

Impacto del breakout educativo en la comprensión lectora de los estudiantes de octavo grado

Impact of the educational breakout on eighth-grade students' reading comprehension

Sandra Milena Martínez López

Universidad de Panamá, Facultad de Ciencias de la Educación, Doctorado en Educación con énfasis en Didáctica. Panamá

ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-5549-6011>

Correo electrónico: sandra-m.martinez-l@up.ac.pa

URL: https://revistas.up.ac.pa/index.php/punto_educativo/article/view/8223

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.17449780>

Resumen

El juego es una actividad propia del ser humano, la adaptación de juegos con propósitos educativos es una herramienta valiosa para apropiar conocimientos. La gamificación, específicamente el Breakout educativo, propone actividades motivantes para los estudiantes. El trabajo de investigación tuvo por objetivo aplicar la metodología del Breakout educativo para el aprendizaje de la comprensión lectora en los estudiantes de Octavo grado de la Institución Educativa Julio C. Miranda; como estrategia de solución a dificultades presentadas con sus competencias lectoras.

La investigación presentó un enfoque cualitativo, siendo una Investigación Acción Pedagógica, con parámetros de intervención en el aula, centrada en prácticas pedagógicas del docente. Se desarrolló en tres momentos: Prueba diagnóstica, intervención pedagógica y prueba final. La intervención pedagógica organizada como secuencia didáctica, trabajada con Breakout educativos elaborados en Genially.com, girando en una narrativa con aventuras y misiones, presentada a través de lecturas y comprensión lectora de textos, acompañadas de actividades lúdicas. A su vez, se evidenciaron los avances en cuanto a los procesos lectores, gracias a la retroalimentación que ofrece el ambiente digital, promoviendo la aceptación de la actividad que involucra la lectura de textos, mejorando el aprendizaje de reconocer elementos implícitos de la situación comunicativa dentro de un texto.

Palabras Clave

Comprensión lectora, Breakout Educativo, Gamificación, Competencia, Comunicativa – Lectora.

Abstract

The game is an activity of the human, the adaptation of games for educational purposes is a valuable tool to appropriate knowledge. Gamification, specifically educational Breakout, proposes motivating activities for students. The objective of the research work was to apply the educational Breakout methodology for learning reading comprehension in eighth grade students of the Julio C. Miranda Educational Institution; as a solution strategy to difficulties presented with their reading skills.

The research presented a qualitative approach, being a Pedagogical Action Research, with intervention parameters in the classroom, focused on the teacher's pedagogical practices. It was developed in three moments: Diagnostic test, pedagogical intervention and final test. The pedagogical intervention organized as a didactic sequence, worked with educational Breakouts developed in Genially.com, rotating in a narrative with adventures and missions, presented through readings and reading comprehension of texts, accompanied by recreational activities. At the same time, progress was evident in terms of reading processes, thanks to the feedback offered by the digital environment, promoting the acceptance of the activity that involves reading texts, improving the learning to recognize implicit elements of the communicative situation within of a text.

Key Words

Reading Comprehension, Educational Breakout, Gamification, Competence, Communicative – Reader.

1. Introducción

El juego es una actividad propia del ser humano y está presente durante toda su vida. Se utiliza como una valiosa herramienta de aprendizaje en cualquier nivel o modalidad educativa. La gamificación como juego educativo propone actividades que motiven y diviertan al mismo tiempo a los estudiantes, introduciendo elementos como insignias, límite de tiempo, recompensas, entre otras opciones. Dentro de la amplia variedad de gamificaciones está el Breakout Educativo, en la que los estudiantes deben desarrollar sus habilidades mentales para la solución de enigmas, simulando situaciones de encierro en la que deben abrir puertas, candados o cajas cerradas con base en pistas que se recogen al completar cada juego. El Breakout educativo es una estrategia que plantea una metodología activa en la que se utilizan técnicas de gamificación y propician la actitud positiva de los alumnos a través del juego.

Teniendo en cuenta los resultados históricos de las pruebas Pisa, se evidencia una disminución en este puntaje para el caso de Colombia (Icfes, 2020). La prueba de lectura en 2018 obtuvo un puntaje 412, mientras que en 2022 fue de 409, lo que demuestra esta medición internacional es que más del 50% de los estudiantes no alcanzaron las competencias básicas (nivel 2) esperadas en cada una de las áreas evaluadas. Además de los propósitos de la educación formal y la modificación de planes de estudio hacia una orientación al desarrollo de

competencias, la enseñanza actual se sigue apoyando en un enfoque pedagógico orientado esencialmente hacia la adquisición de conocimientos por medio de la enseñanza de asignaturas escolares básicas.

En Colombia, nuestros jóvenes poseen bajas competencias en el desarrollo de su comprensión lectora. La capacidad para recuperar información de un texto (*lectura literal*), interpretarlo (*lectura inferencial*) y reflexionar sobre su contenido (*lectura crítica*), demuestra el compromiso que se debe tener desde las escuelas para fortalecer los hábitos de lectura en los estudiantes, lo que posibilita alcanzar niveles más complejos como el análisis crítico y la evaluación de argumentos.

Esta situación es generalizada en la mayoría de instituciones del país, no siendo ajena a ello la Institución Educativa Julio C. Miranda del municipio San Antero, ni los estudiantes de Octavo grado, donde presentan problemas al momento de resolver un taller en el cual deben analizar un texto, sacar una respuesta posible o solucionar un problema, comprender un documento corto o extenso, extraer de él un resultado y mucho menos dar su apreciación acerca de un concepto o situación presentada. A estos pocos hábitos de lectura que ellos presentan, se suma la apatía hacia la misma y las pocas estrategias por parte de los docentes, encaminadas a desarrollar el análisis y la comprensión de textos.

Al presentarse este tipo de hechos durante el desarrollo normal de una jornada académica, los estudiantes se desmotivan, lo que conlleva a que no quieran trabajar, se distraigan en otro tipo de actividades o se copien de sus compañeros por la urgencia de cumplir, quedando relegado de esta manera el objetivo planteado al inicio de la clase. Ahora bien, cuando se trata de trabajar en los computadores, la motivación aumenta y mucho más si las actividades que se les orientan involucran su diversión y distracción en relación con su formación, surge entonces la gamificación como una estrategia de juego para su aprendizaje. Al buscar metodologías de gamificación que permiten desarrollar la comprensión lectora en los estudiantes, aparece el Breakout como una posible solución a esta problemática.

Los aprendizajes que se desarrollaron en los estudiantes están relacionados con razonar deductivamente, evaluar argumentos ajenos, argumentar bien, siendo primordial en cualquier área curricular, pero más importante aún lo es, en nuestro desenvolvimiento personal y profesional, como lo es ser capaz de tomar decisiones sólidas y resolver problemas de manera eficaz.

En definitiva, en esta investigación se busca responder a cuestiones como las siguientes: *¿Cómo desarrollar el tan anhelado pensamiento crítico? ¿Cómo conseguir que los estudiantes analicen y apliquen ese análisis a un*

texto, extrayendo de él una conclusión o respuesta? ¿Cómo a través de la gamificación potenciar y desarrollar la comprensión lectora?

Razón por la cual se plantea la siguiente pregunta problematizadora:

¿Cómo desarrollar una metodología para fortalecer la comprensión lectora mediante el Breakout Educativo en estudiantes de Octavo grado de Básica Secundaria?

La presente investigación tuvo como propósito general: aplicar la metodología del Breakout educativo para fortalecer la competencia comunicativa lectora en los estudiantes de octavo grado de Básica Secundaria de la Institución Educativa Julio C. Miranda de San Antero desde el componente pragmático, específicamente en el aprendizaje de reconocer elementos implícitos de la situación comunicativa del texto.

Y como propósitos específicos

- Indagar la competencia lectora desde el componente pragmático para el reconocimiento de elementos implícitos de la situación comunicativa del texto en los estudiantes de Octavo de la Institución Educativa Julio C. Miranda.
- Diseñar una secuencia didáctica que permita reconocer elementos implícitos de la situación comunicativa del texto fortaleciendo la comprensión lectora.
- Implementar la metodología del Breakout educativo a través de la unidad didáctica para la comprensión lectora y el aprendizaje de los elementos implícitos en la situación comunicativa del texto.
- Evaluar la efectividad del recurso digital propuesto con el Breakout Educativo para fortalecer la estrategia educativa de los docentes.

Dentro de los antecedentes encontrados en torno a la metodología de Breakout Educativo, se evidenciaron varios proyectos de investigación internacionales, no obstante, no hay evidencias de esta gamificación a nivel nacional. Destacándose Manzano et al. (2019), con su investigación: *Gamificación y Breakout Edu en formación profesional*, en el que los resultados muestran que el alumnado se sintió muy motivado, disfrutaron la metodología y considera que ha sido beneficioso para su aprendizaje. Seguido del Verdura (2019) con su investigación: *Breakout Edu en el aula de Tecnología de 3° de Educación Secundaria Obligatoria. Barcelona*, que tiene como metas mejorar los resultados del proceso de enseñanza aprendizaje y aumentar la motivación de los alumnos de 3° de ESO en la asignatura de Tecnología a través de la metodología de gamificación, Breakout Edu, en el bloque de Máquinas y mecanismos. Del mismo modo, Martín-Caraballo, et al. (2019); en su investigación: *Evaluación y Breakout Economía*, utiliza la gamificación como herramienta de evaluación, tanto de evaluación para el profesorado como de autoevaluación de los estudiantes. Además, Corrales (2019) en su investigación: *Desarrollo de metodología de*

aprendizaje de aventura mediante Breakout en el aula de Historia, llevada a cabo en el aula de Geografía e Historia de 2o de ESO, con la implementación de estrategias de Microgamificación a través del uso de Breakout, como técnica de aplicación del aprendizaje basado en retos de aventuras, adaptado a tres procesos concretos de la historia medieval y moderna: el resurgimiento de las ciudades, la Reconquista y la llegada a América. Finalmente, Sánchez, et al. (2019), en su proyecto de investigación titulado: Breakout: “*Sigue la pista*” nos describe como se ha puesto en marcha una nueva actividad con los estudiantes de tercero y cuarto de la ESO en la materia de Matemáticas orientadas a las enseñanzas académicas. Todas estas investigaciones resultaron exitosas; ya que los alumnos tuvieron una gran participación, mejoraron sus resultados académicos, desarrollaron el gusto por la lectura y adquirieron una visión global de todas las asignaturas que cursaban durante el año.

2. Metodología

La investigación presentó un enfoque cualitativo, basado en el pensamiento de autores como Max Weber, siendo inductivo, lo que implica que “utiliza la recolección de datos para afinar las preguntas de investigación o revelar nuevos interrogantes en el proceso de interpretación” (Hernández, Fernández y Baptista, 2014: 7), además, posee un enfoque multimetódico en el que se incluye un acercamiento interpretativo y naturalista al sujeto de estudio, estudiándolos en su ambiente natural, pretendiendo interpretar los fenómenos con base en los significados que ellos les otorgan.

Por otra parte, también está apoyada de algunos elementos de los métodos cuantitativos, como son la determinación de un marco muestral que ayudó a determinar el número de participantes en el estudio, obteniéndose una muestra de 24 estudiantes de grado octavo, de igual manera se utilizan métodos estadísticos para soportar el análisis de la información textual recogida. Siendo pertinente, debido a que la investigación será de tipo Investigación Acción Pedagógica en la cual se considera la situación desde el punto de vista de los participantes, así como lo mencionan (Gómez-Flores- García, 1996), se describirá y explicará “lo que sucede” con el mismo lenguaje utilizado por ellos; es decir, con el lenguaje del sentido común que la gente usa para describir y explicar las acciones humanas y las situaciones sociales en su vida cotidiana” (Pag, 53). De igual forma, permite la indagación, diseño, implementación y evaluación de la estrategia Breakout educativa para el desarrollo de la comprensión lectora, permitiendo evidenciar cada uno de los objetivos y propósitos de la investigación utilizando diario de campo, observaciones, entrevistas; que describen las rutinas y las situaciones problemáticas y los significados en la vida de los estudiantes.

El modelo de investigación seleccionado para implementar en este proyecto es **Investigación Acción Pedagógica (IAP)**, teniendo en cuenta que la investigación es de tipo cualitativo, con los parámetros contemplados para los procesos de intervención en el aula y que este se centra en la enseñanza y la práctica pedagógica del docente.

Es una investigación personal que se realiza sobre uno mismo, es decir, la realiza el docente sobre su propio desempeño en el aula, permitiéndole convertirse en investigador de sí mismo, es decir, se toma un rol como docente, como investigador y también como investigado o unidad de estudio.

La población objeto de estudio de este proyecto de investigación está constituida por 129 estudiantes de octavo grado de la institución Educativa Julio C. Miranda de San Antero Córdoba, Sede Principal, de los cuales 63 son mujeres (49%) y 66 son hombres (51%) y sus edades oscilan entre los 12 y 16 años, con una media de edad de 14 años.

Ruta de investigación

A continuación se muestra el sendero que organiza la estrategia pedagógica de intervención mediada por la tecnología en la educación a través del Breakout Educativo de Comprensión Lectora:

Figura 1.

Organizador Gráfico Breakout de Comprensión Lectora.



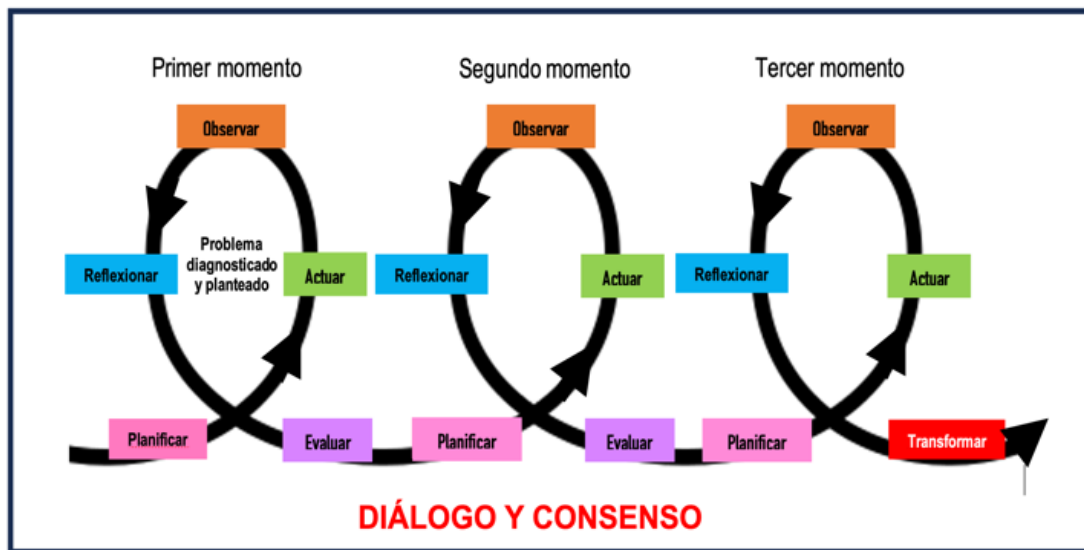
Autoría propia

La organización de la Investigación Acción Pedagógica en etapas sucesivas permite que el proceso se transforme en nuevos ciclos, por lo que Kemmis (1989) habla de la Investigación Acción Pedagógica, como una “espiral de espirales” o una “espiral autorreflexiva”, que consiste en una espiral de ciclos de investigación y acción constituidos por las fases de planificar, actuar, observar y reflexionar; teniendo presente que la espiral de ciclos es el procedimiento base para mejorar la práctica. Este diseño de espiral de ciclos, es de carácter cualitativo, el cual tiene sus bases en el enfoque Investigación – Acción, al tratarse de un proceso de conocimiento, autorreflexión y cambio, en el cual se busca la mejora colectiva de una habilidad comunicativa, por medio de prácticas e interacciones sociales, que tienen como finalidad la transformación de una realidad. Vélez (2014) describe los

procesos de investigación – acción, como un conocer y comprender la realidad como praxis, no como una medición o una interpretación, sino que busca una interrelación entre el conocimiento – acción y los valores, a través de la construcción de una realidad holística.

Figura 2.

Diseño de Investigación: Espiral de ciclos del método de la Investigación – Acción. Adaptado de Carr y Kemmis (1988)



Nota. Esta figura muestra el método investigación – acción, caracterizado por su carácter cíclico (espiral dialéctica) entre la acción y la reflexión; y constituido cada ciclo por las fases de: planificar, actuar, observar y reflexionar.

El doctor Barriga, ilustre investigador de la Universidad Autónoma de México (UNAM), refiriéndose a la educación en la sociedad de la información destaca la necesidad de tomar los grandes avances en las ciencias, las tecnologías y el arte e incluirlos en los diversos aprendizajes: el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje basado en casos y el aprendizaje basado en secuencias didácticas: La importancia del desarrollo de las ciencias es tal que, a la par de las innovaciones en la formulación de preguntas en la ciencia, debe ocurrir una transformación de la metodología empleada para aprender, es decir, los avances de las ciencias deben formar parte del aprendizaje actual de los estudiantes del siglo XXI (Barriga, 2013)

Los instrumentos de recolección de información establecidos fueron escogidos teniendo en cuenta el enfoque cualitativo que siguió la investigación; como fueron: Informe por Colegio – Pruebas Saber 3°, 5° y 9°; Prueba Diagnóstica; Talleres de tipo vertical, cuyo objetivo fue recoger información sobre las habilidades y

destrezas en la competencia comunicativa lectora, desde el componente pragmático de los estudiantes y diario de campo.

3. Resultados

La intervención pedagógica realizada en los estudiantes de grado Octavo de la institución Educativa Julio C. Miranda de San Antero, estuvo organizada como una secuencia didáctica en la cual se trabaja con la gamificación: Breakout educativos elaborados en Genially.com, todos girando alrededor de una narrativa en la cual involucran al estudiante en una aventura, en la que el mundo se está acabando y ellos son elegidos para repoblar el planeta DOEP ubicado a 100000 años luz del planeta tierra, para lo cual debes encontrar las piezas de la nave que los llevará a DOEP, armarla e iniciar la repoblación en este planeta. Pero para encontrar cada pieza, deberás abrir la caja secreta que la contiene, y luego resolver una serie de misiones, retos y enigmas que los llevarán al logro de su objetivo: Armar la nave, antes de que acabe la vida en el planeta Tierra.

Las misiones se presentan a través de lecturas y comprensión lectora de textos; acompañadas de actividades de inicio y de finalización que manejan juegos como sopa de letras, crucigramas, mensajes ocultos, etc.; estrategias que motivan a los estudiantes en el desarrollo de la intervención.

La intervención pedagógica inició con una **prueba diagnóstica** que tuvo como objetivo explorar la habilidad de la comprensión lectora de los estudiantes. Constaba de seis preguntas diferentes; se aplicó a 24 estudiantes de octavo grado. En esta se encontraban interrogantes que manejaban la competencia comunicativa lectora en el componente pragmático. Las preguntas trabajadas fueron tomadas de pruebas saber 2012 liberadas por el Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación ICFES.

La intervención pedagógica está planteada para ser trabajada con todos los estudiantes de grado 8°, definida para un tiempo de 60 minutos por sesión, esto debió modificarse a causa de que el tiempo era insuficiente para realizar actividad de inicio, Breakout y actividad de cierre, reorganizándose en sesiones de 120 minutos semanales.

La primera sesión de la intervención pedagógica se inició con la visualización de un video que narraba la destrucción del planeta tierra y en la cual ellos fueron elegidos para salvarse, sin embargo, debían superar unas misiones y hacerse acreedores de ese privilegio.

Seguidamente se les explicó la herramienta llamada Breakout Educativo, en el que ellos debían resolver una misión por cada sesión de trabajo y que cada misión estaba compuesta por dos o tres retos; además se les dijo que cada reto superado consistía en realizar una lectura y responder acertadamente varias preguntas acerca de dicha

lectura y al finalizar el reto se les entregaba un número secreto con el cual, al terminar la misión diaria, debían con los números obtenidos abrir una caja secreta en el Breakout y así conseguir la pieza ganadora.

Para realizar la evaluación y retroalimentación a cada sesión de trabajo, se organizó una rúbrica de evaluación por misión en la que se valora el saber, el saber hacer y el ser; con un valor porcentual del 40%, 40% y 20% respectivamente, y en la cual se ubica a los estudiantes de acuerdo a la capacidad de resolver acertadamente las preguntas en un tiempo estimado.

En la primera sesión de trabajo denominada **“MISIÓN 1: LOS ANIMALES Y SUS SECRETOS”**, que tiene por objetivo comprender e interpretar textos, teniendo en cuenta el funcionamiento de la lengua en distintas situaciones de comunicación, el uso de estrategias de lectura y el papel del interlocutor y del contexto, se presentan tres lecturas y 15 preguntas por resolver de tipo semántico, sintáctico y pragmático. Como actividad de cierre los estudiantes deben descifrar un mensaje con un abecedario secreto.

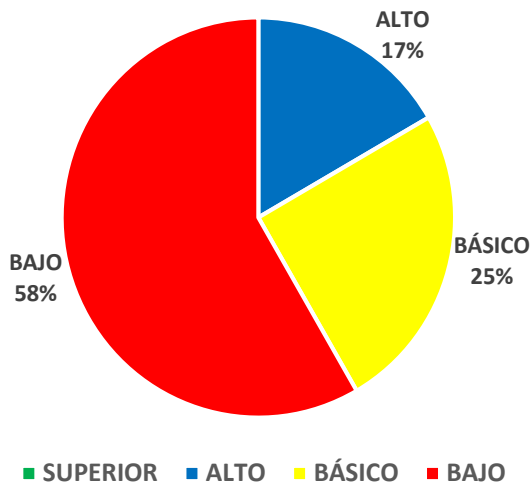
El diseño de los Breakout Educativos permite que los estudiantes hagan retroalimentación constante; si ellos responden una pregunta de forma incorrecta, se le muestra un mensaje que le dice que está en error y lo devuelve a resolver nuevamente la pregunta. Por el contrario, si la respuesta es acertada, le muestra un mensaje de felicitación y lo direcciona a la siguiente pregunta.

Al finalizar los retos de la misión, el estudiante debe ir recogiendo los números que forman la clave que abre la caja secreta, en esta sesión los estudiantes al finalizar la misión debieron iniciarla nuevamente porque no recolectaron los números y no pudieron cumplirla por primera vez, notándose que ellos no están acostumbrados a seguir instrucciones y haciendo el proceso más largo debido a que realizaron dos veces el Breakout. Al ser ejecutada la primera misión por los 24 estudiantes, se obtuvieron los siguientes resultados:

Figura 3.

Estudiantes por criterio de Evaluación **MISIÓN 1: LOS ANIMALES Y SUS SECRETOS**

MISIÓN 1: LOS ANIMALES Y SUS SECRETOS



Los resultados obtenidos en la primera misión **LOS ANIMALES Y SUS SECRETOS**, permiten inferir el alto grado de dificultad que presentan los estudiantes en el momento de interpretar la información proporcionada en un texto para formular hipótesis y cumplir con la misión propuesta; siendo esta una de las dificultades de la comprensión lectora, según la Revista digital para profesionales de la Enseñanza “Temas para la Educación” (2012) en la cual la nombra como confusión con respecto a las demandas de la tarea; debido a que para que se produzca la comprensión, los estudiantes deben

reconocer las palabras escritas y acceder al diccionario interno (léxico mental), atribuyendo un significado a cada una de ellas y allí, interviene un analizador sintáctico que extrae las relaciones gramaticales entre las palabras y las oraciones que contiene el texto, detectando las anomalías; y por último, en el nivel semántico, el lector debe inferir las relaciones semánticas entre los componentes de cada oración y de unas oraciones con otras, la validez de la información y su constancia.

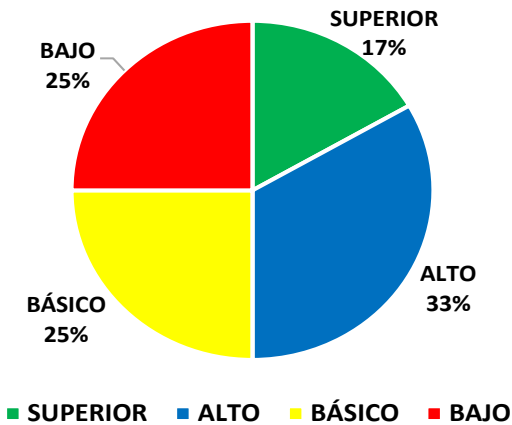
En la segunda sesión de trabajo denominada “**MISIÓN 2: CUENTOS QUE NO SON CUENTOS**”, que tiene por objetivo elaborar hipótesis de lectura de diferentes textos, a partir de la revisión de sus características como: forma de presentación, títulos, graficación y manejo de la lengua: marcas textuales, organización sintáctica, usos deícticos, entre otras; se inició la sesión con un taller en el cual los estudiantes debían completar un texto utilizando las palabras claves de la sesión anterior.

En el Breakout: **CUENTOS QUE NO SON CUENTOS**; se presenta tres lecturas y 15 preguntas por resolver de tipo semántico, sintáctico y pragmático, las cuales dan como resultado la consecución de un premio. Como actividad de cierre los estudiantes deben resolver una sopa de letras y presentar las palabras claves para trabajar en la sesión siguiente.

Figura 4.

Estudiantes por criterio de Evaluación **MISIÓN 2: CUENTOS QUE NO SON CUENTOS**

MISIÓN 2: CUENTOS QUE NO SON CUENTOS



En la segunda misión: CUENTOS QUE NO SON CUENTOS, se observa en los estudiantes una mayor motivación, dado que se identificaban con los personajes conllevando a una respuesta más pronta; en pro de mejorar los tiempos contribuyendo a un nivel de competencia sana y fortaleciendo el trabajo entre pares.

De igual forma, se observa cómo identifican información proporcionada en un texto, sin embargo, se les dificulta relacionarla con contenidos que no se encuentran en él; y a este tipo de comprensión, Solé (2004) la define la comprensión lectora literal, en la que el lector solo hace un

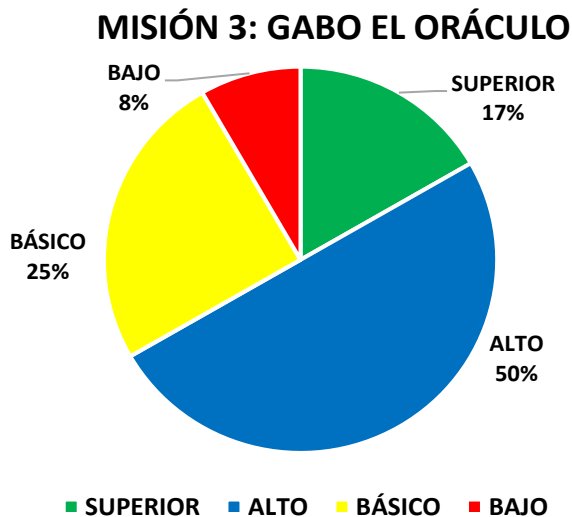
reconocimiento sintáctico y semántico de la lectura, sin ninguna intervención de la estructura cognitiva ni intelectual, en este nivel solo se hace un reconocimiento de la información que es explícita como las ideas principales y secundarias, la secuencia de acciones, identificación de lugares, actores, hechos y la identificación de razones de los sucesos.

En la tercera sesión de trabajo denominada “**MISIÓN 3: GABO, EL ORÁCULO**”, que tiene por objetivo reconocer elementos implícitos de la situación comunicativa del texto y da cuenta de los mecanismos de uso y control de las estrategias discursivas, para adecuar el texto a la situación de comunicación; se inició la sesión con una serie de preguntas que dan indicio del autor de las lecturas del Breakout: GABO, EL ORÁCULO; en el cual se presentan dos lecturas y 12 preguntas por resolver de acuerdo a las lecturas.

Adicionalmente se encuentran dos preguntas de tipo pragmático, las cuales dan como resultado la consecución de un premio. Como actividad de cierre los estudiantes deben resolver un crucigrama que da inicio a la sesión cuatro.

Figura 5.

Estudiantes por criterio de Evaluación **MISIÓN 3: GABO, EL ORÁCULO.**



Los resultados obtenidos en la tercera misión GABO, EL ORÁCULO, permiten concluir que los estudiantes en esta tercera sesión siguieron mejorando su rendimiento al responder las preguntas de forma acertada en el menor tiempo posible; así como su capacidad para seguir las pautas establecidas en el Breakout educativo, respetando las normas del juego para llegar a cada meta propuesta. De igual forma se observó que los estudiantes utilizaron estrategias de comprensión para interpretar la información contenida en los textos, como lo dice Pinzás (2006) que para que se dé la comprensión lectora es necesario la interpretación de

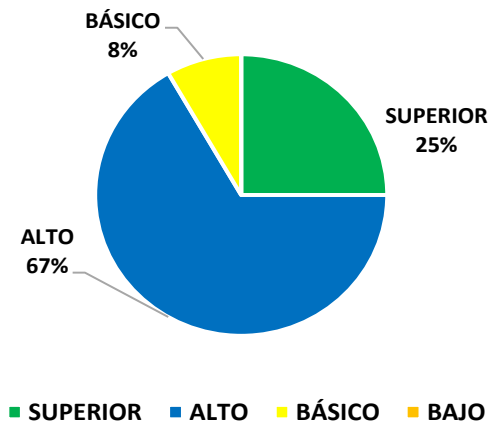
significados que le dé sentido al texto, a través de la estimulación desde la interpretación de imágenes hasta la realización de preguntas para lograr la meta de comprender.

En la cuarta sesión de trabajo denominada “**MISIÓN 4: NO ESTAMOS SÓLOS EN EL UNIVERSO**”, que tiene por objetivo inferir otros sentidos en cada uno de los textos leídos, relacionándolos con su sentido global y con el contexto en el cual se han producido, reconociendo rasgos sociológicos, ideológicos, científicos y culturales; se inició la última sesión con un taller en el cual los estudiantes deben completar un texto utilizando las palabras claves de la sesión 3. Durante el desarrollo el Breakout: NO ESTAMOS SOLOS EN EL UNIVERSO; se presenta tres lecturas y 14 preguntas por resolver de tipo semántico, sintáctico y pragmático, las cuales dan como resultado la consecución de un premio. Como actividad de cierre los estudiantes deben realizar un mapa conceptual con palabras claves trabajadas en el Breakout.

Figura 6.

Estudiantes por criterio de Evaluación **MISIÓN 4: NO ESTAMOS SÓLOS EN EL UNIVERSO.**

MISIÓN 4: NO ESTAMOS SÓLOS EN EL UNIVERSO

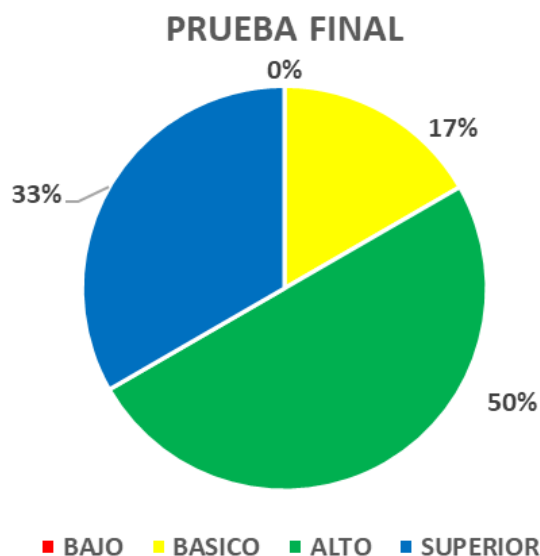


Por lo cual se puede concluir que los estudiantes en esta cuarta sesión siguieron mejorando su rendimiento al responder las preguntas de forma acertada en el menor tiempo posible; a su vez, se observó el esfuerzo que demostraron al por superar los retos propuestos en el Breakout compitiendo con honestidad y respeto por las normas establecidas.

Como prueba final se realizó un taller escrito que constó de una lectura acerca de los cinco materiales más sobresalientes del siglo XXI y la resolución de 9 preguntas abiertas, en las cuales los estudiantes debían extraer las respuestas correctas del texto analizado y responder las preguntas en un tiempo de 30 minutos. En esta sesión los estudiantes debían responder las preguntas en la hoja entregada. Al ser evaluadas las respuestas escritas por los estudiantes se obtuvieron los siguientes resultados:

Figura 7.

Estudiantes por criterio de Evaluación **PRUEBA FINAL.**



De esta prueba final se pudo observar la aceptación de los estudiantes ante una actividad que involucra lectura de textos largos de tipo científico, en la cual se encontraron motivados durante la ejecución de la misma. A sí mismo, el alto porcentaje de estudiantes que resolvieron su prueba de manera acertada observándose que han mejorado en el aprendizaje de reconocer elementos implícitos de la situación comunicativa de un texto.

4. Discusión / Conclusión

De esta investigación se puede concluir que: los resultados obtenidos de la prueba diagnóstica aplicada a los estudiantes de octavo grado, corroboran lo expuesto en la prueba saber 2016, donde el 57% de los estudiantes no alcanzaron el aprendizaje de reconocer elementos implícitos de la situación comunicativa del texto. Ahora, con el desarrollo de la secuencia didáctica se evidenció que los estudiantes se mantuvieron muy conectados con las actividades organizadas, motivados con el desarrollo de los ambientes digitales, los Breakout educativos fueron para ellos más que lecturas y preguntas y se convirtieron en juegos y retos que los motivaron y crearon en ellos el espíritu de competencia sana. Se les veía expectantes de la siguiente misión para lograr su propósito final; tomando esto como un logro satisfactorio dentro de este proceso de investigación.

A su vez, con el desarrollo de la secuencia didáctica se evidencia los avances de los estudiantes en cuanto a los procesos lectores, gracias a que los Breakout educativos, permitían retroalimentarlos inmediatamente, ellos procuraban culminar sus misiones en menor tiempo, sin necesidad de repetir preguntas, ni devolverse en misiones. También se hizo notoria la frustración de muchos estudiantes al no manejar vocabulario o conceptos necesarios para la resolución de las preguntas planteadas de acuerdo a textos propuestos y los desaciertos manifestados al momento de manejar las herramientas Breakout Educativos.

Finalmente, en la prueba final se pudo observar la aceptación de los estudiantes ante una actividad que involucra lectura de textos largos de tipo científico. Asimismo, se mostró un alto porcentaje de estudiantes que resolvieron su prueba de manera acertada, evidenciando este hecho que han mejorado en el reconocimiento de elementos implícitos de la situación comunicativa de un texto.

Una vez finalizada la investigación, y teniendo en cuenta que en la intervención pedagógica se utilizó la gamificación como estrategia activa para la ejecución de la secuencia didáctica, específicamente el Breakout Educativo, se sugiere:

- Implementar actividades que desarrollen la comprensión lectora en los estudiantes; como son talleres de resúmenes o síntesis, hacer esquemas, mapas conceptuales, mapas mentales, escribir finales alternativos a historias o relatos, analizar canciones, crear historias en grupo, colocar títulos a párrafos.
- Desarrollar actividades como conversatorios, juegos con palabras, sinónimos, ... todas estas en pro de enriquecer el vocabulario de los estudiantes, teniendo en cuenta que un vocabulario amplio es indispensable para mejorar la comprensión lectora.
- Continuar con el fortalecimiento de las competencias comunicativas lectoras en los estudiantes desde el nivel literal, inferencial y crítico intertextual; mediante la implementación de gamificación: Breakout educativos, escape room, etc.

- Promover espacios para que los estudiantes interactúen con aplicaciones, juegos, y se apropien de las tecnologías con que se cuentan en la institución Educativa.
- Aplicar interdisciplinariamente gamificaciones como estrategias didácticas que persigue fines educativos, y que pretende fomentar y desarrollar competencias como la comprensión lectora, el análisis crítico, el desarrollo de habilidades matemáticas, entre otras.
- Transversalizar estrategias y mecanismos de gamificación en pro de mejorar procesos de comprensión lectora en los estudiantes y pasar de la inferencia a la reflexión crítica de los textos.

5. Referencias

- Cassany, D.; Luna, M.; Sanz, L. (2005). *Enseñar lengua*. Editorial GRAO. Barcelona.
http://lenguaydidactica.weebly.com/uploads/9/6/4/6/9646574/cassany_d_luna_m_sanz_g_-_ensenar_lengua.pdf
- Corrales Serrano, M. (2019). *Desarrollo de metodología de aprendizaje de aventura mediante Breakout en el aula de Historia*. 600 p.
- Cuadrado, A. (2019) “La gamificación educativa”. <https://urjconline.atavist.com/gamificacion-educativa>
- Díaz-Barriga, A. (1984) *Guía para la elaboración de una secuencia didáctica*. Universidad Nacional Autónoma de México. <file:///D:/Downloads/Guia-secuencias-didacticas.pdf>
- Díaz Barriga, A; Hernández Rojas F y G. (1998). “Estrategias de enseñanza para la promoción de aprendizajes significativos” en *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. Una Interpretación constructivista. México, McGrawHill pp. 69-112.
- Gómez G, Gil J, García E. (1996) *Metodología de la investigación Cualitativa*. Ediciones Aljibe. Granada - España.
<https://media.utp.edu.co/archivos/investigacion>.
- Gordillo, A., Flórez, M. (2009). *Los niveles de comprensión lectora: hacia una enunciación investigativa y reflexiva para mejorar la comprensión lectora en estudiantes universitarios*. Revista de actualidad pedagógica, 63, Doi: <https://doi.org/10.19052/ap.1048>
- Heredia, Yolanda et al. (2012), *Teorías de aprendizaje en el contexto educativo* ((eBook) ed.), México, Editorial Digital Tecnológico de Monterrey.
- Manzano León, A.; Sánchez Sánchez, M.; Trigueros Ramos, R.; Hernández, J.; y Aguilar-Parra, J. (2019). *Gamificación y Breakout Edu en formación profesional. El programa “lugar gris” en integración social*. EDMETIC. Edición 1. Volumen 9. Páginas 1 – 20.
- Martín-Caraballo, A.; Paralera M, C.; Segovia G, M.; Tenorio V, Á.; (2019) *Evaluación y Breakout*. Economía, Métodos Cuantitativos e Historia Económica Universidad Pablo de Olavide de Sevilla. XXVI Jornadas ASEPUMA – XIV Encuentro Internacional Anales de ASEPUMA nº 26: A108.

- Montoya A., O.; Gómez Z., M.; García V., J.; (2016). *Estrategias para mejorar la comprensión lectora a través de las TIC*. Edmetec. Córdoba. Tomo 5.
- Moreira, Marco Antonio (2000). *Aprendizaje significativo: teoría y práctica*. Ed. Visor. Madrid. España.
- Negre I. Walczak, Christian. (2017). “*Breakoutedu*” *Microgamificación y Aprendizaje significativo*.
<https://www.educaweb.com/noticia/2017/07/26/breakoutedu-microgamificacion-aprendizaje-significativo-15068/>
- PEI. *Proyecto Educativo Institucional. Institución Educativa Julio C. Miranda*. (2018 - 2025). San Antero – Córdoba.
- Pérez S. G. (1994) *Investigación cualitativa. Retos e interrogantes*. I. Métodos. Madrid: Editorial La Muralla, S.A.
http://concreactraul.weebly.com/uploads/2/2/9/5/22958232/investigacin_cualitativa.pdf
- Pinzás, J. (2006). *Guía de estrategias metacognitivas para desarrollar la comprensión lectora*. Lima. Ministerio de Educación.
- Revista digital para profesionales de la Enseñanza “Temas para la Educación” (2012). N° 21. septiembre 2012. ISSN 1989-4023. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docuipdf.aspx?d=9613&s=>
- Quintana, H. (2003). *La enseñanza de la comprensión lectora*. Recuperado de:
http://coqui.metro.inter.edu/hquintan/Comprension_lectora.html
- Ruiz, M. (2019) “*Break Out: el poder educativo del juego y la digitalización*”.
<http://www.globalnetsolutions.es/blog/break-out-el-poder-educativo-del-juego-y-la-digitalizacion/>
- Sánchez Muñoz, E.; Ibar Alonso, R.; Cosculluela Martínez, C. (2019) *Breakout: “Sigue la pista”* Edición 27. 5 p.
- Solé, I. (2004). *Estrategias de lectura* (15a ed.). Barcelona: Grao
- Solé, I. (2007). *La lectura como transformación del pensamiento*. Proyecto de Lectura
- Vélez, D. (2014). *Perspectiva epistemológica para la investigación educativa: aspectos fundamentales, teóricos y metodológicos*. Grupo Editorial Éxodo.
- Verdura Bosch, M. (2019) *Breakout Edu en el aula de Tecnología de 3° de Educación Secundaria Obligatoria*. Barcelona.
- Villa, A. (2008). *Dificultades de la comprensión lectora en estudiantes de 7° grado al enfrentarse a textos expositivos*. Tesis de Maestría no publicada, Universidad del Norte. Atlántico. Colombia. Gutiérrez, E. (2013). *Leer Digital la Lectura en el Entorno de las Nuevas tecnologías*.