

Aplicación de herramientas digitales para el aprendizaje integral de la literatura y la historia en
estudiantes de Grado Noveno del Instituto Técnico Industrial del municipio de Fusagasugá

Yenny Constanza Gacharná Forero
Licenciada en ciencias sociales, constitución y democracia

Clara Patricia Hernández García
Licenciada en educación básica con énfasis en humanidades y lengua castellana

Aura Patricia Romero Sáenz
Licenciada en español y literatura

Aurelis Valiente Lorduy
Filósofa

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista En Informática Para El Aprendizaje En

Red

Director

MsC. Lucy Nohemy Medina Velandia

PhD (c) Ciencias de la Educación

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Departamento de Educación

Especialización en Informática para el Aprendizaje en Red

Bogotá D.C., diciembre de 2021

Resumen

En el presente trabajo se desarrolla una serie de recursos educativos implementando herramientas de gamificación como lo son Genially, Kahoot, Educaplay, las cuales se encuentran dentro de un Ova el cual fue creado mediante la herramienta eXeLearning, como estrategia digital para fortalecer el aprendizaje transversal de la literatura e historia en estudiantes de grado noveno del Instituto Técnico Industrial de Fusagasugá.

La metodología de trabajado corresponde a un enfoque descriptivo con el que se hace un análisis cuantitativo sobre las dificultades que presentan los estudiantes frente al conocimiento de estas áreas, para tal fin se utilizó una encuesta diagnóstica con la que tras el análisis estadístico se recogen las dificultades que presentan los estudiantes en las competencias básicas.

Bajo estas premisas y con el uso enriquecedor que tienen las herramientas tecnológicas dentro del quehacer pedagógico se han diseñado diferentes recursos lúdicos, didácticos y educativos que además de favorecer el interés, motivación en los estudiantes promueve un aprendizaje significativo sobre la literatura e historia precolombina latinoamericana.

Palabras claves: Gamificación, Aprendizaje significativo, Competencias básicas, Historia-literatura.

Abstract

This study develops a series of educational resources implementing tools such as Genially, Kahoot, Educaplay which are inside an Ova created through the tool ExeLearning like a digital strategy to make the learning easier in literature and history in 9th grade students from Instituto Técnico Industrial. The methodology is a descriptive approach with a qualitative research involving collecting and analyzing non numerical data to understand the difficulties students face with the knowledge of these areas.

Taking into account the great use of these technological tools in the learning process didactic and educational resources have been designed to catch the students' attention and improve their performance on the literature and Latin Pre Colombina history.

Key Words: Gamification, Significant Learning, Basic Competences, History and Literature.

Tabla de contenido

1.	Problema	7
1.1	Planteamiento del problema	7
1.2	Formulación del problema	9
1.3	Objetivos	9
1.3.1.	Objetivo general	9
1.3.2	Objetivos específicos	9
1.4	Justificación	10
2.	Marco referencial	13
2.1	Antecedentes investigativos	13
2.1.1.	Antecedente Universidad Distrital	13
2.1.2.	Antecedente Universidad Santo Tomás	15
2.1.3.	Antecedente Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado España	17
2.2	Marco teórico	19
2.2.1.	Gamificación	19
2.2.2.	Genially	20
2.2.3	Kahoot	21
2.2.4.	Educaplay	22
2.2.5.	Literatura	22
2.2.6.	Historia	23
2.2.7.	Competencias Básicas	24
2.2.8.	Aprendizaje significativo	26
3.	Diseño de la investigación	28
3.2	Línea de investigación institucional	28
3.3	Población y muestra	29
3.3.1.	Población	29

	5
3.3.2. Muestra	30
3.4 Instrumentos de investigación	30
4. Viajando al mágico mundo de la historia y la literatura: Juego, me divierto y aprendo.	32
4.1 Introducción	32
4.2 Justificación	33
4.3 Objetivo	35
4.3.1 Objetivos específicos	35
4.4 Estrategia y actividades	36
4.5 Contenidos	38
4.6 Recursos y materiales	43
4.7 Seguimiento y evaluación	46
4.8 Prototipo del recurso diseñado	47
5. Conclusiones y recomendaciones	48
Referencias	49
Anexos	53
Anexo 1: Formato prueba inicial o diagnostica.	53
Anexo 2: Prueba con resultados estadísticos	54
Anexo 3: Capturas de pantalla del recurso educativo y actividades con herramientas de Gamificación	55
Anexo 4: Formato de evaluación de aprendizaje Literatura precolombina Latinoamérica	60
Lista de figuras	66
Figura 1: Estadísticas del resultado a la pregunta 1 de la encuesta diagnóstica inicial.	66
Figura 2. Estadísticas del resultado a la pregunta 2 de la encuesta diagnóstica inicial.	66

Figura 3. Estadísticas del resultado a la pregunta 3 de la encuesta diagnóstica inicial.	67
Figura 4. Estadísticas del resultado a la pregunta 4 de la encuesta diagnóstica inicial.	68
Figura 5. Estadísticas del resultado a la pregunta 5 de la encuesta diagnóstica inicial.	68
Figura 6. Estadísticas del resultado de la pregunta 6 de la encuesta diagnóstica inicial.	69
Figura 7. Estadísticas del resultado de la pregunta 7 de la encuesta diagnóstica inicial.	70
Figura 8. Estadísticas del resultado de la pregunta 8 de la encuesta diagnóstica inicial.	70
Figura 9. Estadísticas del resultado de la pregunta 9 de la encuesta diagnóstica inicial.	71
Figura 10. Estadísticas del resultado de la pregunta 10 de la encuesta diagnóstica inicial.	72
Figura 11. Estadísticas del resultado de la pregunta 11 de la encuesta diagnóstica inicial.	72
Figura 12. Estadísticas del resultado de la pregunta 12 de la encuesta diagnóstica inicial.	73
Figura 13. Estadísticas del resultado de la pregunta 13 de la encuesta diagnóstica inicial.	74
Figura 14. Estadísticas del resultado de la pregunta 14 de la encuesta diagnóstica inicial.	74
Lista de tablas	
Tabla 1: Plan de acción.....	35
Tabla 2: Descripción de contenidos y actividades.....	38
Tabla 3: Descripción de actividades y recursos de gamificación.....	40
Tabla 4: Recursos humanos.....	42
Tabla 5: Recursos tecnológicos.....	43
Tabla 6: Recursos económicos.....	45

1. Problema

1.1 Planteamiento del problema

La historia y la literatura son dos disciplinas que deben estudiarse de manera integrada para que su aprendizaje favorezca la transferencia de conceptos y metodologías que les permita enriquecerse y contribuir al proceso formativo de los estudiantes, facilitando el análisis y solución de problemas desde diversas ópticas.

Al trabajar estas dos áreas de manera interdisciplinar el estudiante puede establecer relaciones entre el contexto histórico y la producción literaria; comprender mejor las épocas, características sociales, económicas y políticas, analizar personajes puesto que los textos literarios son producto del momento histórico y reflejan la manera de ver e interpretar el mundo. Por otra parte el análisis de la época histórica sustenta el surgimiento de diversas corrientes contribuyendo al conocimiento y comprensión del ser humano y su realidad.

Además de lo anterior, la literatura y la historia fomentan el desarrollo de habilidades comunicativas y sociales mediante la sensibilización, el análisis crítico, la interpretación de hechos y la argumentación. Ayudan a entender la evolución de la sociedad, el legado cultural que se ha transmitido de generación en generación y que es la riqueza que engrandece la herencia e identidad personal y social.

En el Instituto Técnico Industrial del municipio de Fusagasugá la enseñanza de la literatura se ha convertido en un proceso netamente académico que en ocasiones desconoce la realidad social, la época y contexto histórico, debido a que se trabaja de manera independiente.

En la autoevaluación institucional del año 2020, se pudo evidenciar que existe un diseño pedagógico estructurado, donde las prácticas demuestran que las acciones realizadas por el establecimiento tienen un mayor grado de articulación y son conocidas por la comunidad educativa, pero se nota la falta de estrategias didácticas para fomentar hábitos de lectura, de análisis de textos, conocimientos de obras y autores, lo cual se refleja en la falta de motivación, apatía de los estudiantes para abordar temáticas que consideran poco significativas como el manejo de fechas, personajes, autores, corrientes literarias y como consecuencia se evidencia el bajo rendimiento académico.

Así mismo, se encontró que en el análisis del sector educativo del municipio de Fusagasugá 2021 (Paternina García, 2021) plantea la necesidad de fortalecer las competencias del área de ciencias sociales y castellano de la institución, como también de actualizar a los docentes en el diseño, uso e implementación de herramientas tecnológicas, para el aprendizaje virtual.

Por esta razón se decidió elaborar una propuesta didáctica mediada por herramientas de gamificación como Genially, Kahoot y Educaplay que apunten a mejorar el conocimiento de la historia y la literatura y permitan al estudiante participar en situaciones significativas de aprendizaje que fomenten la interacción, la cooperación y en las cuales se vean inmersos de manera lúdica y dinámica a través de diferentes juegos y actividades que capten su atención y al mismo tiempo le den la oportunidad de aprender.

De esta manera, la historia y la literatura dejarán de verse como una asignatura más y se convertirán en un apoyo en la formación cultural que potencie la expresión de pensamientos y sentimientos a través del análisis de la sociedad y el momento histórico en el que viven dándoles

además la opción de crear, de asumir retos, de formarse como lectores y escritores que aporten al desarrollo de su comunidad.

1.2 Formulación del problema

¿De qué manera se puede desarrollar el aprendizaje integral de la historia y la literatura en los estudiantes de Grado Noveno del Instituto Técnico Industrial del Municipio de Fusagasugá utilizando herramientas de gamificación como Genially, Kahoot y Educaplay?

1.3 Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Elaborar una propuesta didáctica utilizando herramientas de gamificación como Genially, Kahoot y Educaplay que permita el aprendizaje integral de historia y literatura en los estudiantes de Grado Noveno del Instituto Técnico Industrial, del municipio de Fusagasugá.

1.3.2 Objetivos específicos

- Aplicar prueba inicial que permita diagnosticar dificultades presentadas en los estudiantes de grado noveno con respecto al trabajo en las áreas de historia y literatura.
- Generar contenidos y actividades interactivas a partir del uso de Genially, Kahoot y Educaplay que fortalezcan los conocimientos de historia y literatura en los estudiantes de grado Noveno del Instituto Técnico Industrial del municipio de Fusagasugá.

- Proporcionar herramientas a través de Genially, Kahoot y Educaplay que le permitan a los estudiantes de Grado Noveno del Instituto Técnico Industrial del municipio de Fusagasugá evaluar permanentemente su avance en el proceso de aprendizaje de la historia y la literatura.

1.4 Justificación

El uso de herramientas de gamificación como Genially, Kahoot y Educaplay para mejorar el conocimiento de la literatura y la historia en estudiantes de Grado Noveno del Instituto Técnico Industrial del municipio de Fusagasugá, es un proyecto que nace de la necesidad de: Trabajar estas dos disciplinas de manera transversal teniendo en cuenta que se interrelacionan y contribuyen al proceso formativo de los estudiantes, facilitando el desarrollo de mecanismos cognitivos, la comprensión del ser humano en su contexto y la solución de problemáticas de manera abierta, flexible y crítica.

Fomentar la lectura crítica a través de actividades creativas y dinámicas que permitan fortalecer y mejorar los resultados en pruebas saber.

Aprovechar los recursos que brinda la tecnología y la conectividad que son subutilizados en el trabajo presencial y que debido a la emergencia se han tenido que usar y optimizar, como lo demuestra el incremento del número de estudiantes con internet y computador tanto en áreas rurales como urbanas del año 2019 al 2021.

Además de lo expuesto, la propuesta permite la introducción de las TIC en los procesos educativos haciendo que los estudiantes pasen de la actitud pasiva en la que sólo reciben

información del maestro a una posición en la que interactuando con las herramientas tecnológicas puedan aprender de manera activa y autónoma.

Por ello se considera que el aprendizaje basado en juegos o gamificación es un método efectivo para motivar a los estudiantes, ya que esta técnica se utiliza para fomentar el placer por la lectura y conseguir que lean más y mejor.

Además se puede unir la lectura con la tecnología, personalizar y adaptar los contenidos; crear espacios comunicativos con nuevos recursos que sean atractivos, capturen la atención y hagan del aprendizaje un proceso que permita relacionar saberes para utilizarlos de manera significativa.

La integración e interdisciplinariedad con la literatura agrega un toque de fantasía e innovación. A partir del estudio literario y su relación con la historia, el estudiante descubrirá una forma diferente de relacionar los hitos para entender su propia realidad.

Las herramientas de gamificación brindan instrumentos e insumos tecnológicos que despertarán en los estudiantes el interés perdido en algún momento pues impulsará el desarrollo de destrezas cognitivas, permitiendo que interactúen socialmente e interioricen y comprendan la temática que se desarrolle, mediante las actividades propuestas, al mismo tiempo mejorarán sus habilidades digitales, ya que como lo afirma Morduchowicz, Roxana (2008) en su libro la generación multimedia:

“El desafío es que los niños y jóvenes aprendan a leer libros, pero también aprendan a leer programas de televisión, periódicos, revistas, videoclips e hipertextos informáticos. El joven de hoy pertenece a una generación multimedia que utiliza los bienes culturales”. (p. 43).

2. Marco referencial

2.1 Antecedentes investigativos

Para conocer estudios previos relacionados con el tema de la investigación, se hizo revisión de algunos repositorios nacionales e internacionales y se tomaron como referencia los siguientes antecedentes:

2.1.1. Antecedente Universidad Distrital

Título Entorno virtual de aprendizaje centrado en la gamificación para el desarrollo de la competencia literaria	
Tipo de documento	Trabajo de grado
País	Colombia
Fuente (Cita APA).	Repositorio Universidad Distrital Linares Murillo, J. S. Entorno virtual de aprendizaje centrado en la gamificación para el desarrollo de la competencia literaria.
Objetivo.	Diseñar un EVA centrado en la gamificación que permita desarrollar en los estudiantes de grado sexto del Instituto San Pablo Apóstol la Competencia literaria.
Antecedentes.	Se realizó una revisión documental de los trabajos que se han desarrollado a nivel local, nacional e internacional en torno al desarrollo de la competencia literaria y al uso de las TIC como herramienta didáctica La revisión de los documentos se enfocó en tres componentes: la enseñanza de la literatura y el desarrollo de competencias, estrategias innovadoras en educación a través de la gamificación y la gamificación aplicada al desarrollo de la comprensión de lectura.

Categorías.	Gamificación, entorno virtual de aprendizaje, competencia literaria.
Enfoque metodológico.	Para el desarrollo de esta propuesta se planea la ejecución de tres fases: caracterización, antecedentes, análisis y diseño; enmarcadas en el modelo ADDIE que permitirá generar un análisis de la problemática y el diseño de un EVA que presente las estrategias para el fortalecimiento de la competencia literaria.
Instrumentos.	Con base en el modelo ADDIE se delimitaron necesidades educativas que tenían los estudiantes, dificultades con relación a la comprensión y hábitos de lectura; características del estudiante, tipo de aprendizaje que requiere la materia y los alumnos; estrategias pedagógicas más adecuadas y presupuesto para el desarrollo de la propuesta.
Estrategia.	Diseño del contenido del curso, teniendo en cuenta los recursos digitales Para poder realizar la propuesta desde la gamificación se tomó el recurso digital de Genially; la plataforma empleada para el desarrollo es Wix, toda vez que permite ser editada y dinamizada. Por otro lado, también se hizo uso de la revista digital FlipSnack Asimismo se hizo uso del sitio web Youtube para lograr que los estudiantes se involucraran más en la metáfora planteada de los viajes en el tiempo.
Resultados	Se logró sembrar en los estudiantes el interés por la lectura. Se desarrolló el proceso de lectura a través de distintos tipos de textos que les ayudó a establecer diferencias, aportó información sobre géneros, les amplió el vocabulario. Al plantear la competencia literaria, se desarrolló la lectura crítica y se formó el gusto por la lectura. Se promovieron procesos de lectura a través del diseño de espacios virtuales de aprendizaje atractivos. Se integró la gamificación en el EVA logrando incentivar la lectura debido a la parte lúdica

Se tomó como antecedente local el trabajo de grado titulado: Entorno virtual de aprendizaje centrado en la gamificación para el desarrollo de la competencia literaria (Linares Murillo, 2019), por cuanto utiliza como recurso digital Genially que es un software que permite crear presentaciones animadas e interactivas; subir imágenes, videos, audios , entre otros, lo que hace que los estudiantes puedan trabajar a través de la gamificación los contenidos de literatura e historia de manera integrada e interactiva que es el objetivo del presente proyecto de intervención.

También permite desarrollar estrategias de lectura innovadoras que despierten el gusto e interés por esta habilidad.

2.1.2. Antecedente Universidad Santo Tomás

Titulo Potencialidades de la Gamificación en la Educación	
Tipo de documento	Artículo
País	Colombia
Fuente (Cita APA).	Quiñonez et al.
Objetivo.	Concientizar sobre la importancia de la gamificación en el ámbito educativo en Colombia.
Antecedentes.	Nacional
Categorías.	Habilidades Tecnológicas, Habilidades comunicativas.

Enfoque metodológico	Metodología cualitativa
Instrumentos.	Encuestas Observación
Estrategia	No aplica
Resultados	Se demuestra la imperiosa necesidad de desarrollar actividades innovadoras que permitan a los niños, niñas y adolescentes, incursionar en actividades lúdicas de su interés, relacionadas con temáticas educativas.

Es importante reconocer que las TIC, juegan un papel importante dentro de la educación, puesto que en los diferentes estudios que se han realizado, se puede encontrar que los estudiantes, cada día se ven más comprometidos con los videojuegos, y diferentes elementos lúdicos que les permiten interactuar y socializar.

En el artículo Potencialidades de la Gamificación en la Educación se hace un análisis de algunas investigaciones, donde se demuestra, la necesidad de incursionar en la gamificación, ya que sugieren que los videojuegos ofrecen a la juventud no sólo un entorno virtual, envolvente y atractivo, sino que también permiten desarrollar ciertas destrezas de tipo cognitivo, social y emotivo. (Ramírez, J. & Quiñones, J. 2018).

Por tanto, se hace necesario involucrar la gamificación en el proceso educativo, para así obtener la atención y mejorar los procesos de aprendizaje, puesto que, al trabajar con actividades de interés, se logra captar la atención y desarrollar diferentes habilidades en los estudiantes, y es así como se encuentra que dicha situación, también hace parte de los postulados de Piaget y Vygotsky, quienes defienden los vínculos teóricos entre el juego y una gran variedad de elementos que favorecen el desarrollo de la cognición.

Sin embargo, más allá de la cognición social, algunos investigadores han subrayado que jugar “constituye un contexto emocionalmente significativo, a través del cual los temas de poder y dominio, la agresión, el cariño, la ansiedad, el dolor, la pérdida, el crecimiento y la alegría pueden ser sancionados de manera productiva” (Ramírez, J. & Quiñones, J. 2018)

Por ello, es útil y necesario hacer de la gamificación un proceso que contribuya a la formación integral de los niños, niñas y adolescentes.

Se demuestra que a pesar de que la Tecnología, ha sido vista negativamente por padres, docentes, y comunidad en general, por los efectos producidos en algunos estudiantes, ésta debe ser utilizada estratégicamente, para así lograr que las habilidades desarrolladas se empleen con fines académicos.

Y es que es tan importante la incursión de los juegos y del uso de la tecnología, que los videojuegos parecen estar asociados con un beneficio cognitivo adicional: el aumento de la creatividad. Están surgiendo nuevas pruebas que indican que jugar cualquier tipo de juego de video, independientemente de si es o no violento, mejora las capacidades creativas de los niños. Por ejemplo, entre una muestra de casi 500 estudiantes con una edad promedio de 12 años, se encontró que el uso de videojuegos se asoció positivamente con la creatividad (Ramírez, J. & Quiñones, J. 2018).

2.1.3. Antecedente Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado España

Titulo El rol del docente en la era digital	
Tipo de documento	Artículo
País	España
Fuente (Cita APA).	Viñals, A., & Cuenca, J. (2016). El rol del docente en la era digital. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado.
Objetivo.	Establecer las funciones del maestro en la era digital.
Antecedentes.	Como antecedente el artículo toma la transformación tecnológica a partir de los avances científicos que han cambiado la forma de comunicación e interacción entre los actores del proceso académico.
Categorías.	Personal docente, Enseñanza, Aprendizaje, Internet
Enfoque metodológico.	Recopilación de información sobre las habilidades que debe desarrollar el maestro frente al cambio del proceso educativo de aprendizaje en red, explicación sobre los antecedentes y el contexto actual.
Instrumentos.	Análisis y observación de la evolución de la tecnología y su aplicación en el proceso académico.
Estrategia.	No aplica
Resultados	Se deben adaptar nuevas metodologías que estén acordes con la era digital, ya que los estudiantes pertenecen a una generación distinta y su entorno requiere la actualización tecnológica.

Ante tantos cambios en el contexto educativo y con la creación de mecanismos, instrumentos y materiales cuya finalidad es mejorar procesos de enseñanza dinámicos, el maestro debe construir recursos interactivos como menciona (Viñals Blanco & Cuenca Amigo, 2016) Los jóvenes deben recibir una educación acorde a sus necesidades, repensando la forma en que se diseña la enseñanza y se transforma los centros educativos. Se plantea este proyecto teniendo en cuenta la situación actual (Pandemia Covid-19) en donde se estudia y trabaja en casa; también teniendo en cuenta el crecimiento de aplicaciones y el aumento de nuevos modelos de comunicación, debe convertirse en una concepción idealista de las nuevas generaciones.

Aunque es obvio que la contingencia por la pandemia no establece que la educación se quede estancada en el tiempo y los actores del proceso académico deban seguir de esta forma, la tecnología constituye para todos la innovación y la novedad, porque ha llegado para quedarse. Pensando en los niños de las futuras generaciones se debe crear una cultura que incluya la educación en la sistematización del conocimiento.

2.2 Marco teórico

En esta sección se establecen elementos que caracterizan el proyecto objeto de estudio, en donde se tratan los conceptos más destacados que se quieren profundizar.

2.2.1. Gamificación

Ibarra Madelin & Quinde Karla (2019) definen la gamificación como la técnica o técnicas que el profesor emplea en el diseño de una actividad, tarea o proceso de aprendizaje (sean de naturaleza analógica o digital) introduciendo elementos del juego (insignias, límite de tiempo, puntuación, dados, etc.) y/o sus pensamientos (retos competición, etc.) con el fin de enriquecer esa

experiencia de aprendizaje, dirigir y/o modificar el comportamiento de los alumnos en el aula. La palabra gamificación está de moda: hoy marca tendencia. En general, en el ámbito de la educación, la definición más aceptada sería: La gamificación es usar la mecánica, la estética y el pensamiento lúdico para captar la atención, motivar la acción, promover el aprendizaje y mejorar en la resolución de problemas. (p. 11).

Así mismo, Ibarra Madelin & Quinde Karla (2019) señalan que

Zichermann y Cunningham, (2014) en su libro “Gamification by design”, mencionan:

Gamificación es el proceso de motivar a la gente y cambiar su comportamiento con el diseño de juegos, la lealtad y la economía conductual. Se trata de tomar lo que es divertido de los juegos y aplicarlo a situaciones que tal vez no sean tan divertidas. Se trata de aplicar ese sentimiento y ese flujo a todo. (p. 109) La habilidad que el docente emplea en el diseño de una actividad de aprendizaje, de igual forma esta nueva técnica está en auge en la educación. De ahí que la gamificación en la actualidad es considerada trascendente. En el contexto educativo, se la puede definir de la siguiente manera: “La gamificación tiene como propósito la implementación de estrategias metodológicas que despierten la atención, el interés, motiven la acción y práctica, además de promover un aprendizaje basado en la resolución de problemas e inclusive sirve para desarrollar la creatividad en los estudiantes” (p. 12).

La gamificación educativa Ibarra Madelin & Quinde Karla (2019) indican que

La utilización de las metodologías del juego para trabajo serio es un excelente modo de incrementar la concentración, el esfuerzo y motivación fundamentada en el reconocimiento, el logro, la competencia, la elaboración, la autoexpresión y todas las potencialidades educativas compartidos por las actividades lúdicas. Las relaciones entre el juego y la enseñanza han sido constantes a lo largo de la historia, pero en

los últimos años, con el espectacular desarrollo de los videojuegos, el debate se ha convertido en una cuestión mucho más compleja y, a la vez, más divertida. La pregunta es doble: ¿Qué se puede aprender jugando y a que se puede jugar aprendiendo? (p. 13).

2.2.2. Genially

De acuerdo con Catalan & Pérez (2020) Genially nació en Córdoba a través de una StartUp compuesta por un equipo multidisciplinar de diseñadores, programadores, desarrolladores, biólogos, periodistas, publicistas e ingenieros (Diario de Córdoba, 2015). Su principal cometido consiste en la creación de contenidos interactivos para mejorar las labores de presentación, enseñanza, marketing y difusión. Gracias a esta gran variabilidad de opciones, la gran mayoría de acceso libre, y la simplicidad para elaborar el contenido deseado, Genially se encuentra entre los 100 primeros puestos del ranking mundial Tools 4 Learning.

Esta herramienta nos brinda una serie de ventajas con respecto a otras herramientas convencionales de difusión de contenido:

- Diversos moldes prefabricados adaptables.
- Una interfaz intuitiva que resulta muy sencilla de mecanizar.
- Infinitas versiones y adaptaciones.
- Permite el trabajo Cooperativo entre alumnos y docentes.
- Dispone de una comunidad de creadores que de manera periódica suben nuevos diseños y actualizaciones.
- Compatible con todos los ordenadores, ya que solo necesita conexión a Internet.
- Guardado automático en la nube, no cabe la posibilidad de perder el trabajo realizado o de que las versiones de los estudiantes sean diferentes unas de otras.
- Permite que varios autores trabajen a la vez sobre la presentación y lo modifiquen gracias a su funcionamiento en línea.

Dentro de su interfaz podemos encontrar de manera intuitiva las herramientas que necesitemos según el tipo de contenido a representar: desde presentaciones en vídeo, dossieres o mapas, hasta recursos didácticos, presentaciones de posters o Quiz.

2.2.3 Kahoot

Artal, S. (2017) señala que es una aplicación web que permite crear cuestionarios online para que los estudiantes respondan en tiempo real mediante sus dispositivos móviles. Su interface es muy simple y no requiere unos profundos conocimientos técnicos. Los resultados son obtenidos inmediatamente facilitando la tarea del profesor. (p. 1).

2.2.4. Educaplay

Para Quimbayo Gómez, Yudi & Sanabria Abril, Óscar. (2017) Educaplay es una plataforma que permite diseñar actividades educativas Online. Por ejemplo, crear crucigramas, preguntas con varias opciones, pulsar sobre el lugar correcto, emparejar, rellenar huecos, etc. Sirve para que el profesor elabore actividades o para que las hagan los propios alumnos. Para que un alumno pueda lograr puntuación extra desde casa tiene que crearse su propia cuenta personal, de esta forma el profesor sabe si ha hecho alguna actividad y la puntuación que ha obtenido. Las actividades educativas multimedia creadas con Educaplay están basadas en tecnología flash. Cualquier usuario registrado en Educaplay puede diseñar actividades educativas con un resultado atractivo y profesional, en tan sólo unos minutos. Una ventaja que tiene este servicio frente a otros es que permite descargar la actividad en formato flash para poder hacerla sin conexión a Internet. Las actividades generadas con Educaplay pueden ser reproducidas desde cualquier

navegador, tanto Online vía web, como de manera local, es decir desde cualquier medio de almacenamiento CD, DVD etc. De esta forma cualquier profesor puede facilitar a sus alumnos actividades de una manera rápida y sencilla, tanto si dispone de Internet en clase como si solamente dispone de unos cuantos ordenadores. (p, 34).

2.2.5. Literatura

La literatura hace parte del legado cultural de una sociedad, es una fuente de saber, desarrolla el pensamiento, permite interpretar la información de una nueva manera, también constituye un pasatiempo positivo, fuente de distracción, un buen lector va desarrollando un pensamiento crítico, construye a partir de su experiencia concepciones y juicios que le van generando inquietudes. Por muchos años, el estudio de la literatura se limitó a la presentación de trabajos en los que se evaluaba las respuestas de preguntas sobre el contenido y el resumen de las obras, sin importar la interpretación dada por el estudiante, tampoco se tenía en cuenta la relación con el contexto social y cultural del autor, del país de origen entre otros aspectos que son verdaderamente significativos. No existe una manera de que un individuo entienda un texto literario sin procesos de interpretación, es decir sin la lectura de la obra misma, no podemos entender la literatura con la referencia de alguien que sí lo ha leído, la literatura se vive, el hecho de interrelacionar la literatura y las ciencias sociales genera una reflexión de la realidad, según el MEN en los lineamientos curriculares de Ciencias Sociales: El saber sobre lo social no es exclusivo de las disciplinas sociales; por ello, la investigación social debe acudir a otras fuentes y formas de saber social como la literatura, el cine y la sabiduría popular; por esta razón es

necesario cambiar la forma de enseñar para generar técnicas de aprendizaje más atractivas para los estudiantes. (p.22)

Detrás de cada novela, cuento, ensayo, obra de teatro, o poema, existe una o varias historias reales, con las que se puede generar habilidades y actitudes que desarrollen competencias analíticas y críticas en ellos estudiantes, necesarias para complementar los conocimientos adquiridos y cerrar el ciclo de educación básica secundaria, especialmente la literatura latinoamericana que experimentó cambios correspondientes al proceso de globalización en el mercado del libro, también los ojos de los demás continentes empezaron a mirar nuestras sociedades y a conocer apartes de nuestras historias.

2.2.6. Historia

De acuerdo a lo planteado por Sánchez, L. (2005) Historia es un término que se ha definido de múltiples maneras, pero todas las definiciones coinciden en que se trata de un tipo de inquisición o de investigación sobre hechos acaecidos en el pasado, es el registro de las acciones realizadas por los hombres.

Se ha empleado el término historia en el sentido amplio de estudio de los cambios sucesivos que se han producido en cualquier ámbito de fenómenos, y no solamente en el de las cuestiones humanas; así lo que llamamos historia es externamente lo que, en el espacio y el tiempo, acontece en su determinado lugar. La historia, así entendida, trata de todo tipo de asuntos, humanos o no humanos, y no tiene porqué ser pasajera, vale decir, tiene rasgos de eternidad. Hablamos, pues, de la historia de la Naturaleza y de la historia del Hombre; a las dos es común un proceso continuo e irreversible en el tiempo, ya que son distintas en su esencia y en su sentido. (p. 58)

2.2.7. Competencias Básicas

Es necesario que en primera medida se aborde la categoría de competencia, la cual se define como “la capacidad de poner en práctica de forma integrada los conocimientos (saber), las destrezas (Saber hacer) y las actitudes personales (saber ser) en distintas situaciones y contextos” Rojas, Víctor. (2007).

Las actividades de lectura desarrollan habilidades como lectores comprensivos y críticos mediante unas competencias básicas que conforman una gran competencia significativa transaccional que le permitirá al lector, en una dinámica total, transaccionar o negociar significados con los textos. Es decir, que el lector se compenetrará con la red de significados que va tejiendo, a partir de la conjugación de sus esquemas de mundo con los del escritor.

A continuación se definen las competencias interpretativa, argumentativa y propositiva, las cuales también se establecen por parte del MEN como aquellos ejes transversales del manejo y dominio de saberes lingüísticos y comunicativos esbozados en los contenidos para el área de lenguaje, y que los docentes deben establecer en su actividad pedagógica y los estudiantes deben asumir para su desarrollo formativo integral

Competencia interpretativa. Para Sierra, G. & Vanegas, N. (2001) esta competencia se refiere a la capacidad del lector para tomar una posición personal frente al texto, a partir de sus esquemas cognitivos: creencias, valores, modelos del mundo, experiencias, cultura, conocimientos. El lector podrá a partir de un proceso de síntesis, relacionar las partes con el

todo para generar inferencias o razonamientos personales desde la realidad del texto y la realidad de la que el lector participa. (p. 111)

Competencia argumentativa. Sierra, G. & Vanegas, N. (2001) hace referencia a la capacidad del lector para justificar, refutar y sustentar los porqués de la tesis, idea central e ideas soporte de un texto. Para lo anterior el lector aprenderá a relacionar nociones y constructos teóricos con el fin de soportar o refutar una postura, opinión, demostración o criterio. (p. 111)

Competencia propositiva. Sierra, G. & Vanegas, N. (2001) Se refiere a la capacidad del lector para aplicar, extrapolar, predecir y crear diseños originales de nuevas realidades, problematizaciones o soluciones que se generen al transaccionar significados con el texto.

Con la lectura se busca que entremos en los terrenos del diálogo, del encuentro, de la confrontación y de la significación por ser un espacio en donde dos extraños realizan esfuerzos para llegar al entendimiento y la negociación de sentidos. Por un lado, el texto interroga al lector, presentándole un mundo, unos códigos y un lenguaje diferentes, mediante los recursos de la ironía, la metáfora, la sorpresa, el lenguaje recreado o a veces hermético, y por su parte, el lector cuestiona, duda, pasa de la postura, contemplativa a la postura activa de actor reflexivo y cauteloso, que mediante la sospecha, la conjetura y la contrastación del texto con su propia

2.2.8. Aprendizaje significativo

En el aprendizaje significativo el estudiante tiene la oportunidad de participar en la definición de los objetivos de aprendizaje, en la identificación de los recursos por emplear, en la formulación de problemas, así como de las alternativas de solución.

El alumno decide los cursos de acción y, en general, vive las secuencias de su propio proceso. A juicio de Vega, T. (2003) Ausubel, Novak y Hanesian dicen que el factor que más influye en el aprendizaje es lo que el estudiante ya sabe. Plantean la idea de un “organizador previo” que debería cumplir la función de puente cognoscitivo entre los conocimientos que se van a aprender y los conceptos y proposiciones relevantes que existen con anterioridad de quien aprende. (p. 87)

Este proceso permite formar estudiantes autónomos, gestores, críticos, capaces de manejar información significativa, tomar buenas decisiones, adaptarse a nuevas situaciones y proponer soluciones creativas a problemas particulares y de su entorno. El aprendizaje se construye y tiene significado para quien aprende. Así, una persona adquiere un concepto cuando es capaz de dotar de significado a un material o a una información que se le presenta, cuando lo comprende y lo traduce con sus propias palabras.

La actividad mental constructiva implica como recursos la actitud y la motivación necesaria para que el aprendiz ponga en marcha tanto procesos cognoscitivos como afectivos y emocionales. A medida que se construye significado y le atribuye sentido va reforzando su imagen como alumno. De su capacidad de aprendizaje, de sus recursos y limitaciones podrá desarrollar un auto-concepto como consecuencia de su aprendizaje previo.

Para facilitar el proceso de aprendizaje significativo hay que tener en cuenta contenido, relevancia, integración, orden de presentación, estructura cognitiva del estudiante y existencia de información y conceptos previos. No basta con reproducir información nueva; hay que asimilarla e integrarla a conocimientos anteriores, su construcción significa que el estudiante es

el que organiza los datos, las situaciones, los problemas, relaciona lo nuevo con lo conocido, con sus experiencias previas y con todo ello, construye su aprendizaje.

Martínez Ma. Carmen (2015) plantea que a la hora de trabajar en TIC se define como marco referencial la noción de aprendizaje significativo y las condiciones que promueven el logro del mismo. El papel clave lo cumple el estudiante en el proceso de construcción de aprendizaje, quien debe manifestar una disposición significativa hacia el mismo, una actitud activa marcada por los factores de atención y motivación. Pero se afirma que “interés por aprender” no es solo una responsabilidad del estudiante, también es función del docente crear las condiciones para que el estudiante logre comprometerse en su proceso de aprendizaje y decida realizar el esfuerzo que implica el mismo. Es fundamental, entonces, el papel de los profesores, de los materiales didácticos como agentes facilitadores o mediadores del proceso de aprendizaje. (p.25).

3. Diseño de la investigación

3.1 Enfoque y tipo de investigación

El enfoque y tipo de investigación que sirvió de marco al proyecto de intervención es el cuantitativo por cuanto utiliza la encuesta como medio de recolección de datos y presenta el análisis de los mismos de manera estadística.

Según el objeto de estudio es una investigación aplicada ya que tiene como objetivo resolver un determinado problema a través de la aplicación de conocimientos o teorías de innovación tecnológica.

Según la metodología es descriptiva en tanto que de acuerdo con Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio (2014) la meta del investigador consiste en describir fenómenos, situaciones, contextos y sucesos; esto es, detallar cómo son y se manifiestan. Con los estudios descriptivos se busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. Es decir, únicamente pretenden medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a las que se refieren, esto es, su objetivo no es indicar cómo se relacionan éstas. (p. 92)

3.2 Línea de investigación institucional

La propuesta acoge como línea de investigación institucional la Evaluación Aprendizaje y Docencia, debido a que son ejes fundamentales y están dirigidos a un proceso de enseñanza aprendizaje. Ortiz, J. (2021) indica que esta línea concibe la educación como un proceso complejo, inacabado que requiere de la evaluación para identificar logros y oportunidades para lo cual se deben tener en cuenta los estilos y ritmos de aprendizaje, debe ser procesual, continua y llevar a procesos de mejoramiento y acompañamiento.

3.3 Población y muestra

3.3.1. Población

La población objeto de esta investigación pertenece al Instituto Técnico Industrial es una institución educativa pública ubicada en el municipio de Fusagasugá en la zona urbana. Ofrece a la comunidad educación formal desde preescolar hasta grado undécimo. Cuenta con tres sedes:

dos de preescolar y primaria, Sauces y General Santander y la principal donde está Básica Secundaria y Media Técnica.

Además de la educación tradicional que se trabaja en la jornada mañana y tarde, está la jornada nocturna y sabatina para educación de adultos.

Los estudiantes reciben el título de Bachiller Técnico con especialidad en algunos de los talleres que se ofrecen que son: Electrónica, Desarrollo de Recursos Digitales, Inglés Comunicativo, Ebanistería y Diseño Corte y Confección.

Actualmente forman parte de la institución 3127 estudiantes distribuidos de la siguiente manera: 819 Básica Secundaria jornada mañana, 717 Básica Secundaria jornada tarde, 575 Básica Primaria jornada mañana, 417 Básica Primaria jornada tarde, 14 Básica Primaria sede Sauces y 628 jornada nocturna y sabatina, 97 docentes, un orientador, un profesional de apoyo para el programa de inclusión, seis coordinadores y el rector.

Los estudiantes pertenecen a los estratos 1, 2 y 3, la mayoría son nacidos en Fusagasugá, viven en zonas aledañas a la institución. Aproximadamente el 30% de esta población son hijos de profesionales que poseen un trabajo estable y el 70% restante de padres que trabajan por días en oficios varios y su fuente de ingresos es variable. A la institución también llegan estudiantes de varias partes de Colombia porque el municipio es apetecido por su clima y cercanía a la capital y desde hace aproximadamente 6 años de otras nacionalidades como es el caso de migrantes venezolanos.

3.3.2. Muestra

Este estudio se realizará con 35 estudiantes de Grado Noveno cuyas edades están entre los 13 y 14 años, se caracterizan por ser dinámicos, manifiestan interés por la lectura y por aprender. Les gusta el trabajo en equipo.

3.4 Instrumentos de investigación

Este estudio investigativo utiliza como medio de recolección de datos los siguientes instrumentos:

- Encuesta diagnóstica de lectura que se aplicará a estudiantes de grado noveno que fueron tomados como muestra. Consta de preguntas tendientes a mostrar la relación de los estudiantes con la lectura de temas de historia y literatura.
- Prueba de lectura formada por textos con base en los cuales responderán preguntas de selección múltiple con única respuesta. La prueba evaluará la competencia comunicativa de los estudiantes a través del proceso de comprensión lectora de diferentes textos.

Las preguntas que evalúan la comprensión se organizarán alrededor de textos seleccionados de acuerdo con:

- a. Pertinencia de la temática en función de las edades de los estudiantes y el grado.
- b. El vocabulario
- c. La complejidad sintáctica
- d. Los saberes previos
- e. La complejidad estilística

f. La complejidad de la estructura del texto y la extensión.

Así mismo, se tendrán en cuenta diferentes tipos de texto, atendiendo la diversidad de formas de organización y estructuración de la información.

Para establecer los problemas relacionados con el aprendizaje de la historia y la literatura se hará el análisis de la encuesta diagnóstica y de la prueba de lectura.

Luego se organizará, estructurará y procesará la información. El objetivo final será construir con los datos obtenidos cuadros estadísticos, promedios generales y gráficos ilustrativos. Se tabulará cada pregunta y se expresará visualmente los valores numéricos que aparecen en la tabla a través de gráficos para permitir una comprensión global, rápida y directa de la información que aparece en cifras.

-Prueba final que permitirá evidenciar el comportamiento de los estudiantes frente al aprendizaje de estas áreas de manera transversal, una vez se haya aplicado la estrategia de intervención.

4. Viajando al mágico mundo de la historia y la literatura: Juego, me divierto y aprendo.

4.1 Introducción

La nueva era tecnológica ha generado un cambio de paradigma en todos los ámbitos en los que el ser humano se desenvuelve, la educación no es un campo ajeno a éstos, de hecho ha tenido que adoptar el uso de las tecnologías dentro de los procesos educativos de enseñanza aprendizaje actuales para poder hacer frente a los retos que ha dejado este nuevo siglo.

La emergencia sanitaria por Covid-19 ha hecho que el sistema educativo replantee la forma de educación que se venía adoptando antes de la pandemia, el cambio de ambiente de aprendizaje de aulas físicas a ambientes virtuales ha hecho que los docentes se vean en la necesidad de implementar herramientas que fortalezcan el aprendizaje, faciliten la comprensión y generen interés por parte de los estudiantes.

Para muchos estudiantes el enfrentarse a asignaturas como historia y literatura en donde el nivel de comprensión lectora es exigente puede generar cansancio, falta de interés por ende bajo rendimiento académico, es por ello que la presente propuesta de intervención al incluir herramientas de gamificación pretende que el estudiante no sólo aprenda aquellos contenidos que el docente propone, sino que lo haga de una manera dinámica, divertida y sobretodo, significativa.

Gómez, I. & Ruiz, M. (2017) indican que en este sentido, la utilización de estrategias lúdicas en un contexto no formal concreto facilitará el éxito de la intervención didáctica al promover la adquisición de contenidos previamente definidos, el logro de los objetivos educativos diseñados, la consecución de competencias clave y habilidades, etc. No obstante, se debe tener en cuenta que una actividad gamificada exige una formación en el docente que permita una correcta implementación en el aula de tales dinámicas didácticas. (p.246.)

Las propuestas de gamificación y uso de los transmedia se presentan como nuevas formas de pedagogías emergentes, validando su potencial didáctico en la formación del profesorado de Educación Secundaria. (Gómez Isabel, Ruiz Mónica, 2017). El juego como herramienta lúdica y didáctica que además de generar motivación, el desarrollo de competencias sociales y emocionales involucran el fortalecimiento de habilidades de pensamiento, razonamiento y

abstracción, se tornan necesarias hoy día dentro de una planeación pedagógica, no se puede desconocer que el aprendizaje ha abierto sus miradas y aceptado que formar estudiantes en un salón de clase, sino que podemos educar desde casa, usando tablets y computadores pero haciendo uso de los medios y herramientas pedagógicas necesarias para que el aprendizaje se pueda garantizar.

4.2 Justificación

El Instituto Técnico industrial de Fusagasugá se ha caracterizado por propender por la formación de estudiantes integrales que puedan hacerle frente a su realidad y transformar su entorno, desde el grado noveno se ha buscado que los estudiantes generen conciencia sobre la importancia que tiene el desarrollo del pensamiento crítico dentro de la comprensión y análisis de las diferentes problemáticas que pueden surgir en su entorno.

La transversalización de las diferentes áreas del pensum académico que contempla el proyecto pedagógico institucional, ha logrado que se formen estudiantes con mayor capacidad de resolver problemas, que puedan poner en práctica todo lo aprendido, dando mayor significado a su proceso de formación.

El Ministerio de Educación Nacional en los estándares de sociales establece que una de las metas de la formación en ciencias es educar personas que se saben parte de un todo y que conocen su complejidad como seres humanos, que son responsables de sus actuaciones, que asumen posturas críticas y reflexivas ante aquello que se da por establecido, que identifican las consecuencias fundamentales de las decisiones locales y nacionales, que sustentan y debaten sus planteamientos teniendo en cuenta los aportes del conocimiento científico, que escuchan los argumentos de otros y revisan los propios a la luz de ellos, que trabajan con sus pares para buscar soluciones a

situaciones problemáticas. En suma, hombres y mujeres que cuenten con las herramientas para ejercer el pleno ejercicio de ciudadanía y así aportar a la consolidación de una sociedad democrática. (p.104).

En los estándares de lenguaje el Ministerio de Educación nacional sostiene que la literatura como medio de expresión oral y escrita establece un puente de conexión con la historia, con el lenguaje se ofrece una ciudadanía responsable, porque con él los seres humanos expresan la visión que han construido del mundo, del entorno, de su forma de relacionarse con éste y con sus congéneres, lo cual supone usos del lenguaje en los que una ética de la comunicación propicia la diversidad, el encuentro y el diálogo de culturas, a la vez que se constituye en cimiento de la convivencia y del respeto, pilares de la formación ciudadana. Es apremiante que los estudiantes, desde una perspectiva ética de la comunicación, desarrollen su capacidad de emplear el lenguaje para construir nuevos acuerdos, a partir de dar a todos los involucrados en la actividad comunicativa la posibilidad de expresar sus opiniones, sus posturas, sus argumentos. (p.23).

Al establecer una propuesta de intervención que transversalice el aprendizaje de la historia y la literatura, utilizando la gamificación como elemento mediador se busca que el estudiante en primera instancia aumente su interés por la comprensión lectora, vea en su proceso de formación lo interesante que puede ser adquirir conocimientos mediante la lúdica, se genere mayor motivación en los mismos.

Contreras, R. (2016) señala que durante mucho tiempo dio la impresión de que los juegos eran la antítesis del aprendizaje. Sin embargo, la opinión popular ha cambiado durante los últimos años mostrando la conexión que existe entre los juegos y el aprendizaje. Durante la última década ambos han estado conectados mucho más de lo que parece. Los juegos ayudan a

experimentar con nuevas identidades, a explorar opciones y consecuencias, y a probar nuestros propios límites (p.27).

Se puede señalar que la presente propuesta tiene en cuenta la importancia de la mediación de las tecnologías en el campo educativo, no se puede desconocer el alcance y poder de las TIC en los procesos de enseñanza y lo significativo que pueden resultar dentro de un ambiente de aprendizaje sea físico o virtual.

4.3 Objetivo

Diseñar una propuesta didáctica que incluya herramientas de gamificación para fortalecer el aprendizaje de la literatura e historia precolombina en estudiantes de noveno grado del Instituto Técnico Industrial de Fusagasugá.

4.3.1 Objetivos específicos

- Diseñar contenidos con herramientas como Genially, Kahoot, Educaplay que permitan reforzar de manera lúdica el contexto histórico y literario de la época precolombina latinoamericana.
- Desarrollar actividades interactivas como guías de aprendizaje, juegos, lecturas, ejercicios de producción textual sobre la época y cultura precolombina que fomenten el interés y el aprendizaje significativo de los estudiantes.
- Verificar pertinencia del contenido de la propuesta didáctica, mediante aplicación de actividades de evaluación y seguimiento al aprendizaje.

4.4 Estrategia y actividades

A continuación se presenta una descripción de las estrategias y actividades creadas en la presente propuesta:

Tabla 1: Plan de acción PHVA

Planificar	Hacer	Verificar	Actuar
Diagnosticar dificultades de estudiantes de grado noveno frente al conocimiento de la historia y literatura precolombina.	- Realización de prueba diagnóstica. - Creación de 10 preguntas de selección múltiple sobre la historia y literatura precolombina. - Creación de cuestionario utilizando Google forms.	Verificación de preguntas. Revisión de cuestionario en el documento creado.	- Aplicar prueba diagnóstica a los estudiantes. - Analizan los resultados de la prueba diagnóstica.
Diseñar un Ova que incluya herramientas de gamificación para el aprendizaje y evaluación de la historia y literatura precolombina.	- Organización de unidades temáticas y actividades a desarrollar - Selección de herramientas para el diseño de actividades. - Creación de plantilla en Genially para abordar aspectos sobre las culturas precolombinas latinoamericanas. - Creación de actividad interactiva en Kahoot para hacer seguimiento	- Revisión de pertinencia a las unidades temáticas. - Verificación y adecuación de actividades creadas. - Revisión de las herramientas de gamificación utilizadas. - Revisión de videos seleccionados.	Se realiza prueba piloto para revisar funcionalidad del recurso elaborado.

	al proceso de aprendizaje de las primeras secciones trabajadas. • Selección de videos explicativos sobre las culturas precolombinas de YouTube. • Selección de documentos literarios para fortalecer comprensión lectora. • Creación de actividades interactivas utilizando los recursos de Exelearning. • Elaboración y selección de guía de aprendizaje en Calameo. • Evaluación a través de cuestionarios de google forms y actividades lúdicas creadas en Educaplay	• Revisión de guías de aprendizaje y actividades de desarrollo. • Revisión de evaluación final.	
• Implementación del OVA sobre historia y literatura precolombina latinoamericana.	• Se creó una clase para grado noveno utilizando Google Classroom.	• Se revisó contenido dentro del aula virtual, funcionalidad.	• Se prepara sala de Informática con 40 computadores disponibles.

● Selección de ambiente virtual para colgar el Ova. ● se selecciona Classroom como ambiente virtual de aprendizaje.	● se agregaron a estudiantes y docentes dentro de la clase.		● Se revisa la funcionalidad y buen estado de los recursos a utilizar. ● Se dan instrucciones de actividad a desarrollar. ● Se dispone de un tiempo de 3 bloques de 50 minutos por clase para desarrollo total de las actividades contenidas en el recurso.
--	---	--	---

4.5 Contenidos

A continuación, se hace una descripción de los contenidos, actividades y recursos educativos utilizados en la construcción de la presente estrategia didáctica.

Tabla 2: Descripción contenidos y actividades del recurso educativo

Tema	Contenido	Actividades	Recurso	Tiempo
Unidad 1 Literatura precolombina	Contexto histórico	Presentación e introducción a la temática.	Presentación Genially https://view.genial.ly/60aa78fa2677960d7dc94696/presentation-los-mayas	5 minutos
	Mayas	Aspectos importantes de la cultura maya	Kahoot https://kahoot.it/challenge/16392c84-4f96-4081-bddb-7a0dcfc37a2b_1621977158661	15 minutos
	Aztecas	Aspectos importantes sobre cultura azteca	Genially https://view.genial.ly/60ad6c0eecb7a70d1fa0ad0b/guide-guialos-incas	15 minutos
	Incas	Aspectos relevantes cultura inca		15 minutos
	Contexto artístico y cultural Las estatuillas	Información sobre costumbres del pueblo maya.	Imágenes Video youtube	5 minutos

	Ciudades	Información sobre uno de los principales centros culturales y religiosos del imperio inca.	https://youtu.be/awJUYS2TIA	25 minutos
	Contexto literario Características Autores Obras	Interpretación y producción textual Guía de aprendizaje	Google drive Exelearning Video de Youtube https://youtu.be/wUoLR7xeo30	20 minutos
	Evaluación	Resolución de preguntas con base en observación de video. Desarrollo de crucigrama	Video Youtube https://youtu.be/DiwBrR1UJ3w Evaluación en Google forms Educaplay https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9441747-enriquezco_mi_vocabulario.html	20 minutos 20 minutos 10 minutos

Tabla 3: Descripción de actividades y recursos de gamificación utilizados en la estrategia de intervención.

Orden	Nombre	Propósito o finalidad	Descripción	Material de apoyo
1	Guía	Aprender sobre la cultura Maya	Se presenta el tema de una manera lúdica, se propone la observación de un video, para luego resolver un crucigrama.	Genially Youtube Puzzel.Org
2	Guía	Conocer aspectos de la cultura Azteca	El tema es presentado mediante una corta guía, y la retroalimentación, es propuesta mediante la solución de un cuestionario.	Kahoot
3	Guía	Adquirir conocimientos sobre la cultura Inca	Mediante una presentación elaborada por Genially, se da a conocer los aspectos más importantes de esta cultura.	Genially
4	Observación de imágenes	Adquirir conocimientos sobre la cultura y arte	A través de la observación de la galería de imágenes podrán analizar aspectos relevantes sobre la vida y costumbres de los pueblos	Imágenes web
5	Video	Adquirir información sobre centros culturales y religiosos	Escribir información importante encontrada en el video	Youtube

6	PDF Lecturas	Conocer algunos mitos y leyendas precolombinas	Realizar las lecturas y con base en ellas resolver preguntas	PDF archivo en drive
7	Video	Conocer algunos mitos de la cultura maya	Observar y escuchar los sucedido en el mito y realizar actividad de escritura estableciendo comparación con otros textos	Youtube
8	Observación de imágenes	Producir textos a partir de la observación	Actividad de producción textual	Imágenes web
9	Video	Conocer la obra más importante de la literatura precolombina	Observar el video y escribir los datos más importantes encontrados sobre el Popol-Vuh	Youtube
10	Guía	Conocer los temas, géneros, autores y obras de la literatura precolombina	Leer la parte teórica de la guía y desarrollar las actividades propuestas	Calameo

11	Observación de vídeo	Recordar aspectos trabajados en toda la unidad de aprendizaje	Una vez observado el video, el estudiante deberá resolver el cuestionario	Youtube Google form
12	Crucigrama	Enriquecer el vocabulario	Recordar conceptos e ir completando el crucigrama	Educaplay

4.6 Recursos y materiales

A continuación se realiza una descripción de los recursos y materiales utilizados para la elaboración de la propuesta didáctica.

Tabla 4: Recursos humanos

Recursos Humanos	Responsable	Descripción
Yenny Constanza Gacharná Forero	Diseño de recursos de Gamificación.	Se elaboró en diferentes herramientas de gamificación Genially, Kahoot, Educaplay, Calameo, google forms, las actividades interactivas y lúdicas.
Clara Patricia Hernández García	Organización y división de contenidos de la unidad de aprendizaje.	Se realizó división de unidad de aprendizaje en secciones y temas, además de los contenidos a desarrollar dentro de los mismos.

Aura Patricia Romero Sáenz	Selección y revisión de material de aprendizaje	Se seleccionó material de trabajo, revisó pertinencia de contenidos y buen funcionamiento de los mismos.
Aurelis Valiente Lorduy	Selección y revisión de material de aprendizaje, organización de actividades.	Se seleccionó material de trabajo, revisó pertinencia de contenidos y buen funcionamiento de las actividades interactivas.

A continuación se realiza una descripción de los recursos tecnológicos que se desarrollaron e implementaron para la puesta en marcha de la presente estrategia didáctica.

Tabla 5: Recursos tecnológicos

Recursos tecnológicos software	Responsable	Descripción
Herramientas para creación de gamificación: Genially	Yenny Constanza Gacharná Forero Clara Patricia Hernández García Aura Patricia Romero Sáenz Aurelis Valiente Lorduy	En la ejecución de la herramienta se pretende hacer una revisión general sobre la cultura maya, incluye aspectos históricos, culturales, políticos sobre la misma, al finalizar la presentación interactiva el estudiante debe realizar un crucigrama.
Herramientas para creación de gamificación: Kahoot	Yenny Constanza Gacharná Forero Clara Patricia Hernández García Aura Patricia Romero Sáenz Aurelis Valiente Lorduy	En la ejecución de la actividad los estudiantes realizarán actividad interactiva, en línea sobre los aztecas.

Herramientas para creación de gamificación: Genially	Yenny Constanza Gacharná Forero Clara Patricia Hernández García Aura Patricia Romero Sáenz Aurelis Valiente Lorduy	En este recurso se encuentra una presentación interactiva sobre los aspectos fundamentales de la cultura Inca.
Herramienta para creación de actividades de aprendizaje: Calameo	Yenny Constanza Gacharná Forero Clara Patricia Hernández García Aura Patricia Romero Sáenz Aurelis Valiente Lorduy	Se encuentra una guía con los contenidos generales de la literatura precolombina y una actividad de aprendizaje con preguntas de desarrollo.
Herramientas para creación de gamificación: Educaplay	Yenny Constanza Gacharná Forero Clara Patricia Hernández García Aura Patricia Romero Sáenz Aurelis Valiente Lorduy	Se encuentra un crucigrama que permite evaluar de manera lúdica los contenidos abordados en toda la unidad del OVA.
Elaboración de Ova: Exelearning	Clara Patricia Hernández García	Dentro de este recurso se encuentran los contenidos interactivos correspondientes al estudio y desarrollo de la temática de la unidad 1: Literatura precolombina Latinoamérica.

En la siguiente tabla se hace una relación económica del valor de equipos necesarios para implementación de la estrategia, al igual que el valor aproximado para cada uno de ellos, lo que permite arrojar un presupuesto estimado para la ejecución de la misma.

Tabla 6: Recursos económicos

Recursos tecnológicos hardware	Cantidad	Unidad	Total
Computadores	40	\$ 929.900	\$ 37.160.000
Parlantes	40	\$ 55.999	\$ 2.239.960
Auriculares	40	\$ 14.999	\$ 599.960
			\$39. 999.920

4.7 Seguimiento y evaluación

Para dar cuenta del proceso evaluativo y de seguimiento al aprendizaje del estudiante se tiene en cuenta en un primer momento el modelo pedagógico constructivista, que muestra el aprendizaje como resultado de la interacción entre tres elementos: el alumno que aprende, el profesor que ayuda al alumno a construir significados y a atribuir sentido a lo que aprende.

Por otro lado, al apoyarse en el enfoque de aprendizaje significativo que se logra cuando se asimila con algún concepto ya existente en la estructura cognitiva del sujeto, la nueva información recibida por el alumno está vinculada con los aspectos más relevantes y preexistentes en su estructura cognitiva, el producto final supone una modificación, tanto de las nuevas ideas aprendidas como de las otras ya existentes.

Atendiendo a las condiciones de la población base este recurso se adopta a la modalidad de formación *Blended learning* ya que, por la situación actual, al combinar la enseñanza virtual con la presencialidad, se pueden seleccionar los medios adecuados para cada necesidad educativa y orientar los procesos de aprendizaje atendiendo al espacio sea virtual o presencial.

Sumado a lo anterior, es importante resaltar que la evaluación al desempeño del estudiante con la implementación de los contenidos de gamificación presentes en el OVA, se da de manera continua ya que cada uno de los temas y secciones que contiene el recurso son evaluados con actividades interactivas, lúdicas y guías de aprendizaje que permiten hacer una valoración secuencial al nivel de comprensión. Asimismo, se propone como parte final una sección de evaluación que consta de dos instrumentos, un documento creado en Google forms que evalúa el nivel de comprensión tras el estudio de toda la unidad y una actividad final de gamificación en Educaplay que permite recoger y sintetizar nociones fundamentales de los contenidos presentes en el recurso educativo.

Para finalizar, se debe tener en cuenta que este recurso no ha sido ejecutado por los estudiantes beneficiarios, por ello no es posible presentar una evaluación que permita apreciar la percepción de los mismos frente dicha propuesta de intervención. Sin embargo, se debe resaltar la pertinencia e importancia que dentro de las aulas de clase tiene el uso de herramientas y recursos tecnológicos para el desarrollo de los contenidos de aprendizaje, ya que cuando éstos se utilizan de manera adecuada ayudan a que se genere un aprendizaje significativo, aumente el interés y mejore la disposición frente al proceso educativo.

4.8 Prototipo del recurso diseñado

Para acceder a las herramientas de gamificación diseñadas en la presente propuesta se debe hacer clic el siguiente link:

https://osxy6dpek70at1fxso5engon.driv.tw/Classroom/OVA%20LIT.%20PRECOL./OVA_/

5. Conclusiones y recomendaciones

Es importante tener en cuenta que aunque si bien la creación de recursos educativos como OVA y herramientas de gamificación requieren tiempo para su elaboración, es importante que como docentes no se desconozca el gran aporte que éstos pueden tener dentro de un aula de clases sea presencial o virtual, es por ello que resulta necesario incluir y normalizar el uso de las mismas dentro del quehacer pedagógico.

La transversalización de las áreas del conocimiento permiten que se puedan elaborar este tipo de recursos que no sólo se limitan a un área particular sino que como el presente caso, permite que se puedan construir e implementar en diferentes asignaturas.

Es por ello que también se exhorta a los docentes a fomentar el trabajo cooperativo que permita aumentar el uso de las TIC y a generar contenidos más dinámicos y significativos.

Referencias

- Aguilera Castillo, Andrés; Fúquene Lozano, Camila Andrea; and Ríos Pineda, William Fernando (2014). Aprende jugando: el uso de técnicas de gamificación en entornos de aprendizaje. Recuperado de: <https://ciencia.lasalle.edu.co/im>
- Artal Sevil, Sergio. (2017) kahoot, socrative & quizizz. Herramientas gratuitas para fomentar un aprendizaje interactivo y la gamificación en el aula. En: Buenas prácticas en la docencia universitaria con apoyo de TIC: experiencias en 2016. Simposio dirigido por la Universidad de Zaragoza. Zaragoza, España. Recuperado de: [Eléctrica
Https://carbs.unizar.es/jornada/séptima/resumenes/23_artal.pdf](https://carbs.unizar.es/jornada/séptima/resumenes/23_artal.pdf)
- Bajaña, Bajaña Narciso Ricardo. (2020). Estrategia de gamificación para el aprendizaje de lenguaje y literatura (tesis de posgrado) Universidad Casa Grande. Guayaquil. Recuperado de: <http://200.31.31.137:8080/handle/ucasagrande/2622>
- Catalán González, Francisco Javier & Pérez Gómez, Marta. (2020) Genially: nuevas formas de difusión y desarrollo de contenidos. Lilyam Padrón Reyes & Enrique J. Ruiz Pilares (Ed), *El reto de las TIC en el aula de humanidades motivar y aprender*. (pág 19-28) Sevilla: Iberoamericana social editorial.
- Contreras Espinosa, Ruth S. (2016). Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 19(2), pp. 27-33. Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.5944/ried.19.2.16143>

Gómez Trigueros, Isabel María. (2017) Análisis de metodologías activas con ABP, Transmedia y Gamificación para implementar las competencias en Ciencias Sociales y en Literatura. Investigación en docencia universitaria. Diseñando el futuro a partir de la innovación educativa. Barcelona Edición: Rosabel Roig-Vila. Recuperado de: https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/71115/1/Investigacion-en-docencia-universitaria_26.pdf

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. d. (2014). Metodología de la investigación (Sexta ed.). México D.F: McGraw-Hill. Obtenido de: <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>

Ibarra, Madelin & Kinde, Karla. (2019) La gamificación como estrategia en el proceso enseñanza aprendizaje. Software de aplicación didáctico. (Tesis de pregrado) Universidad de Guayaquil. Guayaquil. Recuperado de: <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/48967/1/BFILO-PSM-19P157%20Ibarra%20-%20Quinde.pdf>

Institución Educativa Municipal Instituto Técnico Industrial. Proyecto Educativo Institucional.

Linares Murillo, J. S. (2019). Entorno Virtual de aprendizaje centrado en la Gamificación para el desarrollo de la competencia literaria. Bogotá. Universidad Distrital.

Martínez Ma. Carmen (2015). Las Tic en la educación y las teorías del aprendizaje.

Ministerio de educación nacional. (2016). Estándares básicos de competencias en Ciencias sociales y ciencias naturales. Recuperado de:
https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340021_recurso_1.pdf

Ministerio de educación nacional. (2016). Estándares básicos de competencias de lenguaje. Recuperado de: https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340021_recurso_1.pdf

Ministerio de Educación Nacional (MEN). (1988). Lineamientos generales de procesos curriculares ciencias sociales. Recuperado de:
https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-339975_recurso_1.pdf

Ortiz, Juan. (2021) Líneas Institucionales de investigación. Recuperado de:
<https://www.ulibertadores.edu.co/investigacion/lineas-investigacion/>

Paternina García, L. L. (2021). *Análisis del sector educativo 2021*. Fusagasugá.

Quimbayo Gomez, Yudi & Sanabria Abril, Oscar. (2017) Uso de la plataforma educaplay en el fortalecimiento de la comprensión textual de los estudiantes del grado séptimo de la institución educativa policarpa salavarrieta de Girardot (Tesis de maestría) Universidad Privada Norbert Wiener. Lima, Perú. Recuperado de:

<http://190.187.227.76/bitstream/handle/123456789/1357/MAESTRO%20-%20%20Sanabria%20Abril%2c%20Oscar%20Alfonso.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ramirez Martínez, J. A., & Quiñones Segundo, Jesus. (2018). Potencialidades de la Gamificación en la Educación. *Innovación en la educación basada en las Tic*. (p. 56 - 61). Bogotá, Colombia: Editorial Universidad Manuela Beltrán.

Rojas Niño, Víctor Miguel. (2007) Competencias en la comunicación. 2ª. ed. Bogotá, Ecoe ediciones.

Sánchez Jaramillo, Luis Fernando. (2005). La historia como ciencia. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*. (p. 54-82). Colombia: vol. 1, núm. 1, julio-diciembre.

Sierra, G. & Vanegas, N. (2001). Construcción del discurso: Hacia la formación de un profesional competente en el uso del lenguaje. EAN

Vega Torres, Trilce. (2003) El aprendizaje verbal significativo de Ausubel. Algunas consideraciones desde el enfoque histórico cultural. *Universidades*. No 26. Pp 37-43.

Viñals Blanco, A., & Cuenca Amigo, J. (2016). *El rol del docente en la era digital*. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*.

Anexos

Anexo 1: Formato prueba inicial o diagnostica.

PREGUNTAS	Siempre	A veces	Nunc a
1. ¿Al leer crea objetivos predeterminados?			
1. ¿Al leer activa conocimientos previos relevantes?			
1. ¿Al leer representa imágenes en la mente?			
1. ¿Al leer, comprende los pensamientos que están detrás de lo escrito?			
1. ¿Al leer interpreta pistas textuales o estímulos visuales?			
1. ¿Al leer reconoce términos claves?			
1. ¿Al leer, busca el sentido global del escrito?			
1. ¿Al leer relaciona las partes del discurso con el todo?			
1. ¿Al leer permite que lo afectivo interfiera?			
1. Al leer, presupone principios de verdad en el escritor?			
1. ¿Al leer reconoce la tesis central de la disertación?			
1. ¿Al leer reacciona frente al mensaje?			
1. ¿Al leer construye otros textos a partir de lo leído?			
1. ¿Al leer confronta lo leído con otros conocimientos?			

Anexo 2: Prueba con resultados estadísticos

PREGUNTAS	Siempre	A veces	Nunc a
1. ¿Al leer crea objetivos predeterminados?	4	25	6
1. ¿Al leer activa conocimientos previos relevantes?	11	22	2
1. ¿Al leer representa imágenes en la mente?	24	9	2
1. ¿Al leer, comprende los pensamientos que están detrás de lo escrito?	6	27	2
1. ¿Al leer interpreta pistas textuales o estímulos visuales?	11	24	
1. ¿Al leer reconoce términos claves?	12	15	8
1. ¿Al leer, busca el sentido global del escrito?	13	16	6
1. ¿Al leer relaciona las partes del discurso con el todo?	5	27	3
1. ¿Al leer permite que lo afectivo interfiera?	8	20	7
1. Al leer, presupone principios de verdad en el escritor?	11	16	8
1. ¿Al leer reconoce la tesis central de la disertación?	13	19	3
1. ¿Al leer reacciona frente al mensaje?	8	23	4
1. ¿Al leer construye otros textos a partir de lo leído?	14	15	6
1. ¿Al leer confronta lo leído con otros conocimientos?	7	15	13

Anexo 3: Capturas de pantalla del recurso educativo y actividades con herramientas de Gamificación

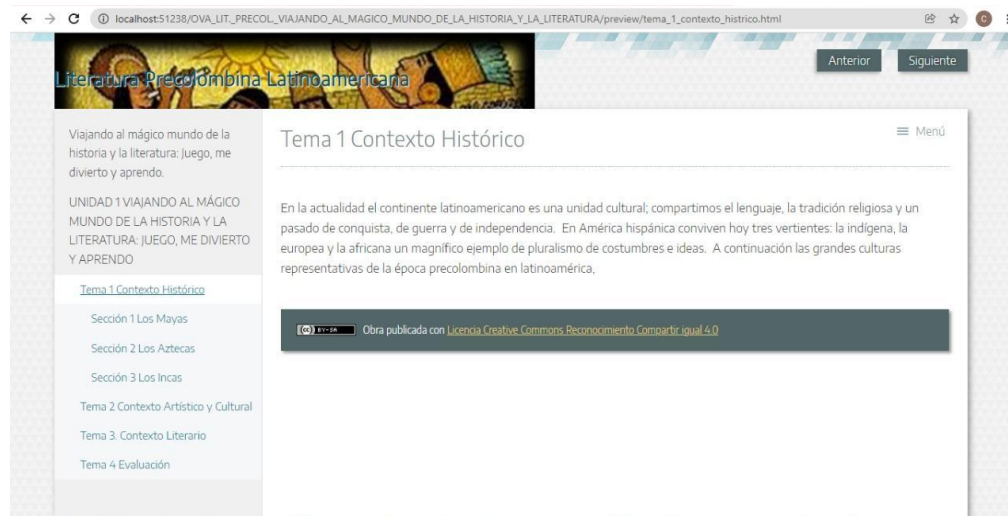
Presentación del OVA



Unidad 1 y temas del OVA

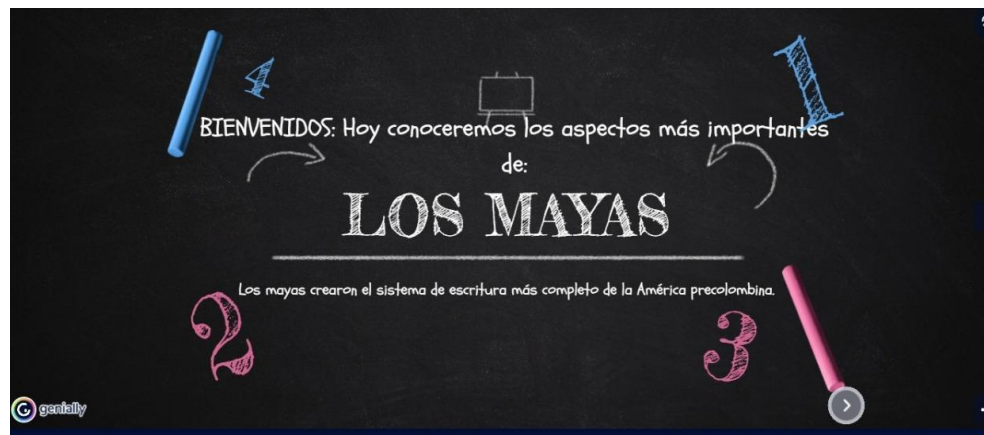


Secciones y despliegue de contenidos.



Herramientas de gamificación utilizadas dentro del recurso:

Presentación en Genially Sobre cultura Maya



Actividad Interactiva Genially: Crucigrama sobre los Mayas:

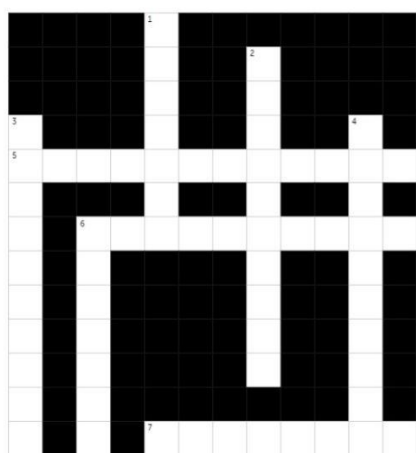
ACTIVIDAD



RESUELVE EL CRUCIGRAMA

Al finalizar la actividad, toma una captura y entregala como evidencia en el classroom

genially



- | HORIZONTAL | VERTICAL |
|---|--|
| 5 Las ciudades mayas variaban considerablemente en su ... | 1 Durante este periodo se producen grandes y sangrientas guerras, que eventualmente condujeron a un nuevo colapso político |
| 6 Eran una variante de la monarquía... | 2 Durante el cual perduraron vestigios de la cultura maya en ciudades ubicadas en territorios elevados |
| 7 La sociedad maya se dividía entre la élite dominante y la masa de los ... | 3 Se manejaban entre la convivencia de estados y ... |
| | 4 El que va de 2000 a.C. a 250 d.C. durante el cual se dan los primeros vestigios del pueblo maya |
| | 6 Los |

VÍDEO

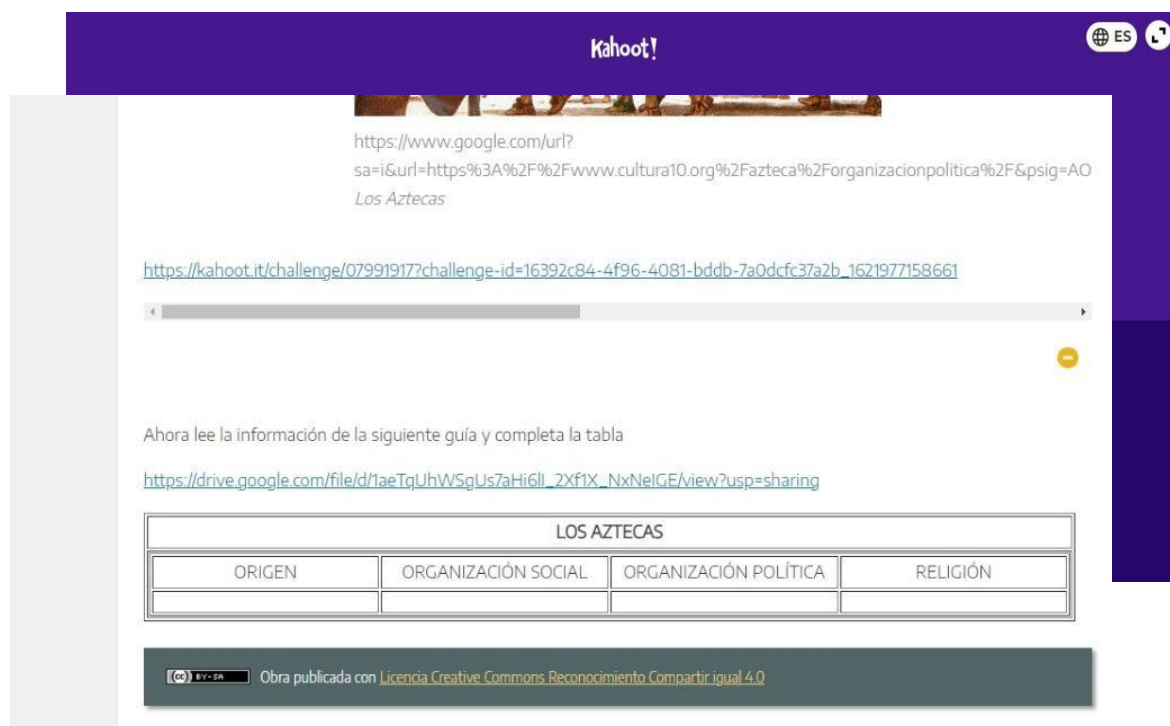
Observa el siguiente video y prepárate para demostrar cuánto aprendiste



Mirar en [YouTube](#)

genially

Desafío sobre los Aztecas: Kahoot.



Kahoot!

<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.cultura10.org%2Fazteca%2Forganizacionpolitica%2F&psig=AOLos Aztecas>

https://kahoot.it/challenge/07991917?challenge-id=16392c84-4f96-4081-bddb-7a0dcfc37a2b_1621977158661

Ahora lee la información de la siguiente guía y completa la tabla

https://drive.google.com/file/d/1aeTqUHVVSgUs7aHi6lI_2XfIX_NxNeIGE/view?usp=sharing

LOS AZTECAS			
ORIGEN	ORGANIZACIÓN SOCIAL	ORGANIZACIÓN POLÍTICA	RELIGIÓN

Obra publicada con [Licencia Creative Commons Reconocimiento Compartir igual 4.0](#)

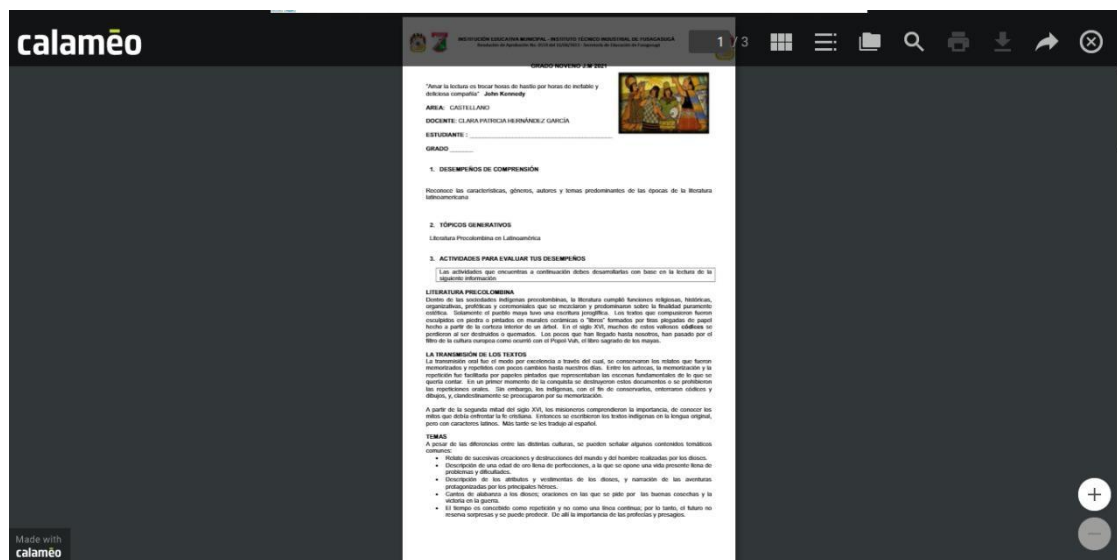
Presentación interactiva sobre los Incas: Genially



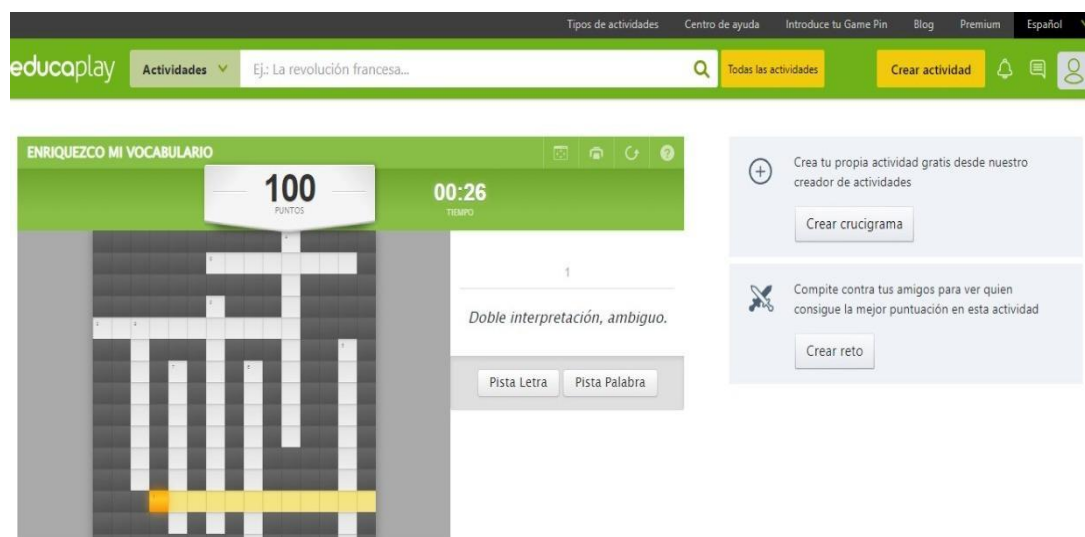
genially

LOS INCAS

Guía de aprendizaje: Calameo



Crucigrama sobre cultura precolombina latinoamericana: Educaplay



Anexo 4: Formato de evaluación de aprendizaje Literatura precolombina Latinoamérica

Evaluación.

Lee detenidamente las preguntas y responde correctamente.

 ycgacharnaf@libertadores.edu.co (no compartidos) 

[Cambiar de cuenta](#)

***Obligatorio**

Nombre: *

Tu respuesta

Curso: *

3. Por su temática, esta obra se podría comparar con: *

- ☐ A. El Popol - Vuh
- ☐ B. La sagrada Biblia
- ☐ C. Los dos de los anteriores
- ☐ D. Ninguno de los anteriores

4. Menciona dos características del texto que permitan clasificarlo dentro del género épico. *

Tu respuesta

5. Selecciona cada afirmación si es Falso o Verdadero: *

Verdadero

Falso

Los códices no son conocidos pues se encontraban en lenguaje cifrado y, además, fueron destruidos.

☐☐

Los indígenas representaban sus pensamientos por medio de la escritura silábica e ideográfica.	☐	☐
La literatura precolombina cumplía funciones más de índole religioso, histórico y social que estético.	☐	☐
Dentro de las culturas indígenas los únicos que podían escribir, leer e interpretar los textos eran los amautas y los harahuecos	☐	☐
Entre la literatura precolombina de Hispanoamérica más destacada figura la de los indígenas quiché, una tribu de los mayas que habitaba en el territorio de México.	☐	☐
La transmisión oral fue el modo por excelencia, a través del cual, el anciano sacerdote que poseía la sabiduría de la tribu, transmitía a su pueblo relatos memorizados y	☐	☐

6. Identifica cuáles de las siguientes palabras son americanismos: *

- ☐ Saco
- ☐ Resaca
- ☐ Buñuelo
- ☐ Chicle
- ☐ Guayaba
- ☐ Chocolate
- ☐ Trastavillar
- ☐ Llamase
- ☐ Tiza
- ☐ Cóndor
- ☐ Tiburón
- ☐ Loro

7. Escribe dos palabras que correspondan a cada una de las siguientes normas:

Se escribe con "s" los adjetivos calificativos en el grado superlativo : *

Tu respuesta

Se escriben con "s" los derivados de palabras terminadas en -so y -sor: *

Tu respuesta

Se escriben con "s" las formas verbales que llevan el pronombre reflexivo "se": *

Tu respuesta

Se escriben con "x" las palabras que empiezan con los prefijos extra- o -ex: *

Tu respuesta

Se escriben con "s" las formas verbales que llevan el pronombre reflexivo "se": *

Tu respuesta

Se escriben con "x" las palabras que empiezan con los prefijos extra- o -ex: *

Tu respuesta

Se escriben con "x" las palabras que empiezan por: exa-, exi-, exo-, exu-, hexa-: *

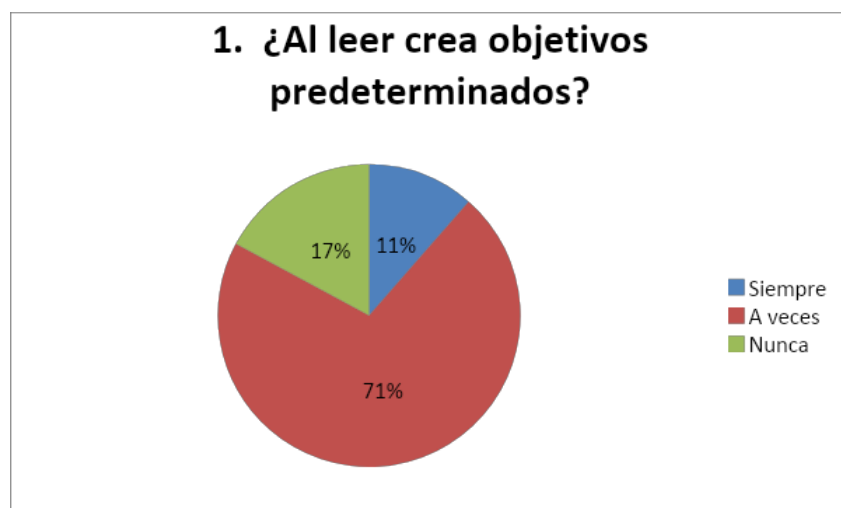
Tu respuesta

Enviar

Borrar formulario

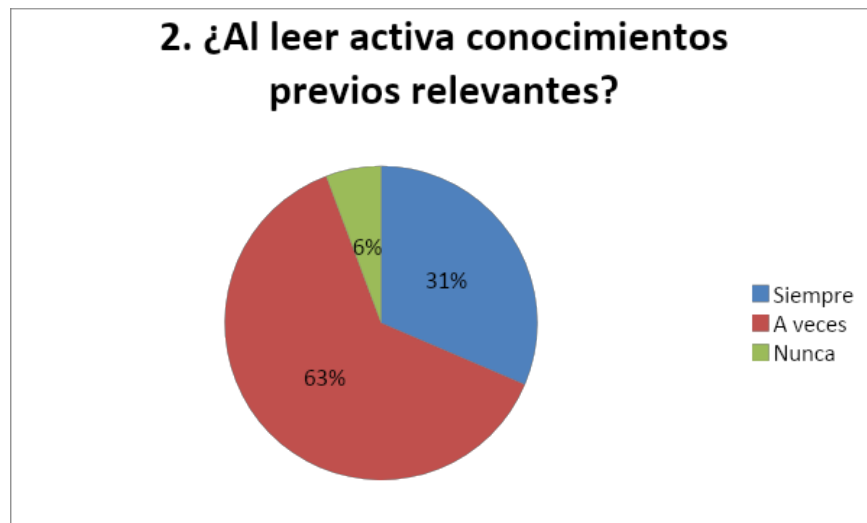
Lista de figuras

Figura 1: Estadísticas del resultado a la pregunta 1 de la encuesta diagnostica inicial.



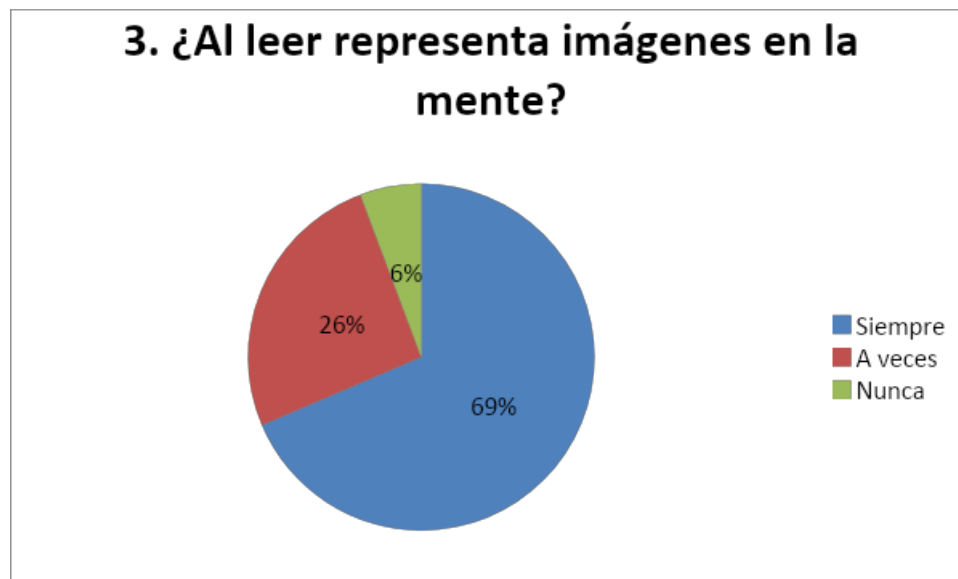
A la pregunta uno 25 estudiantes (72%) respondieron que a veces crean objetivos predeterminados al leer, 6 estudiantes (17%) contestaron que nunca y 4 estudiantes (11%) siempre. Lo cual demuestra que un alto porcentaje de la población estudiada no elabora propósitos antes de leer.

Figura 2. Estadísticas del resultado a la pregunta 2 de la encuesta diagnostica inicial.



A la pregunta dos, 22 estudiantes (63%) respondió a veces activa conocimientos previos relevantes al leer, 11 estudiantes (31%) siempre y 2 estudiantes (6%) nunca. Por lo que se puede afirmar que un alto porcentaje de estudiantes recuerda información relacionada con lo que leerá, lo cual es positivo para promover nuevos aprendizajes.

Figura 3. Estadísticas del resultado a la pregunta 3 de la encuesta diagnostica inicial.



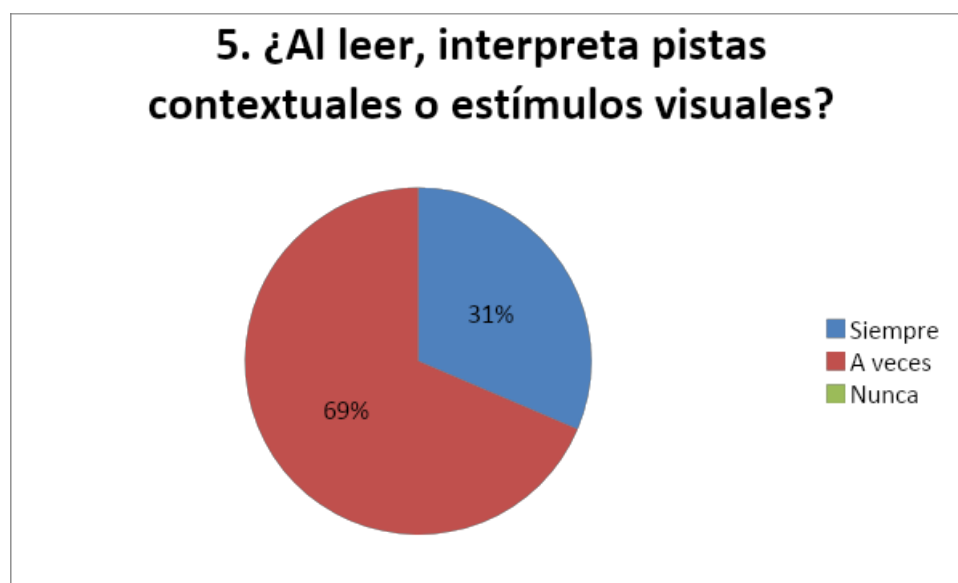
A la pregunta tres 24 estudiantes (68%) respondió que siempre que lee representa imágenes en la mente, 9 (26%) a veces y 2 (6%) nunca, lo cual indica que la mayoría de la población estudiada representa en la mente lo que lee lo cual facilita la comprensión.

Figura 4. Estadísticas del resultado a la pregunta 4 de la encuesta diagnostica inicial.



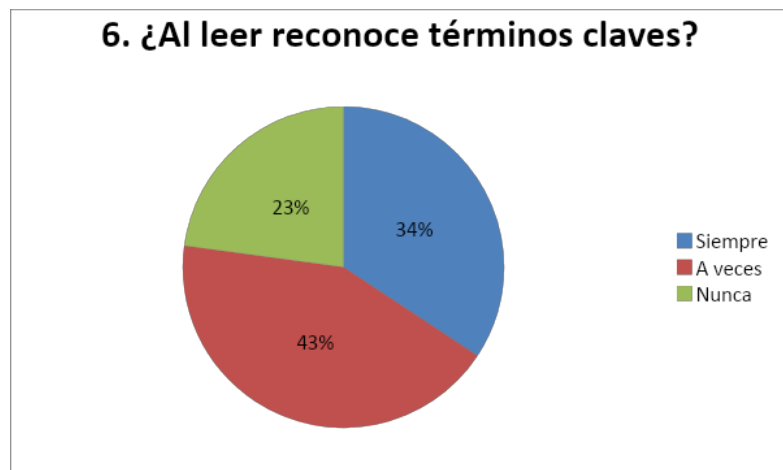
A la pregunta cuatro: 27 estudiantes (77%) respondieron que a veces comprenden los pensamientos que están detrás de lo escrito, 6 (17%) siempre y 2 (6%) nunca, es decir que son pocos los estudiantes que prestan atención y le dan significado a las ideas que están detrás del lenguaje escrito.

Figura 5. Estadísticas del resultado a la pregunta 5 de la encuesta diagnostica inicial.



A la pregunta cinco: 24 estudiantes (69%) respondieron que a veces interpretan pistas contextuales o estímulos visuales, 11 (31%) siempre; lo cual demuestra que un bajo porcentaje da importancia a los signos de puntuación, imágenes, cuadros, esquemas y palabras resaltadas en el momento de leer, lo cual influye negativamente en la interpretación y comprensión del texto.

Figura 6. Estadísticas del resultado de la pregunta 6 de la encuesta diagnostica inicial.



A la pregunta seis 15 estudiantes (43%) respondieron que a veces reconocen términos claves al leer, 12 (34%) siempre y 8 (23%) nunca, lo cual indica que la mayoría sólo en ocasiones identifica al leer palabras o expresiones con significados importantes, lo cual afecta la comprensión y dificulta la elaboración de síntesis, resúmenes y la identificación de la idea principal del texto.

Figura 7. Estadísticas del resultado de la pregunta 7 de la encuesta diagnostica inicial.



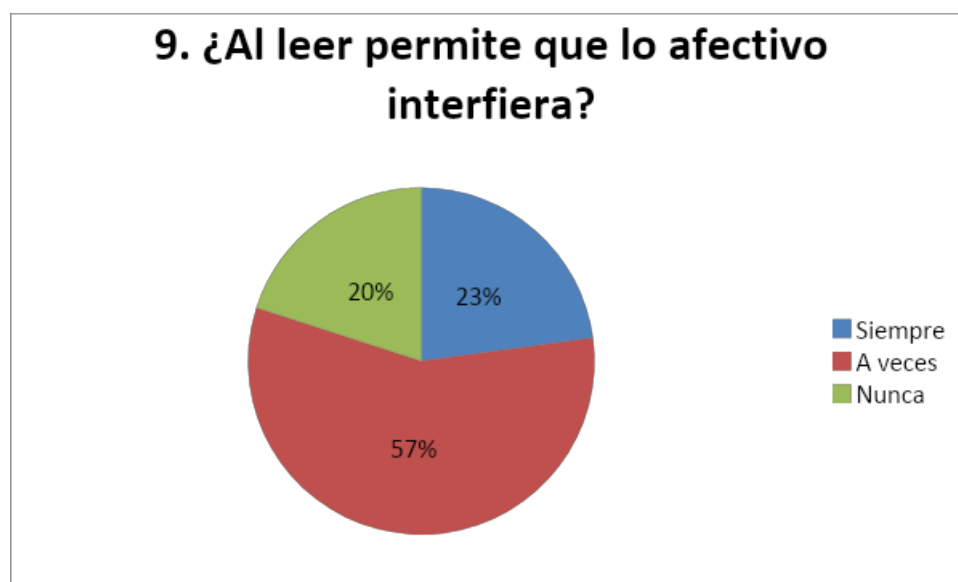
A la pregunta siete: 16 estudiantes (46%) respondieron que a veces buscan el sentido global del texto, 13 (37%) siempre y 6 (17%) nunca, lo cual indica que son menos los estudiantes que se interesan por identificar las ideas generales del texto, por lo tanto se les dificultará hallar el tema y los conceptos para la elaboración de redes.

Figura 8. Estadísticas del resultado de la pregunta 8 de la encuesta diagnóstica inicial.



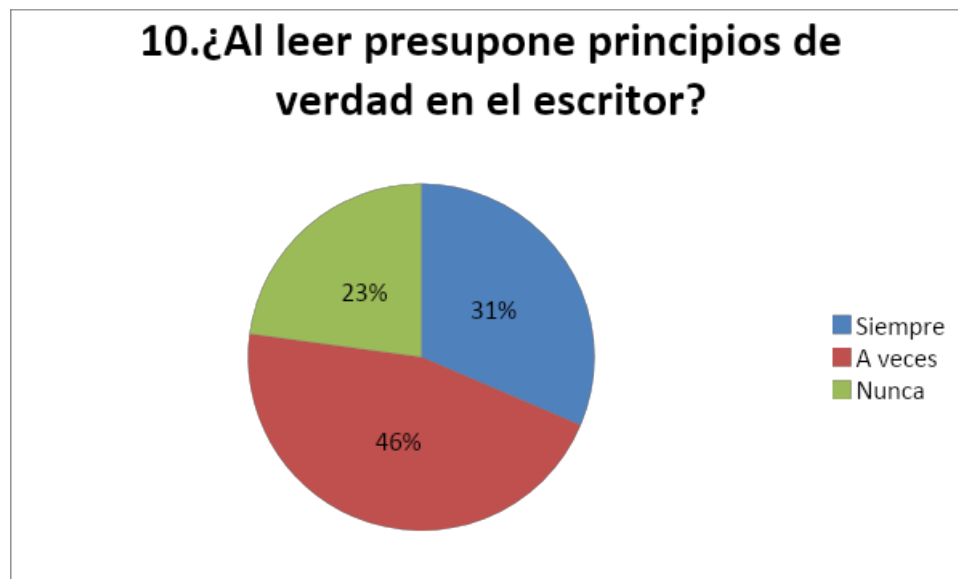
A la pregunta ocho: 27 estudiantes (77%) respondieron que a veces relacionan las partes del discurso con el todo, 5 (14%) siempre y 3 (9%) nunca, lo cual indica que un alto porcentaje sólo en ocasiones relacionan significativamente las ideas secundarias con la principal.

Figura 9. Estadísticas del resultado de la pregunta 9 de la encuesta diagnóstica inicial.



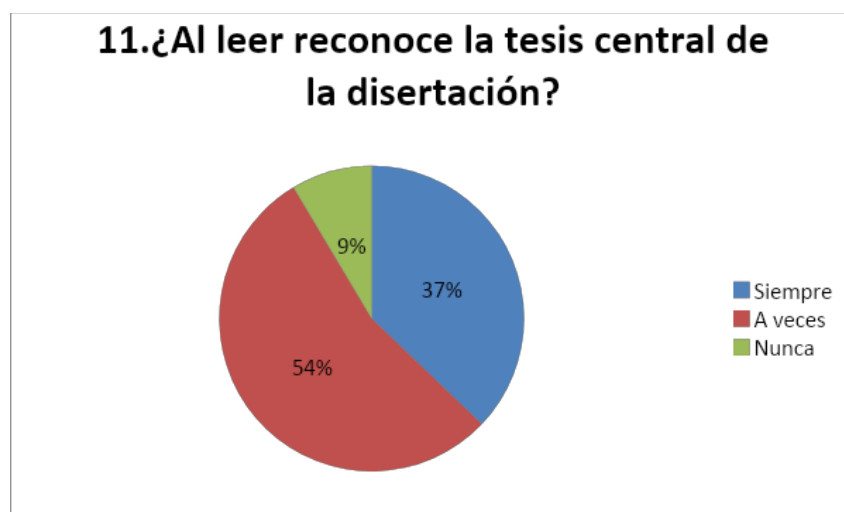
A la pregunta nueve: 20 estudiantes (57%) respondieron que a veces permiten que lo afectivo interfiera en el momento de leer, 8 (23%) siempre y 7 (20%) nunca; es decir un alto porcentaje en ocasiones permite que sus preferencias, gustos, valores y creencias interfieran en el momento de comprender lo que leen.

Figura 10. Estadísticas del resultado de la pregunta 10 de la encuesta diagnostica inicial.



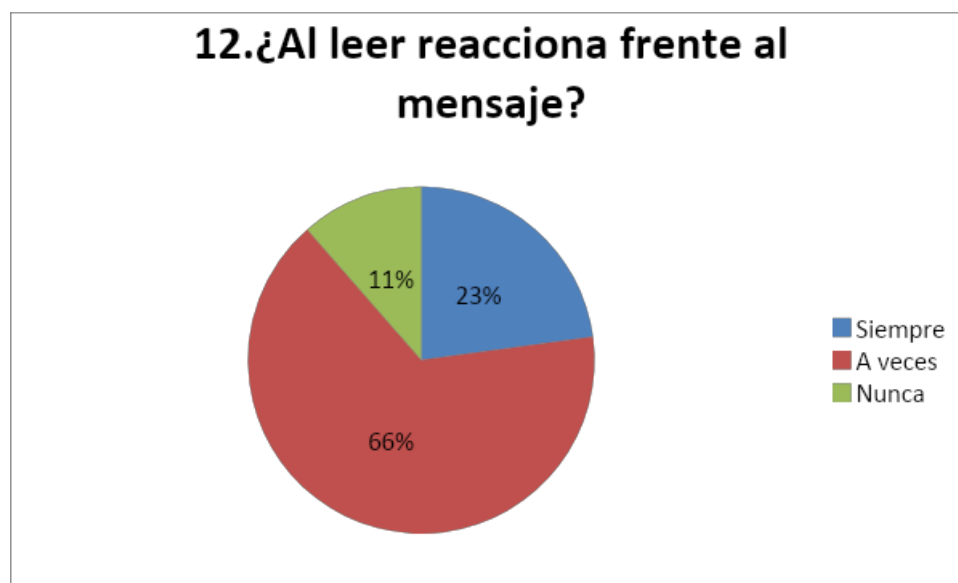
A la pregunta diez: 16 estudiantes (46%) a veces presuponen principios de verdad en el escritor, 11 (31%) siempre y 8(23%) nunca, esto indica que no todos los estudiantes suponen que lo leído pueda ser cierto o factible.

Figura 11. Estadísticas del resultado de la pregunta 11 de la encuesta diagnostica inicial.



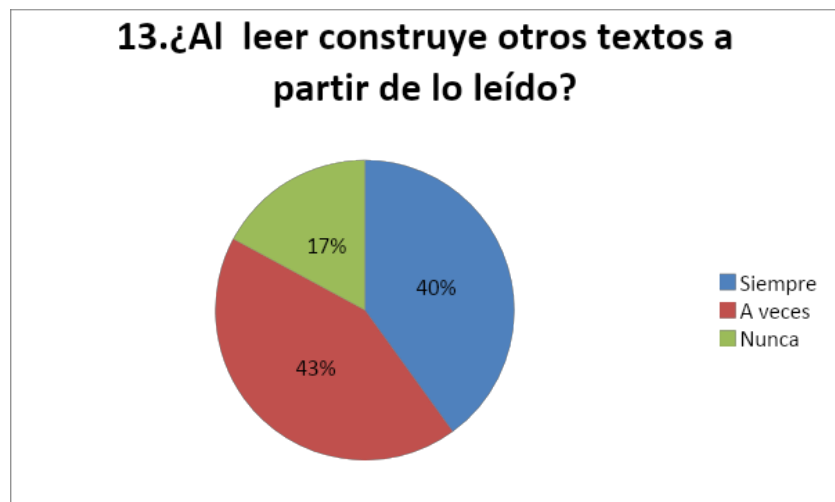
A la pregunta once: 19 estudiantes (54%) a veces reconocen la tesis central, 13(37%) siempre y 3 (9%) nunca; lo cual indica que un alto porcentaje en ocasiones reconoce la idea central o principal de texto.

Figura 12. Estadísticas del resultado de la pregunta 12 de la encuesta diagnostica inicial.



A la pregunta doce: 23 estudiantes (66%) respondieron que a veces reaccionan frente a mensaje del texto, 8 (23%) siempre y 4 (11%) nunca, lo cual indica que hay dificultad en tomar una posición frente al texto.

Figura 13. Estadísticas del resultado de la pregunta 13 de la encuesta diagnostica inicial.



A la pregunta trece: 15 estudiantes (43%) a veces construyen otros textos a partir de sus lectura, 14 (40%) siempre y 6 (17%) nunca, lo cual demuestra que a partir de la lectura se pueden elaborar pensamientos nuevos.

Figura 14. Estadísticas del resultado de la pregunta 14 de la encuesta diagnostica inicial.



A la pregunta catorce: 15 estudiantes (43%) respondieron que a veces confrontan lo leído Con otros conocimientos, 13 (37%) nunca y 7(20%) siempre; lo cual demuestra que un bajo

porcentaje de estudiantes contrasta lo leído con otros textos, autores y realidades, lo cual permite comparar para asumir una posición crítica frente a la lectura.