el placer que proporciona el acto de superar retos, teniendo en cuenta que los desafíos de los videojuegos incluyen generación de estrategias, acertijos, así como la resolución de problemas.

Análisis de gráficas

El pretest

Ejercicio de comprensión lectora con base en el mito “la caja de Pandora”

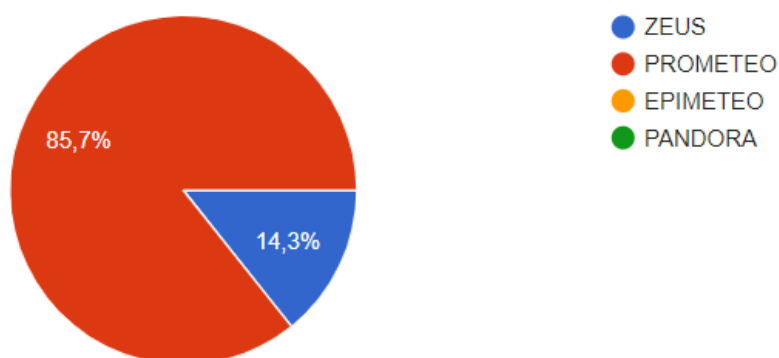
Responden 22 de 29 estudiantes: 50% femenino 50% masculino con edades entre 11 y 13 años donde la mayoría tienen 12 años. En primer lugar, se seleccionó el mito de la caja de Pandora ya que manifiesta el origen de los hombres y los dones que les fueron dados, también las consecuencias desatadas por causa de la curiosidad de una mujer. Se realizaron 7 preguntas de opción múltiple y opción respuesta abierta de tipo argumentativa.

Preguntas y respuestas de acuerdo a la barra de gráficos:

1. Pregunta es de sentido literal y el 85.7% de 100% responde de forma correcta

1. SENTIDO ILITERAL: Creador de la raza humana según la mitología griega:

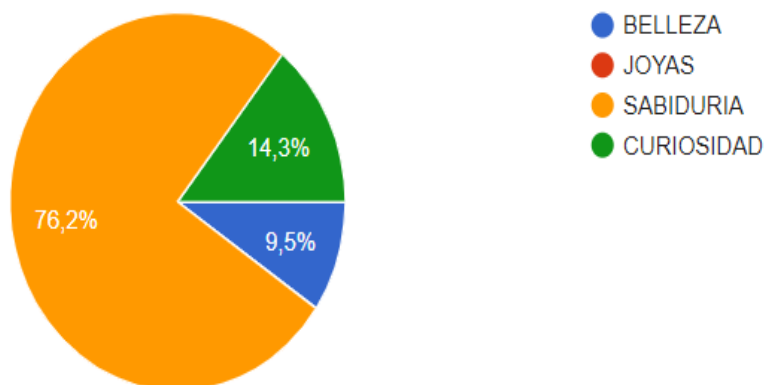
21 respuestas



2. Pregunta con sentido literal y el 76.2% de 100% responde de forma correcta

2.PREGUNTA CON SENTIDO LITERAL: ¿Qué le regalo Atenea a Pandora?

21 respuestas

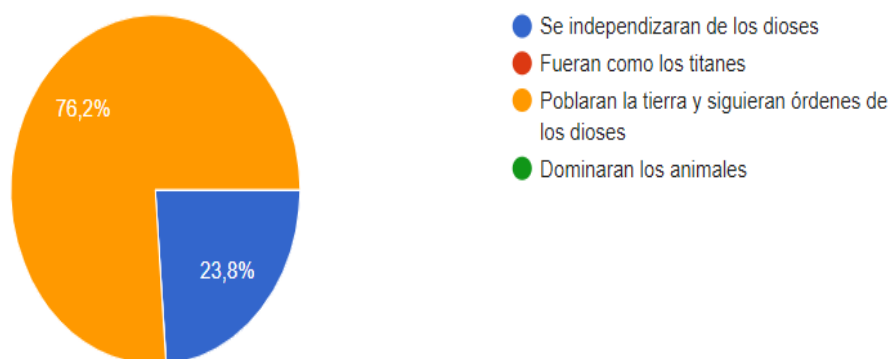


De acuerdo a lo anterior los estudiantes en su mayoría no leen de forma completa el texto. Ya que algunos manifiestan en clase que se cansan rápido y se confían de los videos adicionales relacionados con el tema. La mayoría de estudiantes logran recordar escenas, detalles, ideas principales y responden a interrogantes básicos (¿cómo?, ¿Qué?, ¿cuál?, etc. Logran recordar escenas y personajes.

3. Pregunta de sentido inferencial y responde el 76.2% de 100%

3.SENTIDO INFERENCIAL: Prometeo dotó de conocimiento a los hombres para que:

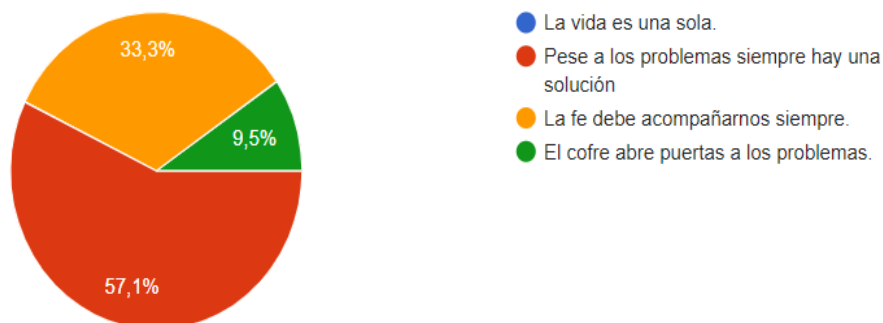
21 respuestas



4. Pregunta de sentido inferencial y responde el 57.1% de 100%

4.PREGUNTA CON SENTIDO INFERENCIAL: Según la expresión "La esperanza es lo último que se pierde" Hace referencia a:

21 respuestas

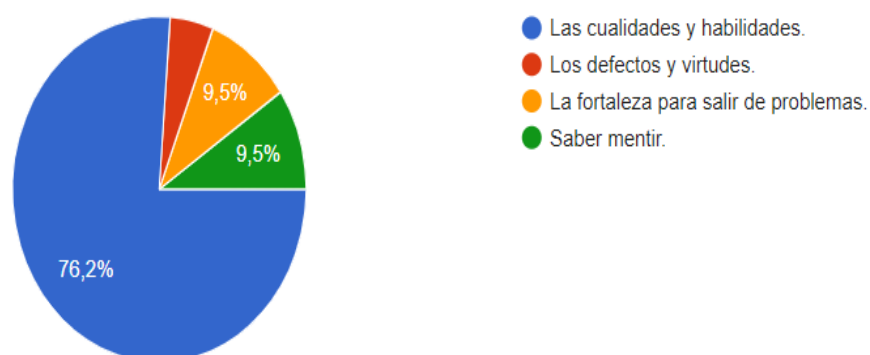


De acuerdo a lo anterior los estudiantes en su mayoría reconstruyen los significados de la lectura relacionándolos con sus vivencias y experiencias personales con un conocimiento previo, planteándose así diferentes hipótesis y reconstruyendo significados.

5. Pregunta crítica responde el 72,6 % de 100% la mayoría de estudiantes logran confrontar el texto con sus saberes y experiencias y también saben emitir un juicio crítico valorativo dando su opinión evidenciando así el procesamiento cognitivo.

5. PREGUNTA CRÍTICA: El don en los hombres hacen referencia a:

21 respuestas



6. Argumenta con tus palabras qué enseñanza te deja el mito de la caja de Pandora. 21 respuestas.

- No caer en la tentación

- La caja de Pandora tiene su origen en la mitología griega que explica cómo los humanos se volvieron mortales y cómo todos los males fueron instalados en la humanidad. Cuando Pandora se da cuenta de lo que está sucediendo trata de cerrar la caja antes que salga todo encerrando en el fondo a la esperanza
- Que debemos obedecer cuando alguien nos pone algo al frente y nos dicen que no lo abramos lo debemos hacer
- que uno siempre tiene que obedecer lo que los padres le dicen a uno
- La curiosidad mato al gato
- No ser tan curiosa y que todo tiene su tiempo
- QUE ZEUS ES UN CRAK
- La caja de Pandora tiene el origen de la mitología griega que explica cómo los humanos se volvieron mortales y cómo todos los males fueron instalados en la humanidad.
- Que uno no debe perder la esperanza
- No dejarnos llevar por la curiosidad
- Me pareció muy buena la historia
- Siempre hay que tener esperanza.
- A pesar de las tempestades, no hay que perder ni olvidar lo que creemos
- Hay que pensar antes de actuar porque podríamos causar un problema
- que hay que tener paciencia, hacer caso y no ser tan curioso
- Quien hay que ser sabio para tomar una decisión
- Que no hay que perder la esperanza
- La caja de Pandora tiene su origen en la mitología griega que explica cómo los humanos se volvieron mortales y cómo todos los males fueron instalados en la humanidad.
- Que lo último que se pierde es la esperanza
- No perder la esperanza

- Que a pesar de uno ser curioso tiene que hacer caso

En cuanto a la argumentación se evidencia que la mayor parte de estudiantes fueron impactados por el contenido de la lectura ya que generó una gran reflexión en sus vidas.

7. ¿Qué consejo le puedes dar a Pandora? 19 respuestas.

- Por favor controla esa curiosidad por más fuerte que sea
- Que piense antes de actuar, pero su error sirvió para saber que siempre hay soluciones a los problemas por eso "la esperanza es lo último que se pierde"
- Que obedezca a Zeus cuando le dijo que no abriera la caja
- Que haga caso para no sufrir las consecuencias
- Debiste aceptar que no debiste abrir la caja, pero se puede arreglar los errores, busca una solución y no te quedes de brazos cruzados
- Que no sea tan curiosa
- QUE SEA INTELIGENTE
- Que no se puede dejar llevar por la curiosidad y que tenga fe siempre.
- Que no debe de tener esperanza
- Que no se debe dejar llevar por la curiosidad
- Tener esperanza, ante todo.
- que se tranquilice y que no pierda la fe de que todo se solucionara
- Dejar la curiosidad y tener más cuidado con sus acciones
- No sea chismosa
- Que sea paciente
- Que tiene que tener más esperanza
- Que uno debe ser precavido y debe hacer caso a las advertencias que a uno le dan para poder ser mejor.
- Que no deje de tener esperanza

- Una pulsera de diamantes

Encuesta

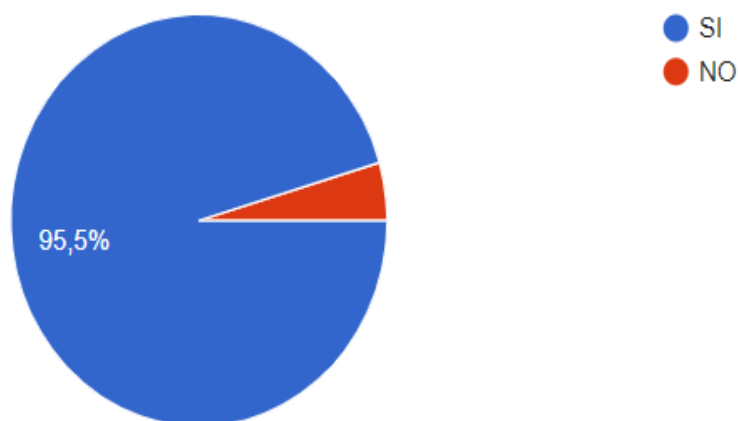
La lectura y los videojuegos

En esta encuesta se quiso explorar los gustos de los estudiantes en cuanto a las estrategias lúdicas en la enseñanza y opiniones frente a la importancia de leer.

1. 95;5 % les gusta los videojuegos

1. ¿Te gustan los videojuegos?

22 respuestas



2. ¿Qué videojuegos conoces? 22 respuestas

- Star Wars Jedi: Fallen Order, the force unleashed
- Among us, minecraf
- Free fire, fornite, Minecraft, call of duty, god of word, among us
- Spider man ps4 y spider man miles morales ps5
- Fornite rocket league fall guys
- Fornite, call of duty, amongus, rocket league
- GTA: V, GTA: San Andreas, Halo 4, Rocket league, among us, fall guys Super Mario Bros, Forza Horizon 2, Minecraft, Project 64, Sonic the hedgehog, gears of war, god of war, call of duty, Sneak thief, Phasmophobia, Nedd for speed, Entre otros

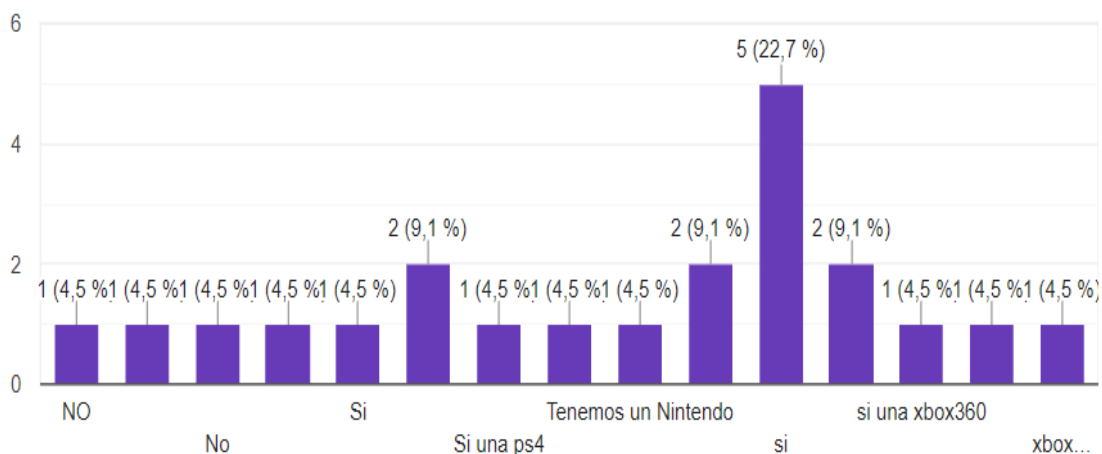
- Fornite, Roblox, Mario Bross, Contra, entre otras.....
- Fornite, among us, Gta, Fifa21, Call of duty, Minecraft, Roblox, Crash Bandicoot 4, Fall guys.
- Super Mario Odyssey, Mario Car deluxe, just dance y Mario World
- Minecraft, Fornite, Among Us, Valorant, Rocket league, Hitman, Paladins, Etc.
- FORNITE, AMONG US, FREE FIRE Y GTA 5
- GTA 5, FIFA, MORTAL COMBAT, HELLO NEIGHBOR, CALL OF DUTY, FALL GUYS, FORNITE, PUG, SPIDERMAN PS4, MINCTRAFT Y GOD OF WAR
- Fortnite warzone minecraft call of duty 1234 fall guys paladines Spiderman etc ...
- Minecraft, fall guys, among us, call of duty, pokemon, gta, dragon ball kakarot, fornite y clash royale
- Subway Surfers
- Fornite, FIFA, Call of Duty
- Fortnite, Minecraft, Geometry dash, Five nights at freddys , Among us , Fall guys , Rocket league , Watch dogs , Plantas vz zombies , Valorant , Hitman , Apex , Gta 5, Ark , just cause , Hello neighbor , Borderlands , Doom , Super Mario Bross , Undertale , CSGO , Spider-man PS4 , Splatoon , Luigis mansions , God of war etc...
- Left dead mario kart fornite pug mobile crash bandicut outlast call of duty (todos) y otros :)
- Mario kart, fortine, Minecraft, roblox, free fire, pokemon, among us, pac man.

Se evidenció que conocen múltiples videojuegos entre ellos: Free fire fornite, Minecraft, call of duty, god of word, among us Spider, man ps4 y spider man miles, fornite rocket league fall guy Fornite, call of duty, among us, rocket league, etc.

3. El 22,7 de 100% tiene consola en la casa

3. ¿Tienes consola para videojuego en casa?

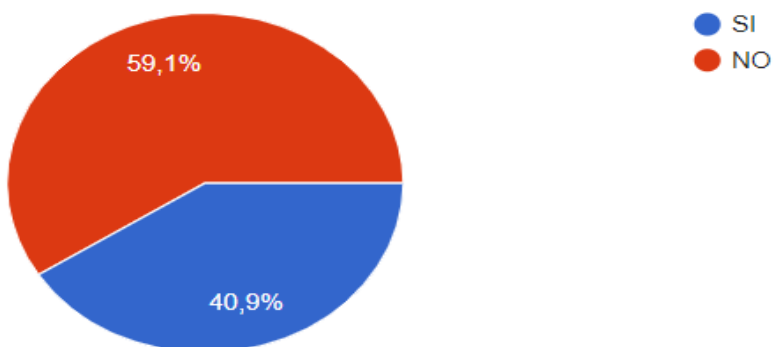
22 respuestas



4. 40,9% de 100% conoce el video juego God of war.

4. ¿Conoces el videojuego God of war?

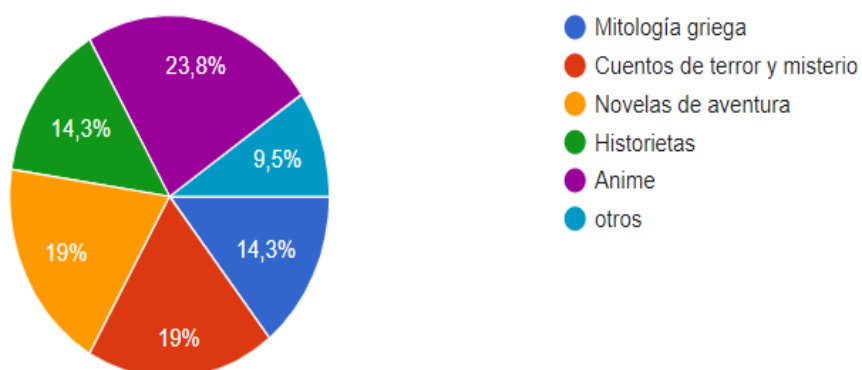
22 respuestas



5. Dentro de la encuesta que se hizo del tipo de lectura que prefieren en clase está en primer lugar el anime con 19% de 100% y en segundo lugar la mitología griega con 14,3% de 100%

5. ¿Qué tipo de lectura te gusta más?

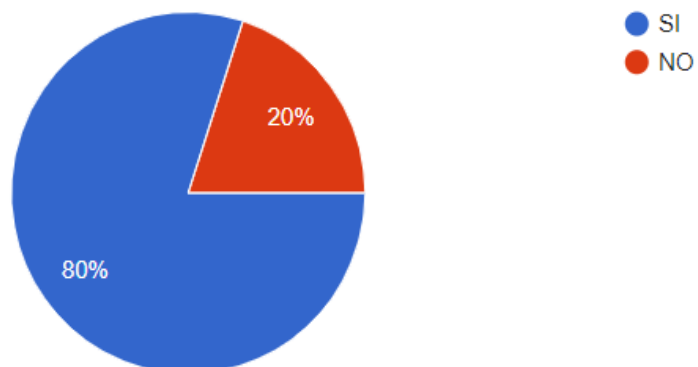
21 respuestas



6. Al 80% de los estudiantes afirman que les gusta leer

6. ¿Te gusta leer?

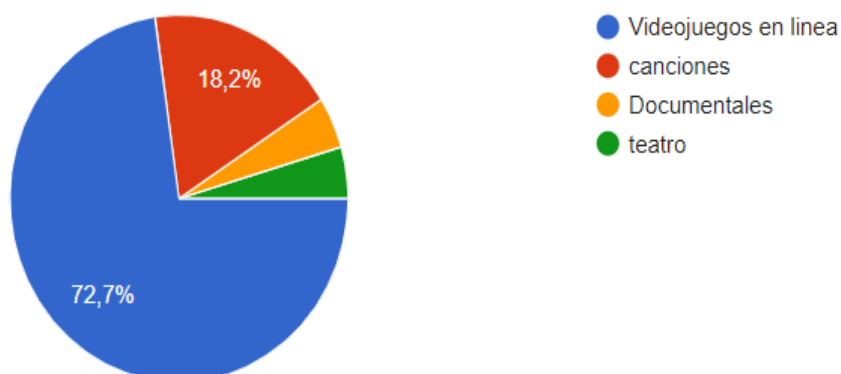
20 respuestas



7. El 72,7% prefiere los juegos en línea para aprender.

7. ¿Qué elemento lúdico te gustaría para implementar en las clases de lectura?

22 respuestas



El elemento lúdico que quieren que les implemente en clase son los videojuegos con un 72,7%

8. ¿Qué sugieres para que la clase de lectura sea más dinámica? 20 respuestas

- Hacer más actividades en línea como ver películas con enseñanza
- La clase me parece que ya es muy dinámica
- Que tenga imágenes de la historia
- Música, y ya
- Poder hacer las actividades en clase con juegos, otras cosas divertidas
- Más archivos interactivos con respecto al tema que se trabaja
- Leer en voz alta
- Hacer más actividades lúdicas y no de lectura }
- Entender de una forma diferente los libros como actuar un personaje e intentar tener sus sentimientos y eso puede ayudar a entender más la lectura
- Ninguna cosa porque me parece muy lúdica
- JUEGOS O ESCUCHAR MÚSICA
- NO REALIZAR TANTO LIBRO Y REALIZAR MÁS ACTIVIDADES EN QUIZIZZ O EN MÁS PLATAFORMAS

- Poder escoger nuestros libros y al final del día dar un resumen de lo que leímos todos los miércoles. (en el colegio)
- Hacer más juegos con las lecturas
- Más videos divertidos
- Leer en línea
- Con juegos
- Hacer actividades con los cuentos
- Pues que cada leamos cada género diferente
- Pues que hagamos actividades con canciones de k-pop que me gusta y pongamos películas y lecturas y videojuegos en línea para que la clase sea más divertida.

Sugirieron muchas actividades creativas para la clase de lectura entre ellas: usar videojuegos, actividades en línea, implementar la música, actuar, leer en voz alta, etc.

9. ¿Son buenos o malos los videojuegos? Justifica tu respuesta: 20 respuestas

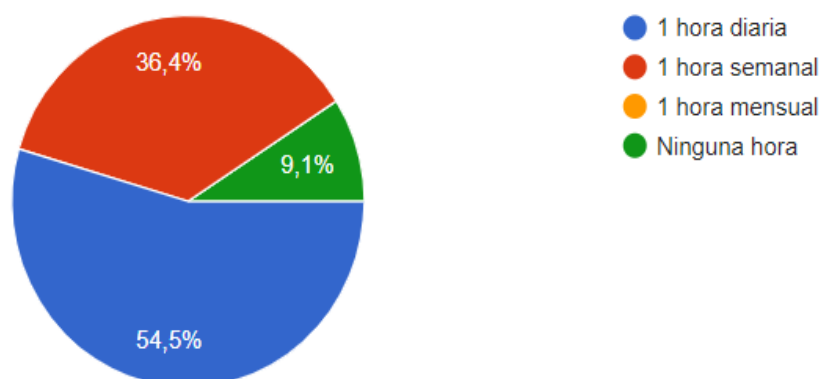
- Son buenos, porque cuando una persona se obsesiona con los videojuegos ya es culpa de la persona y no del videojuego
- Depende hay unos buenos y que son para enseñar y otros solo para perder el tiempo
- Buenos ya que sirven para entretenernos
- Yo creo que buenos por qué te ayudan a concentrarte mucho
- Si porque hay juegos muy divertidos que nos pueden ayudar a tener más información de un tema o de cosas interesantes.
- Son buenos, porque estimulan la creatividad, la selección de decisiones rápidas, etc.
- Buenos, porque con ellos te puedes distraer de muchas cosas.
- En parte son buenos, pero también malos, buenos para pasar el tiempo, y malos porque se pueden hacer adictos a ellos.

- Depende del videojuego y de cómo la persona lo interprete por ejemplo si es un juego violento la persona se puede volver violenta y dejarse controlar por un sentimiento ya que es lo que ha visto, depende como ya mencioné de las interpretaciones que se den
- Buenos porque a uno lo hace más creativo, piensa más rápido, hace estrategias y por eso me parece buenos.
- SON BUENOS POR QUE EN MI OPINION ESO TE AYUDA A SER MÁS ESTRATÉGICOS
- SON HERMOSOS TE AYUDAN A DESESTRESARTE Y A PASAR UN BUEN RATO SOLO O CON AMIGOS
- Muy buenos
- Soy buena
- Pues todo en exceso es malo, pero también nos ayudan a entretenernos y pasar un rato agradable.
- Son muy buenos
- Algunos porque uno puede aprender sobre el videojuego
- Si son buenos lo videojuegos hay videojuegos le ayuda a reaccionar más rápido, los juegos de terror supera los miedos de uno, y hay un juego el cual enseña que uno nunca debe rendirse
- Soy muy buena se me facilitan bastante
- Buenos porque son para nuestra diversión

10. Desean dedicarle 1 hora diaria a la lectura.

10. ¿Cuánto tiempo te gustaría dedicarle a la lectura?

22 respuestas



4. Estrategia de intervención

Leo, me divierto y aprendo con el dios de la guerra

La estrategia de intervención que a continuación se expondrá está proyectada para el año 2021 durante el primer semestre académico, contemplando la posible alternancia que se llevará a cabo a partir de enero según las directrices distritales. La manera como se pretende realizar la estrategia es a través de la virtualidad con un recurso de gamificación creado en Genially, se recreará el video juego God of war 1.

Descripción de la estrategia

En un principio se puede observar una página que da inicio al juego donde las opciones de Intro; Personajes; Mapa y Misiones deben ser exploradas en su totalidad por los estudiantes. En la Introducción del juego se puede encontrar la siguiente descripción: God of War 1 es un videojuego basado en la mitología griega donde su personaje principal es Kratos que significa “poder”, nacido en Esparta, con un fuerte entrenamiento militar y comandante de un ejército; en el campo de batalla y acorralado por sus enemigos decide hacer un trato con Ares, dios de la guerra, para salvar su vida y la de su ejército. Es engañado por este dios generándole sed de

sangre, así pues, mata a su esposa e hija, tras el macabro suceso Kratos decide dejar de servirle y de esta manera inicia su odisea. Por otro lado, valga resaltar la importancia de implementar la estrategia descrita anteriormente como un proyecto de aula de largo alcance donde a través del juego, la interacción, la competencia sana, los logros y los reconocimientos, por nombrar tan solo algunas bondades, la experiencia de aprender sea significativa y divertida vinculando al estudiante de manera activa a su proceso de formación, convirtiéndolo en el protagonista de la narrativa que se hila progresivamente en cada aventura del aula gamificada.

Estructura y tiempos de la secuencia didáctica

En primer lugar, se hace la contextualización de la mitología griega la cual durará 10 minutos, y consiste en leer acerca de la mitología griega especialmente el surgimiento del mal en el mundo, por lo cual, es necesario tener presente el papel que cumple Prometeo, Epimeteo y Pandora, se les mencionará a estos personajes para que puedan tener elementos y criterios de búsqueda e indagación claros, pueden usar libros y bases de datos o Google académico, para desarrollar esta actividad de la mejor manera posible y de generar mayor interés hacia la lectura se crearán clubs de lectura e investigación virtual con el tema de los Mitos Griegos, cada estudiante hará parte de estos grupos para trabajar de manera colaborativa y compartir sus lecturas y videos del videojuego God of war 1 en YouTube.

Dentro del desarrollo de la estrategia, los estudiantes deberán interactuar en línea a través del recurso diseñado por las docentes en Genially para gamificar God of War 1. Se conformarán grupos de cuatro estudiantes, durante este momento, deberán intentar establecer relaciones con la realidad, es decir, pensar una explicación racional en torno a los planteamientos mitológicos del juego (25 minutos).

La dinámica es la siguiente: el alumno deberá hacer el recorrido completo por el juego. A medida que avanza irá descubriendo mitos griegos y su relación con el videojuego God of

War 1, tendrá acceso a datos curiosos, es decir, lecturas que le llevarán a responder de manera correcta las preguntas que van surgiendo para poder avanzar por el juego y desbloquear niveles. También tendrá acceso a videos ilustrativos de las dinámicas del videojuego en mención. Si el estudiante no responde de manera adecuada puede retomar las lecturas o recursos proporcionados a través de los botones interactivos e intentar nuevamente.

Los temas que se manejan en la dinámica son los siguientes: en la línea de filosofía se tendrá como referencia el análisis de mitos y la relación con la vida cotidiana. Asimismo, la hermenéutica simbólica, es decir, la interpretación de símbolos jugará un papel de gran importancia, comprendiendo que la hermenéutica simbólica no se agota en el discurso y por lo tanto, es indispensable recurrir al lenguaje poético, metafórico, mitológico e incluso corporal para intentar explicar lo inefable; en este orden de ideas la perspectiva metafísica, ontológica, ética, epistemológica e incluso la estética, fungen como eje articulador entre los saberes que confluyen en el diseño e implementación de la propuesta contenida en el presente documento. En la asignatura de español se realizará el análisis literario de los mitos griegos, el argumento, las metáforas y análisis de interpretación desde lo simbólico.

La forma en que se dará seguimiento a esta actividad será a partir del ejercicio dialógico y la interacción entre los estudiantes en el momento de la socialización de cada clase (25 minutos) y, además, para aquellos estudiantes que no participan frecuentemente, se dará la posibilidad de expresar lo aprendido a través de una muestra creativa, dando libertad y autonomía a su proceso formativo, de la misma manera que se tiene en cuenta las inteligencias múltiples. Los alumnos estarán al tanto de su progreso a través de la retroalimentación constante de la docente. Por otro lado, se propone un sistema de insignias y de recompensas a través del cual se registre periódicamente los logros y reconocimientos de cada estudiante, dichas insignias las pueden lograr o alcanzar con la asistencia a clase, la participación evidenciando análisis y comprensión del tema, la lectura guiada y por las propuestas de

mejoramiento planteadas por cada uno de ellos como parte de la evaluación de las clases, sus dinámicas y metodologías en un proceso de coevaluación sobre la práctica misma y su incidencia en el aprendizaje de los estudiantes. Los tiempos propuestos para ejecutar la estrategia pueden variar de acuerdo a las directrices institucionales en relación a los cambios desencadenados por la situación actual de salud pública.

En este proceso de evaluación se tendrá en cuenta la siguiente rúbrica a través de la cual se medirá la comprensión lectora del estudiante, desde la interdisciplinariedad de las asignaturas de español y filosofía:

Rúbrica de comprensión lectora: Mitología griega.

Gimnasio Modelia Real. Grado sexto.

Desempeños	Superior (100)	Alto (90-95)	Medio (80-85)	Bajo (75-60)
Identifica	Reconoce el contenido del texto, a través de los personajes de la mitología griega: (principales y secundarios), escenarios y hechos.	Reconoce el contenido de los mitos griegos a través de los personajes.	Reconoce los personajes principales de la mitología griega.	Tiene dificultades para reconocer los personajes de la mitología griega.
Analiza	Analiza situaciones en los contextos de la mitología griega y los compara con su cotidianidad.	Analiza situaciones en los contextos de la mitología griega y emite un juicio propio.	Analiza situaciones en los contextos de la mitología griega.	Se le dificulta analizar los contextos de la mitología griega y compararlo con su propia cotidianidad.
Resume	Expresa y logra sintetizar lo más relevante de los textos.	Expresa las ideas principales del texto y lo transmite usando sus propias palabras.	Expresa fragmentos del texto copiándolos en forma literal.	Presenta dificultad al sintetizar el texto.
Infiere	Emite conclusiones que no están expresadas	Selecciona parte del contenido del texto y explica la relación entre sus	Explica el contenido del texto sin emitir	Se le dificulta sacar inferencias del texto.

	literalmente en el texto.	componentes y su propio juicio.	un juicio propio.	
Interpreta	Atribuye gran significación a los hechos, los personajes, los espacios en función al contexto de los mitos griegos.	Atribuye significación a los hechos y espacios que presenta la mitología griega.	Atribuye significación a lo que representan los personajes de la mitología griega.	Atribuye con dificultad la totalidad del significado de la mitología griega.

6. Conclusiones y recomendaciones

Se encontraron oportunidades de mejora en el proceso de enseñanza y aprendizaje relacionadas con la manera como los estudiantes interpretan diferentes tipos de texto a través de su comprensión lectora. Además, se identificó la importancia del papel que cumplen los maestros en el desarrollo de estrategias que favorezcan la comprensión de la información con el fin de potenciar habilidades comunicativas en los estudiantes.

De acuerdo a lo anterior se logró implementar una estrategia lúdica que fortaleció la comprensión lectora teniendo como eje la transversalidad entre la filosofía y literatura. Se usaron los videojuegos en este caso God of War 1 y la gamificación a través de la aplicación Genially.

Se propuso un espacio diferente dirigido a generar interés en los estudiantes por medio de una técnica de aprendizaje que retoma los principios del diseño de videojuegos y fue trasladado al contexto académico mediante un sistema de desafíos, puntos, rangos y recompensas, los cuales se alinearon con los procesos evaluativos institucionales ya existentes y dieron como resultado una propuesta didáctica basada en los videojuegos y su gran potencial como estrategia lúdica para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes por medio de elementos textuales como la forma textual, el objetivo del creador, el paratexto, y su potencial para el proceso de lectura, comprensión, análisis y evaluación de un contexto e incluso de dinámicas sociales particulares.

Dentro del diseño de investigación se usó el enfoque cualitativo, este permitió acercarse de forma exacta a los estudiantes de acuerdo a sus realidades generando así diversos juicios críticos como las enseñanzas y aprendizajes que dejaba la lectura, para luego aplicarlas a sus vidas e incluso darles ideas más creativas a los docentes para generar clases de lectura más dinámicas.

En los resultados obtenidos se evidenció la influencia del modelo pedagógico constructivista, bajo este enfoque se aplicaron pruebas de enfoque cualitativo como la encuesta y el pretest. Se detectaron las necesidades de aprendizaje de cada uno de los estudiantes entre ellas, mayor motivación hacia la lectura con otro tipo de herramientas acordes a sus intereses sociales y personales. También manifestaron que les gustaría leer más, pero de forma dinámica y atractiva.

Se logró rastrear información a partir del pretest con textos de la mitología griega como la caja de Pandora. Los resultados, evidenciaron la posibilidad de un diagnóstico sobre los saberes previos que tienen en cuanto a un tema determinado. A través de su aplicación fue posible percibir e identificar las dificultades que se encuentran en la población objeto de estudio. Este instrumento de enfoque cualitativo fue muy importante ya que permitió evidenciar respuestas a preguntas e hipótesis antes, durante o después de la recolección y el análisis de los datos, teniendo en cuenta los aportes de Hernández, Fernández y Baptista. Además, se logró identificar que los estudiantes en su mayoría no leen de forma completa el texto, algunos manifiestan en clase que se cansan rápido y se confían de los videos adicionales relacionados con el tema.

En el pretest se realizaron 7 preguntas con el texto “El mito de Pandora” entre ellas dos de tipo literal y como resultado la mayoría de estudiantes recordaron escenas, detalles, ideas principales y responden a interrogantes básicos ¿cómo?, ¿qué?, ¿cuál?, etc., en este sentido, el instrumento aplicado permite evidenciar que los estudiantes logran recordar escenas concretas

y personajes respondiendo a una lectura en el plano literal, pero en cuanto al plano inferencial y crítico se debe seguir reforzando a través de la articulación entre videojuegos y gamificación para hacer divertido y significativo el aprendizaje.

Asimismo, se desarrollaron dos preguntas de tipo inferencial, que permitieron evidenciar que en su mayoría reconstruyen los significados de la lectura relacionándolos con sus vivencias y experiencias personales con un conocimiento previo planteando diferentes hipótesis y reconstruyendo significados, sin embargo, es importante trabajar más el tipo de lectura inferencial, teniendo en cuenta que fallan en la formulación de hipótesis y no reconocen los detalles del texto.

Por otro lado, resolvieron tres preguntas de carácter crítico, se observó que la mayoría de estudiantes lograron confrontar el texto con sus saberes y experiencias y también emitir un juicio. Se evidenció que argumentaron basados en el contenido de la lectura y la capacidad de generar reflexión en sus vidas. Se identificó habilidades de procesamiento de información. En síntesis, la propuesta de intervención permitió conocer las dificultades y a su vez las fortalezas de los estudiantes en cuanto a la comprensión e interpretación en la lectura de diferentes textos.

Para finalizar, es importante mencionar que la implementación de videojuegos a través de la gamificación, promueve en los estudiantes el interés y la motivación en cuanto a la comprensión e interpretación de diferentes lecturas, en este caso filosóficas que aunque en ocasiones se tornan complejas permiten desarrollar al mismo tiempo la capacidad de cuestionar, no solo determinadas acciones del ser humano sino además la forma de concebir la realidad y de relacionarse con ella teniendo como referente los personajes de la mitología griega.

Se logró, además, evidenciar que a los docentes interesados en nuevas propuestas de enseñanza-aprendizaje y abiertos al cambio, se les facilita dar clases utilizando la gamificación, que, aunque en un principio demanda bastante tiempo para el diseño, planeación e

implementación, da grandes resultados y promueve la interacción en el aula porque el ambiente se torna agradable, inquietante y acogedor. En este sentido, el docente guía mientras que el estudiante construye su conocimiento a través de varios juegos que lo llevan a interactuar con los ambientes y los personajes de las lecturas, generándoles un mayor interés por conocer más sobre ellos. Asimismo, es de anotar que el impacto no solo fue a nivel de grado sexto, sino que trascendió a otros ámbitos de la institución al compartirse la experiencia con algunos compañeros docentes de otras áreas, quienes se mostraron interesados en retomar elementos de este proceso en su trabajo pedagógico.

Por otra parte, se pudo evidenciar que la aplicación de esta estrategia fue innovadora porque contribuyó al fortalecimiento de los niveles de lectura literal, inferencial y crítica de la comprensión lectora, al emplear varios desafíos que les ofrecen los juegos para lograr el objetivo propuesto, involucrando a los estudiantes en un espacio lúdico al que pocos habían accedido para la construcción de conocimientos. Finalmente, merece resaltarse como la aplicación de esta propuesta fue de gran beneficio para los estudiantes de grado sexto de esta institución quienes mostraron gran interés tanto en la parte actitudinal como en su proceso de aprendizaje.

Referencias

- Anderson y Pearson. (1984). *Psicología y pedagogía de la lectura*. Cambridge. Ma.: MIT. Press.
- Aranda, D. (ed.) (2015). *Game & Play Diseño y análisis del juego, el jugador y el sistema lúdico*. Barcelona. UOC Press.

- Aranda, D., Sánchez-Navarro, J., y Martínez, S. (coord.). (2016). El videojuego en el punto de mira, la producción científica sobre el juego digital. España: Min Economía /Universitat Oberta de Catalunya.
- Borrás, O. (2015). Fundamentos de la gamificación. GATE. Universidad Politécnica de Madrid.
- Díaz, F. y Hernández, A. (2000). Estrategias Docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista. McGraw-Hill. México.
- Ferreiro, E. y Gómez, M. (1991). Nuevas perspectivas sobre el proceso de la lectura y la escritura. México: Siglo XXI.
- Hernández, R. Fernández, C y Baptista, P. (2014) Definiciones de los enfoques cuantitativo y cualitativo, sus similitudes y diferencias. Métodos y técnicas de investigación social. McGraw Hill Education, México.
- Huizinga, J. 2007. Homo Luden. Historia Alianza/Emecé. España.
- Lozano & Olaya. (2016). Me Divierto y Aprendo, Comprendiendo Lo Que Leo. Tesis Fundación Universitaria Los Libertadores.
- Observatorio de Innovación Educativa. (2016) Gamificación. Tecnológico de Monterrey. EduTrends.
- Pajoy, L. y Velasco, M. (2015) Estrategia Pedagógica para fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes de Grado Sexto de la Institución Educativa Agropecuaria Hermes Martínez del Municipio de Morales-Cauca mediante el diseño e implementación. Fundación Universitaria Los libertadores.
- Rey, E. (2019). El juego de videojuegos como acto ético performativo. Caso con jugadores adolescentes y videojuegos violentos de mundo abierto. Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá.

- Rodríguez, H y Sandoval, M. (2011) Consumo de videojuegos y juegos para computador: influencias sobre la atención, memoria, rendimiento académico y problemas de conducta. En: Suma Psicológica, Vol. 18 No 2 diciembre 2011, 99-110, Fundación Universitaria Konrad Lorenz, Bogotá.
- Rojas, R. (2013). Guía para realizar investigaciones sociales. Plaza y Valdés. México.
- Sático, A. 2020. Mundos dialogados. Crearmundos. Octaedro. Núm. 8.
- Sequera, M. (2014) Investigación acción: un método de investigación educativa para la sociedad actual. ARJÉ. Revista de Postgrado FaCE-UC. Vol. 10. N° 18.
- Torres, A.; Romero, L.; Pérez, M. A. y Björk, S. (2016) Desarrollo de habilidades de lectura a través de los videojuegos: Estado del arte. Ocnos. Núm. 15. Vol. (2): 37-49
- Ramírez, H. y Nieto, N. (2019) Cultura gamer y videojuegos: espacio académico-deportivo de *esports*. Fundación universitaria los libertadores.

Anexos

Pretest

Formulario sin título Se han guardado todos los cambios en Drive

Preguntas Respuestas 21

Pre-test La Caja de Pandora. Mitología Griega

Responde las preguntas de acuerdo a la lectura " El Mito de la caja de Pandora":

"En la tierra, el titán Prometeo creó la raza humana a la que dotó de conocimientos y le enseñó a respetar a los dioses. A Zeus le gustó mucho lo que había hecho Prometeo y quiso darle un premio. Ordenó al dios Hefesto que creara la primera mujer de la tierra para regalársela a Prometeo.

Hefesto modeló con arcilla una bellísima mujer que llamó Pandora.

La belleza de Pandora impresionó a todos los dioses del Olimpo y cada dios le fue concediendo una cosa. Atenea la dotó de sabiduría, Hermes de elocuencia y Apolo de dotes para la música. El regalo de Zeus consistió en una hermosa vasija, la que se suponía contenía tesoros para Prometeo, pero le dijo a Pandora que la caja no podía abrirse bajo ningún concepto, lo que Pandora prometió a pesar de su curiosidad.

Pandora y su caja fueron ofrecidos a Prometeo, pero éste no se fiaba de Zeus y no quiso aceptar los regalos. Para que Zeus no se ofendiera Prometeo entregó ambos regalos a su hermano Epimeteo y le dijo que guardara bien la llave de la caja para que nadie pudiera abrirla.

Cuando Epimeteo conoció a Pandora se enamoró locamente y se casó con ella aceptando la caja como dote.

Un día Pandora, que era muy curiosa, no pudo aguantar más, le quitó la llave a Epimeteo y abrió la caja, de la que salieron cosas horribles para los seres humanos, como enfermedades, guerras, terremotos, hambres y otras muchas calamidades.

Al darse cuenta de lo que había hecho, Pandora intentó cerrar la caja, pero sólo consiguió retener dentro la esperanza, que, desde entonces, ayuda a todos los hombres a soportar los males que se extendieron por toda la Tierra."

Responde las preguntas de acuerdo a la lectura " El Mito de la caja de Pandora":

"En la tierra, el titán Prometeo creó la raza humana a la que dotó de conocimientos y le enseñó a respetar a los dioses. A Zeus le gustó mucho lo que había hecho Prometeo y quiso darle un premio. Ordenó al dios Hefesto que creara la primera mujer de la tierra para regalársela a Prometeo. Hefesto modeló con arcilla una bellísima mujer que llamó Pandora.

La belleza de Pandora impresionó a todos los dioses del Olimpo y cada dios le fue concediendo una cosa. Atenea la dotó de sabiduría, Hermes de elocuencia y Apolo de dotes para la música. El regalo de Zeus consistió en una hermosa vasija, la que se suponía contenía tesoros para Prometeo, pero le dijo a Pandora que la caja no podía abrirse bajo ningún concepto, lo que Pandora prometió a pesar de su curiosidad.

Pandora y su caja fueron ofrecidos a Prometeo, pero éste no se fiaba de Zeus y no quiso aceptar los regalos. Para que Zeus no se ofendiera Prometeo entregó ambos regalos a su hermano Epimeteo y le dijo que guardara bien la llave de la caja para que nadie pudiera abrirla.

Cuando Epimeteo conoció a Pandora se enamoró locamente y se casó con ella aceptando la caja como dote. Un día Pandora, que era muy curiosa, no pudo aguantar más, le quitó la llave a Epimeteo y abrió la caja, de la que salieron cosas horribles para los seres humanos, como enfermedades, guerras, terremotos, hambres y otras muchas calamidades.

Al darse cuenta de lo que había hecho, Pandora intentó cerrar la caja, pero sólo consiguió retener dentro la esperanza, que, desde entonces, ayuda a todos los hombres a soportar los males que se extendieron por toda la Tierra." Recuperado de:

<https://www.diariodeleon.es/articulo/leon/caja-pandora-sufrimiento-humanidad/20041020000000741323.html>

- Nombre:

1. SENTIDO LITERAL: Creador de la raza humana según la mitología griega:
 - Zeus
 - Prometeo
 - Epimeteo
 - Pandora
2. PREGUNTA CON SENTIDO LITERAL: ¿Qué le regalo Atenea a Pandora?
 - Belleza
 - Joyas
 - Sabiduría
 - Curiosidad
3. SENTIDO INFERENCIAL: Prometeo dotó de conocimiento a los hombres para que:
 - Se independizaran de los dioses
 - Fueran como los titanes
 - Fueran como los titanes
 - Dominaran los animales
4. PREGUNTA CON SENTIDO INFERENCIAL: Según la expresión "La esperanza es lo último que se pierde" Hace referencia a:
 - La vida es una sola.
 - Pese a los problemas siempre hay una solución
 - La fe debe acompañarnos siempre.
 - El cofre abre puertas a los problemas.
5. PREGUNTA CRÍTICA: El don en los hombres hacen referencia a:
 - Las cualidades y habilidades.
 - Los defectos y virtudes.
 - La fortaleza para salir de problemas.

Saber mentir.

6. Argumenta con tus palabras qué enseñanza te deja el mito de la caja de Pandora.
7. ¿Qué consejo le puedes dar a Pandora?

Respuestas

Nombre: 15 respuestas

- Heyvi Rubiano
- Samhara Sofia Domínguez Ortiz
- Samuel Feliciano Bernal
- Ana Sofia Bolívar
- Juanita Pimiento Leal
- Isabella González Torres
- Mariana Diaz
- Marian Nicole Vásquez Acosta
- Andrés David Rosales Diaz
- Federico Jiménez Marín
- Joan Samuel Aldana Benítez
- Juan Pablo Chaves Caribello
- Opción 1
- Juan Camilo Osorio
- Juanita Abril

Encuesta:

Apellidos y nombres del estudiante

Género del estudiante

- Femenino

- Masculino

Edad del estudiante

1. ¿Te gustan los videojuegos?
 - Si
 - No
2. ¿Qué videojuegos conoces?
3. ¿Tienes consola para videojuegos en casa?
4. ¿Conoces el videojuego God of war?
 - Si
 - No
5. ¿Qué tipo de lectura te gusta más?
 - Mitología griega
 - Cuentos de terror y misterio
 - Novelas de aventura
 - Historietas
 - Anime
 - Otros
6. ¿Te gusta leer?
 - Si
 - No
7. ¿Qué elemento lúdico te gustaría para implementar en las clases de lectura?
 - Videojuegos en línea
 - Canciones
 - Documentales
 - Teatro

8. ¿Qué sugieres para que la clase de lectura sea más dinámica?
9. ¿Son buenos o malos los videojuegos? Justifica tu respuesta
10. ¿Cuánto tiempo te gustaría dedicarle a la lectura?
 - 1 hora diaria
 - 1 hora semanal
 - 1 hora mensual
 - Ninguna hora

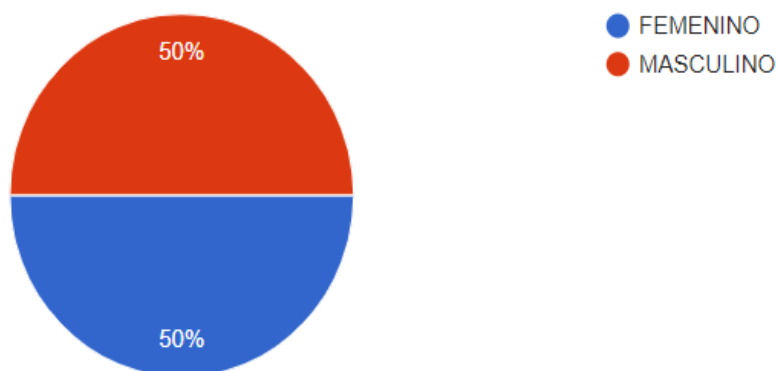
Apellidos y nombres del estudiante: 22 respuestas

- López Sánchez Sara Victoria
- Alejandra Manosalva
- Santiago Robayo
- Adrián David Díaz ballesteros
- Mateo Burgos
- Juan Pablo Chaves Garivello
- Andrés David Rosales Diaz
- Marian Nicole Vásquez Acosta
- Pimiento Leal Juanita
- Ana Sofía Bolívar Ordoñez
- Joan Samuel Aldana Benítez
- Heyvi Rubiano
- Tomás Ardila
- Matías López
- federico Jiménez Marín
- Isabella González torres
- Juanita Abril

- Mariana Sofia Diaz Gutiérrez
- Juan Camilo Osorio Moreno
- Samuel Feliciano Bernal
- Oriana Sofia Rojas Rodríguez
- Samhara Sofia Domínguez Ortiz

SEXO DEL ESTUDIANTE

22 respuestas



EDAD DEL ESTUDIANTE

22 respuestas

