

**Identificación de estrategias para la comprensión lectora a través del juego, afianzando el ¹
nivel inferencial de lectura por medio de la gamificación, en los estudiantes del grado
novenio de la Institución Educativa La Ceiba- Rionegro, Santander**

Claudia Milena Caballero Toloza

María Alejandra Suárez Caballero

Universidad Pontificia Bolivariana – Seccional Bucaramanga

Escuela de Ciencias Sociales

Maestría Gestión de la Educación

Bucaramanga, Colombia

2021

Identificación de estrategias para la comprensión lectora a través del juego, afianzando el ² nivel inferencial de lectura por medio de la gamificación, en los estudiantes del grado noveno de la Institución Educativa La Ceiba- Rionegro, Santander.

Claudia Milena Caballero Toloza

María Alejandra Suárez Caballero

**Proyecto de grado presentado como requisito para optar al título de
Magíster en Gestión de la Educación**

Director (a):

Diana Libeth Flórez Tapia

Universidad Pontificia Bolivariana – Seccional Bucaramanga

Escuela de Ciencias Sociales

Maestría en Gestión de la Educación

Bucaramanga, Colombia

2021

DEDICATORIA

3

Dedicamos este logro alcanzado a Dios que nos regaló la sabiduría del Espíritu Santo para afrontar los retos exigidos en la maestría.

A nuestra querida familia quienes han sido nuestro gran apoyo incondicional en este proceso de mejoramiento a nivel profesional y social.

A nuestros amigos y a aquellas personas que con sus palabras de ánimo acentuaron nuestro esfuerzo y dedicación.

A los docentes de la Universidad por abrir las puertas del conocimiento a través de su pedagogía y así lograr obtener un aprendizaje autónomo y flexible.

Primero, quiero dar gracias a Dios a la virgen María, por permitirme cumplir mis sueños y mis metas, por poner en mi camino a las personas indicadas, para que las cosas culminaran tan bien. Por otra parte, quiero agradecer a las personas más importantes de mi vida, a mi familia y a ti. A mi mamá, por aceptar este desafío junto a mí, por ser mi modelo ejemplo, guía y compañera de trabajo de grado, no todos tienen la dicha de decir que su compañera de grado es su mamá, gracias mami, por permitirme decirlo. A mi papá, que ha sido mi gran ejemplo de responsabilidad, compromiso y honestidad. A Mario, por su alegría y apoyo en todo lo que se me ocurre, que bendición tan grande ser tu hermana. Finalmente, a ti, Jorge, gracias por ser parte de mi vida y ser mi apoyo, por entenderme y ayudar a materializar todas las ideas en la maestría, sin tu ayuda, realmente no hubiera quedado tan genial, infinitas gracias.

Mis agradecimientos al Dios de la vida por permitirme culminar este proyecto que veía inalcanzable y a mi madre Celestial, que fue mi gran intercesora para no desfallecer ante este desafío, pues a pesar de la edad, los anhelos del corazón se pueden cumplir con esfuerzo y dedicación siempre de la mano de nuestro Creador. Así mismo a mi amada familia, pues son: mi mamá, mis ángeles, el regalo más hermoso que Dios me ha regalado. A ti querida hija, María Alejandra, fue un privilegio ser tu compañera de estudio y de proyecto, hija sabes lo mucho que te admiro y te agradezco enormemente tu apoyo incondicional en este gran logro. A mi esposo Edinson y a mi hijo Mario Andrés por donarse en su tiempo, en su generosidad, en su ayuda y acompañamiento en ver culminada esta meta en mi vida profesional. Por otra parte, a la Rectora

Lucero Mejía Orejarena, por su respaldo y comprensión para la culminación de mi estudio de la⁵ Maestría.

A los docentes de la Universidad Pontificia Bolivariana por compartir sus saberes y permitirnos crecer en conocimientos y en habilidades ante los retos de la carrera docente y en especial a nuestra querida docente de dirección de proyecto, profesora Diana Libeth Flórez Tapias por su dedicación, entrega, acompañamiento y compromiso en cada asesoría, por sus recomendaciones, sus correcciones y exigencias para que nuestro proyecto tuviera los frutos que hoy presentamos.

Contenido

INTRODUCCIÓN	13
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	16
JUSTIFICACIÓN	24
OBJETIVOS	27
Objetivo General.....	27
Objetivos Específicos.....	27
MARCO REFERENCIAL.....	28
Antecedentes empíricos.	28
Marco teórico	33
Lectura	33
Comprensión Lectora.....	34
Comprensión Inferencial.....	36
Motivación	38
Gamificación.....	40
Marco legal	44
Constitución política de Colombia de 1991	44
Ley General de Educación. Ley 115.....	45
Plan Nacional Decenal de Educación	46
Lineamientos curriculares.....	47
Estándares básicos de competencias de Lenguaje	48
MÉTODO	49
Características metodológicas/diseño de investigación.....	49
Población.....	50
Muestra.	50
Variables	51
Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información.....	52
RESULTADOS.....	54
Establecer el nivel de comprensión lectora en el que se encuentran los estudiantes del grado 9°, a través de una preprueba.	54
Resultados obtenidos por los estudiantes.....	58
Disposición para la presentación de la prueba.....	78
Desarrollar estrategias de gamificación que fomenten el desarrollo de la comprensión lectora, encaminado al nivel inferencial.	79
Secuencia Didáctica	79
Entorno gamificado.....	97
Validar la incidencia que tiene la gamificación en la comprensión lectora en el nivel inferencial a través de un posprueba.	229
Análisis resultados de la posprueba	229
Encuesta escala de Likert.....	250
Registro fotográfico en el aula.....	260
DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	268

Análisis comparativo entre la prepueba y la posprueba.....	2687
Análisis general encuesta de valoración del proyecto	271
CONCLUSIONES	275
RECOMENDACIONES.....	277
REFERENCIAS.....	279
ANEXOS	288

LISTADO DE TABLAS

8

Tabla 1	18
Tabla 2	77
Tabla 3	78
Tabla 4	82
Tabla 5	85
Tabla 6	88
Tabla 7	91
Tabla 8	94
Tabla 9	99
Tabla 10	109
Tabla 11	112
Tabla 12	133
Tabla 13	158
Tabla 14	179
Tabla 15	209
Tabla 16	250
Tabla 17	253
Tabla 18	254
Tabla 19	255
Tabla 20	256
Tabla 21	258
Tabla 22	258
Tabla 23	269
Tabla 24	272
Tabla 25	272

LISTADO DE FIGURAS

9

Figura 1	19
Figura 2	20
Figura 3	20
Figura 4	21
Figura 5	42
Figura 6	56
Figura 7	57
Figura 8	57
Figura 9	58
Figura 10	58
Figura 11	59
Figura 12	60
Figura 13	61
Figura 14	61
Figura 15	62
Figura 16	63
Figura 17	63
Figura 18	64
Figura 19	65
Figura 20	65
Figura 21	66
Figura 22	67
Figura 23	67
Figura 24	68
Figura 25	69
Figura 26	69
Figura 27	70
Figura 28	71
Figura 29	72
Figura 30	72
Figura 31	73
Figura 32	74
Figura 33	74
Figura 34	75
Figura 35	76
Figura 36	107
Figura 37	107
Figura 38	108
Figura 39	230
Figura 40	230
Figura 41	231
Figura 42	232
Figura 43	233
Figura 44	234

Figura 45	23410
Figura 46	235
Figura 47	235
Figura 48	236
Figura 49	237
Figura 50	237
Figura 51	238
Figura 52	239
Figura 53	239
Figura 54	240
Figura 55	241
Figura 56	241
Figura 57	242
Figura 58	243
Figura 59	243
Figura 60	244
Figura 61	244
Figura 62	245
Figura 63	246
Figura 64	246
Figura 65	247
Figura 66	248
Figura 67	248
Figura 68	249
Figura 69	251
Figura 70	252
Figura 71	254
Figura 72	257
Figura 73	259
Figura 74	261
Figura 75	261
Figura 76	262
Figura 77	262
Figura 78	263
Figura 79	263
Figura 80	264
Figura 81	264
Figura 82	265
Figura 83	265
Figura 84	266
Figura 85	270
Figura 86	270
Figura 87	273

RESUMEN GENERAL DE TRABAJO DE GRADO

- TITULO:** Identificación de estrategias para la comprensión lectora a través del juego, afianzando el nivel inferencial de lectura por medio de la gamificación, en los estudiantes del grado noveno de la Institución Educativa La Ceiba- Rionegro, Santander.
- AUTOR(ES):** Claudia Milena Caballero Toloza
María Alejandra Suárez Caballero
- PROGRAMA:** Maestría Gestión de la Educación
- DIRECTOR(A):** Diana Libeth Flórez Tapias

RESUMEN

La presente investigación hace parte de un diseño estratégico e innovador para mejorar los niveles de comprensión lectora, especialmente, el nivel inferencial en los estudiantes del grado noveno de la institución Educativa La Ceiba. El documento, presenta la planeación de cada una de las etapas de investigación que se ejecutaron en un tiempo determinado con la aplicación de instrumentos y la validación del nivel de lectura inferencial con el apoyo de elementos propios de la gamificación. El enfoque metodológico que se aplicó en el proyecto, es de orden cuantitativo, con un enfoque de corte cuasi experimental y de alcance correlacional, los cuales se ajustan a los objetivos del proyecto.

PALABRAS

CLAVE:

Lectura inferencial, comprensión lectora, gamificación, motivación.

V° B° DIRECTOR DE TRABAJO DE GRADO

ABSTRACT**GENERAL SUMMARY OF WORK OF GRADE**

- TITLE:** Identification of strategies for reading comprehension through play, securing the inferential level via of the gamification, in the students of the grade Ninth of the Institución Educativa La Ceiba
- AUTHOR(S):** Claudia Milena Caballero Toloza
María Alejandra Suárez Caballero
- FACULTY:** Maestría Gestión de la Educación
- DIRECTOR:** Diana Libeth Flórez Tapias

ABSTRACT

This research belongs to strategic and innovative design. It aims at improving eighth-graders' inferential reading comprehension skill level at Institución Educativa La Ceiba. This paper presents every research stage planning which implemented in a determined time through some research instruments and inferential reading comprehension skill level validation will be supported on gamification elements. The research method is quantitative and the approach is quasi-experimental with a correlational scope that is aligned to the research objectives of this project.

KEYWORDS:

Inferential reading, reading comprehension, gamification, motivation.

V° B° DIRECTOR OF GRADUATE WORK

El proceso lector hace parte de la formación académica, por ende, se necesita de habilidades y estrategias necesarias para alcanzarlo, así mismo, se requiere de herramientas que permitan el avance para lograr la comprensión lectora adecuada. Es así, que la lectura requiere de estrategias que le permitan al estudiante el desarrollo de niveles de lectura donde reconozca elementos explícitos e implícitos de aquello que lee, a través de actividades que posibiliten la activación de conocimientos previos de acuerdo a lo que lee e iniciar el desarrollo de inferencias y así ampliar el conocimiento de lo abordado en el texto (Vargas y Molano, 2017).

A partir de la importancia de la comprensión lectora, se hace necesario realizar un proceso de investigación en los estudiantes del grado noveno de la institución Educativa La Ceiba, ya que los educandos carecen de unos niveles de lectura acordes a su edad y al nivel académico, debido que los resultados de pruebas como las establecidas por el Ministerio de Educación Nacional y las pruebas internas de la institución no logran obtener los resultados óptimos que se esperan, esto evidencia el escaso análisis y comprensión de textos, especialmente en el área de Lengua Castellana. Así mismo, a través de la indagación y la observación directa se presentan ciertos aspectos como: la falta de motivación, el desinterés en el proceso lector, la carencia de hábitos de lectura y en algunos casos la falta recursos físicos que permitan el desarrollo de este proceso.

Es por eso, que se parte en primera instancia de un diagnóstico a través de la aplicación de una preprueba, instrumento utilizado para evidenciar de manera clara el nivel de lectura de los estudiantes, donde se tomaron preguntas de tipo inferencial de pruebas Saber del grado noveno de años anteriores establecidas por el MEN, lo cual arrojó a través de una análisis estadístico la

baja comprensión lectora en el nivel inferencial que poseen los estudiantes, es por esto, que esta¹⁴ investigación tiene como objetivo primordial el fortalecimiento del nivel inferencial a través de estrategias encaminadas a la gamificación, donde la didáctica y el juego buscan que el estudiante se sienta motivado, su aprendizaje sea dinámico y reconozca la importancia del proceso lector para mejorar su rendimiento académico. Debido a como lo expresa Kapp (2012) citado por Hurtado, Gil y Aguilar (2019). La gamificación es una estrategia “de mecánicas basadas en los juegos, estética y pensamiento lúdicos, busca fidelizar a las personas, motivar acciones, promover el aprendizaje y resolver problemas” (p. 33). Por lo tanto, la gamificación se convierte en un instrumento útil, para promover el desarrollo del aprendizaje, partiendo de los intereses y la motivación del estudiante y así lograr resolver algunas dificultades que se presenten en el avance académico como lo es en este caso en el fortalecimiento de la comprensión lectora en el nivel inferencial.

Por esta razón, se desarrolló una investigación de corte cuantitativo, donde se establece una secuencia de procedimientos y el análisis de resultados tomando como referente las variables de lectura inferencial y la gamificación. Así mismo, se toma como referente el enfoque cuasiexperimental, permitiendo establecer medios para analizar el desempeño de la población objeto de estudio y la repercusión que estos tienen (Sampieri, Collado y Baptista, 2014). Dentro del proceso investigativo el alcance que se enmarca, corresponde al tipo correlacional, ya que a través de las variables expuestas anteriormente y la asociación de las mismas se beneficia a la primera (comprensión lectora, nivel inferencial) a través de la vinculación de los elementos presentes en las estrategias de gamificación (juego) y así se pueda establecer la comparación y su respectivo análisis.

Por ende, la implementación de las estrategias gamificadas a través de sesiones, se dieron en 15 torno a la elaboración de juegos a través de plataformas virtuales y el uso de las herramientas TIC, donde estas actividades se desarrollaron a través de secuencia didáctica enmarcada en los procesos de aprendizaje, basada en el uso de clases de textos que se hacen presente en las pruebas Saber (líricos, narrativos, informativos e icónicos) y el uso de narrativas como el storytelling, el cual corresponde a la implementación de producciones que permitan el desarrollo de la creatividad combinando imágenes, colores, formas, animaciones que promuevan el conocimiento de una manera llamativa a través del uso de las TIC (Martínez y Del moral, 2014).

Por otra parte, para dar paso a la culminación de la investigación se realiza la aplicación de un instrumento de validación a través de una posprueba con el fin de medir los resultados después de la implementación de las estrategias de gamificación y el diligenciamiento de una encuesta de satisfacción, bajo el modelo de la escala de Likert, con el propósito de examinar la percepción y el alcance de los entornos gamificados que se aplicaron en los estudiantes. Por último, se establecen una serie de recomendaciones y conclusiones sobre cómo la gamificación a través del uso de las herramientas TIC, se convierte en elementos útiles y llamativos en los procesos académicos, así mismo, se requiere del compromiso del docente para aplicar de manera secuencial procesos académicos que busquen mejorar las competencias determinadas del área a abordar, cabe aclarar que los entornos gamificados permiten la vinculación estrecha de la motivación, el interés y la participación del estudiante en el desarrollo de estas actividades, pues dentro de sus elementos: el logro de status, el alcanzar recompensas, y el ubicarse en un nivel de juego, hace que el competir se convierta en un desafío para el estudiante y así logre la conexión de sus presaberes con el fortalecimiento del aprendizaje significativo.

La lectura es un proceso minucioso, que requiere de una serie de etapas que se van desarrollando en la medida que se va construyendo, en la cual, es necesario del conocimiento de ciertos elementos básicos para su comprensión y el significado del texto. Además, la lectura requiere de un proceso de comprensión; es así como Santiesteban y Velázquez (2011), citado por Cantú, De Alejandro, García y Leal (2017) mencionan que:

La comprensión lectora es un proceso de apropiación de significado mediante el cual, el lector va descubriendo una serie de niveles de significado, como la literalidad, retención, organización, inferencia, interpretación, creación y valoración de lo escrito. Tal proceso se desarrolla con base al acercamiento y la interacción entre el lector y el texto (p. 74).

Cabe resaltar que, en el proceso del aprendizaje, la comprensión lectora juega un papel muy importante en la adquisición e interpretación del conocimiento de las diferentes áreas, la cual, requiere de preparación y de interés en los estudiantes. Es por esto que, la motivación es la primera actividad que se debe promover en los estudiantes, ya que sin ella es difícil acrecentar la habilidad de la comprensión lectora dado que este proceso se debe realizar de manera individual y libre, es decir, la motivación es el primer eslabón de la misma, pues sin este no será posible lograr la concentración y la disponibilidad de los educandos en comprender lo que lee (Cantú, De Alejandro, García y Leal, 2017). En tal sentido, como lo expone Torres-Toukomidis, A. y Romero-Rodríguez, L. (2018) “El carácter motivacional del uso de la gamificación en el aula ha demostrado influir potencialmente en la atención a clase, el aprendizaje significativo y en promover iniciativas estudiantiles” (p.62). Dicho de otra manera, el juego en el aula y la motivación son estrategias que promueven la promoción de la comprensión lectora, considerando que esta encierra unos niveles

de lectura que permiten al estudiante analizar de manera global el texto. Es así que, en la¹⁷ comprensión lectora se distinguen tres niveles presentados por Smith (1989), citado por Gallego, Figueroa y Rodríguez (2019) los cuales son:

El literal, que se refiere a la habilidad del alumno para comprender explícitamente lo dicho en el texto; inferencial, que indica la habilidad del estudiante para elaborar conjeturas e hipótesis acerca del texto; crítico, que se vincula con su habilidad para evaluar la calidad de un texto y la emisión de juicios razonados sobre el mismo (p. 190).

Razón por la cual el proceso de comprensión lectora es indispensable en el avance del aprendizaje junto con los niveles que la promueven. A partir de lo expuesto anteriormente y resaltando la importancia que tiene la comprensión lectora en el proceso de aprendizaje, se logra evidenciar que los estudiantes de la I. E. La Ceiba carecen de suficiencia significativa en los niveles de lectura, como lo indican los bajos resultados que se obtuvieron en las pruebas saber del grado 5° del año 2017, (estudiantes que actualmente cursan el grado 9°), el cual arroja una información del nivel en el que se encuentran los estudiantes en el avance del área de Lengua Castellana, siendo este mínimo en la mayoría de los educandos que presentaron la prueba saber, tal como se muestra a continuación en la tabla 1:

Resultados obtenidos Pruebas Saber grado 5° año 2017

Datos de Identificación	
Establecimiento Principal	I.E. LA CEIBA
Nombre de la Sede	I.E. LA CEIBA
Código Sede	268615000046
Jornada	Completa
Municipio	RIONEGRO
Departamento	SANTANDER
Fecha Aplicación	12/09/2017
Resultados Colegio	Lenguaje
Puntaje promedio del colegio	303
Nivel de desempeño del colegio:	Mínimo
Porcentaje de estudiantes del colegio en insuficiente	18%
Porcentaje de estudiantes del colegio en mínimo	46%
Porcentaje de estudiantes del colegio en satisfactorio	25%
Porcentaje de estudiantes del colegio en avanzado	11%

Tomado de Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación, ICFES.

<https://www2.icfes.gov.co/resultados-historicos-saber-359>

Como se puede observar en la información suministrada por el ICFES, un 46% de los estudiantes que presentaron dicha prueba se encuentran en un nivel mínimo y un 18% en un nivel insuficiente, lo cual equivale a un 64% del total de los estudiantes. Es decir, más de la mitad de los alumnos del grado quinto obtuvieron resultados bajos en la prueba y no lograron cumplir con los requerimientos básicos necesarios para la aprobación de la misma. Por otra parte, se presenta la siguiente tabla que muestra los porcentajes del rendimiento académico de los estudiantes del grado octavo durante el segundo periodo académico del 2020:

Figura 1

Porcentaje de rendimiento académico del área de español, grado 8



La anterior gráfica demuestra que el 50% de los estudiantes se encuentran en un nivel básico y un 10% en el nivel bajo lo cual arroja que un 60% de los educandos no alcanzan niveles óptimos en el rendimiento académico del área de Lengua Castellana. Teniendo en cuenta el análisis y los resultados obtenidos en las gráficas anteriores se puede plantear que existe una baja comprensión lectora y es a raíz de esto que la mayoría de los estudiantes sólo alcanzan niveles básicos en el proceso de la comprensión lectora.

Por otra parte, es necesario aclarar que, durante el año 2020, no se realizaron pruebas donde se evidenciara el manejo de los tres niveles de la comprensión lectora (literal, inferencial y crítico intertextual), ni a nivel nacional ni a nivel institucional. Sin embargo, durante el mismo año, se realizaron una serie de actividades y materiales pedagógicos en el área de español con el fin de fortalecer el primer nivel de lectura (literal), los cuáles han servido para que los estudiantes logren identificar los elementos que son explícitos en el texto. Estos materiales corresponden a guías de

comprensión lectora y ejercicios de selección múltiple; a continuación, se presentarán algunos²⁰ de los materiales trabajados:

Figura 2

Preguntas de nivel literal elaboradas en Kahoot.

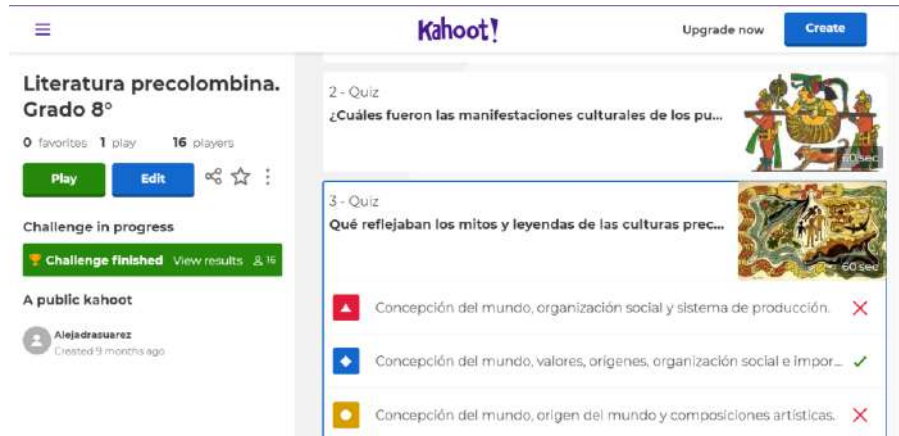


Figura 3

Taller de comprensión lectora



INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA CEIBA
 NIT: 900013651-6 DANE: 268615000046
 Resolución No 012486 del 20 de Noviembre de 2015
 E-mail: elaceba1371@gmail.com

ASIGNATURA	Español, Guía de repaso comprensión lectora.	PERIODO	1º periodo
DOCENTE	Claudia Milena Caballero Tolosa	FECHA	26 al 29 de abril
ESTUDIANTE		CURSO	8º octavo

Lee, el siguiente texto, (se realiza el martes 26 de mayo de 2020)



Yaku Runa sale del agua (Literatura aborígen colombiana)

Cuando los hombres aparecieron, hacía mucho tiempo que la tierra estaba muy poblada de animales. Habitaban ya la superficie, el agua y el aire, de acuerdo con el orden dado por los creadores. En realidad, el hombre apareció muy tarde.

Para que los hombres aprendieran a organizarse en la tierra, se necesitó un tiempo muy largo. La tierra comenzó a hacerse estrecha y a medida que surgían los instrumentos, las herramientas, las técnicas, empezaron a surgir diferencias porque unos, más expertos, se hicieron ricos y más fuertes que otros. Estas diferencias fueron el principio de muchos problemas. Para resolverlos fueron hechos ruegos durante largos años, a los manejadores de la tierra, sin obtener respuesta.

Para devolver el orden a los hombres, se designaron finalmente los sacerdotes y se asignó su lugar a cada clase de espíritus, los buenos y los malos. Uno de estos últimos fue Yaku-Runa, el gran delfín de la amazona. Dentro de los espíritus hay muchas clases según su misión; inclusive unos que tienen forma y otros que no la tienen. A Yaku-Runa le dieron la forma de un gran delfín, ordenándole surcar el Amazona en busca de pescadores o de

Taller de comprensión lectora

Realiza las siguientes actividades, teniendo en cuenta la lectura anterior:

- Relaciona los conceptos de las palabras subrayada en el texto. (se realiza el martes 26 mayo de 2020)

DESIGNAR	Fijar responsabilidad.
ASIGNAR	Observar con cuidado alguna cosa procurando no ser visto
ACECHAR	Nombrar a una persona para desempeñar un cargo o una función.
SIGILO	Poco claro y trata de ocultar sus intenciones
SINUOSO	Discreción y secreto con que se mueve o actúa
- Construye oraciones reemplazando los anteriores términos por otros más comunes sin alterar el sentido que se le da en el texto. (se realiza el miércoles mayo 27 de 2020)
 - DESIGNAR: _____
 - ASIGNAR: _____
 - ACECHAR: _____
 - SIGILO: _____
 - SINUOSO: _____
- Ordena del 1 al 10 las acciones de la historia "Yaku-Runa sale del agua" (se realiza el miércoles 27 de mayo de 2020)

Las mujeres de los pescadores acechados por "Yaku-Runa lloran solitarias en sus casas.

A partir de estas actividades y del material educativo elaborado sobre la comprensión lectora, se desarrolló el nivel literal, con el fin de mejorar las competencias. Estos ejercicios fueron realizados por los estudiantes de una manera satisfactoria, evidenciando que estos han logrado afianzar y mejorar este nivel de lectura, por esta razón, se decide que en el presente proyecto se haga un énfasis en el siguiente nivel de la comprensión lectora, que es el inferencial y así lograr de manera progresiva una mejor comprensión de los textos que los estudiantes aborden en la adquisición de sus conocimientos.

De igual manera, a través de la observación directa se evidencia poco agrado o interés por los procesos de lectura, ya que en las clases de español y en el análisis de textos en otras áreas, prestan poca atención y en algunos casos son apáticos a realizar estas actividades, manifestando aburrimiento en el ejercicio de la lectura. A causa de esto, los ejercicios de comprensión textual

que se realizan no son entendidos y no tienen la capacidad suficiente para hacer una²² interpretación global del texto.

Igualmente, las diversas situaciones a nivel social y familiar, hacen que los estudiantes no estén atentos y participativos en las actividades que se desarrollan, es así, que el nivel socioeconómico tiene implicaciones de algún modo en los procesos de formación escolar; sin embargo, un posible efecto en el rendimiento se asocia con la atmósfera en el hogar; cabe mencionar que debido a los bajos ingresos de los padres y la falta de preparación de los mismos hace que el acompañamiento de sus hijos en la formación académica, no sea la adecuada (Sánchez, 2006). De igual modo, se observa que en el entorno donde viven los estudiantes, no hay una cultura ni un ejemplo relacionado con la importancia de la lectura y el hábito lector, situación que genera un mayor desinterés en estos procesos. Estas situaciones crean una serie de consecuencias tales como: la falta de interés por la lectura, un desfavorable rendimiento académico y resultados bajos en evaluaciones a nivel institucional y Nacional. Al respecto, De la Peña (2006), citado por Cantú, De Alejandro, García y Leal, (2017). Menciona que:

La falta de comprensión lectora incide en todas las áreas del conocimiento: Matemáticas, Lógica, Historia, Biología, español, entre otras. De manera que, si los estudiantes que no tienen desarrollada esta habilidad, les afectará directamente en su aprendizaje autónomo y sus calificaciones, por consiguiente, serán deficientes, puesto que no son capaces de entender en forma óptima las instrucciones de un texto; por ende, no les gusta leer, mostrando apatía en este aspecto (p. 66).

Por tal motivo, sin un buen proceso lector es difícil que el estudiante consiga un buen desempeño²³ en las áreas del conocimiento, lo cual afectará en gran medida su rendimiento escolar y el avance en el mismo. Lo anterior muestra un contexto desfavorable para alcanzar las competencias en los educandos, por ende, el propósito de la investigación, se centró en diseñar estrategias de gamificación; es así como García-Ruiz, Bonilla del Río y Mantecón (2018) definen la gamificación como “una metodología de diseño de actividades de aprendizaje, que incluye experiencias y elementos de juego, buscando el disfrute y las emociones positivas por parte de los estudiantes, además de mejorar significativamente el aprendizaje” (p.72). Por consiguiente, los elementos de la gamificación fueron las estrategias dinámicas e innovadoras que aportaron al mejoramiento de la comprensión lectora, especialmente el nivel inferencial de los educandos del grado noveno de la I.E. La Ceiba, lo cual espera verse reflejado en el avance de su rendimiento académico del área de español y las demás áreas del conocimiento.

Formulación del problema:

¿En qué medida se fortalece los niveles de comprensión lectora, especialmente el nivel inferencial, en los estudiantes del grado noveno a través de los elementos de la gamificación?

La lectura es un proceso que requiere de un acompañamiento asertivo y estimulador, para que sea agradable y se desarrolle de manera eficiente, demanda de la interpretación de fonemas y palabras, necesita de elementos como la inferencia, la creación y predicción. Por esto, la lectura es ir más allá del significado del texto y así comprender su multiplicidad; leer no es decodificar palabras sino comprender, teniendo en cuenta que es un proceso progresivo donde se construye o se edifica de manera gradual con la articulación entre el lector, el texto y el contexto (Gallego, Figueroa y Rodríguez, 2019).

Teniendo en cuenta este acercamiento al concepto de lectura, los resultados obtenidos por los estudiantes en las pruebas saber 2017, la interacción entre docente-estudiante, los resultados a nivel general del área y el desarrollo de actividades pedagógicas de comprensión lectora, durante el año anterior, se ha logrado observar que los estudiantes del grado noveno de la institución educativa la Ceiba del municipio de Rionegro, no se desenvuelven de una manera óptima en el área de Lengua Castellana, presentando resultados desfavorables en los procesos de comprensión lectora; en la mayoría de ocasiones estos solamente alcanzan el nivel literal, situación que limita el análisis global del texto.

Por tal razón, se busca que los alumnos logren pasar al nivel inferencial el cual contribuye a “establecer conexiones entre el nuevo material que exhibe el texto y el conocimiento ya existente en la memoria, sobre la base de paquetes de información guardados como esquemas en la mente” (Inga, Rojas y Varas, 2015, p.4). Gracias a este nivel, los estudiantes lograrán mayor comprensión del texto y establecer relaciones entre sus saberes previos y la nueva información que puede

extraer. Por otra parte, es posible determinar, que esta dificultad de comprender un texto a²⁵ cabalidad se dé a causa de la apatía y el poco interés a la lectura, dado que ellos manifiestan que “leer es aburrido”. Además, el proceso de lectura se ve como una imposición y no como un medio de disfrute. Situaciones que generan una predisposición y rechazo a la misma.

De igual forma, es posible observar, que los estudiantes no tienen un contacto cercano con la lectura, es decir, en su entorno no hay espacios donde se realice este ejercicio, el único lugar donde tienen el momento y la forma de leer es en el aula. Otra posible causa de esta apatía es que los estudiantes mencionan que los libros son extensos y que en ocasiones son tediosos, ya que para ellos las nuevas tecnologías les ofrecen mejores alternativas como las opciones de múltiples juegos que les impliquen completar retos, realizar hazañas y obtener un status entre sus compañeros. Debido a estas razones, se empleó la estrategia basada en la gamificación que “pretende superar los principios de la educación tradicional, en favor de nuevos parámetros de aprendizaje, procurando que el proceso educativo se convierta en una experiencia significativa fundamentada en factores como la motivación” (García, Bonilla del Rio y Mantecón, 2018, p. 18).

Por otra parte, Drummond y Sauer (2014), citados por Torres-Toukoumidis, Romero, Pérez y Bjork (2016), manifiestan que “los videojuegos... transforman el desempeño de la lectura en los jóvenes, mejorando ligeramente el desempeño de los estudiantes y los resultados de manera positiva” (p. 6-7). A partir de estas premisas, se fundamentó este proyecto, el cual busca diseñar e implementar actividades que fortalezcan el nivel de lectura inferencial a través del uso de estrategias basadas en la gamificación, con el fin de mejorar los resultados a nivel de comprensión lectora y así los estudiantes sientan un interés por la misma; elementos que a su vez, permitió un

mejor desempeño, especialmente en el área de Lengua Castellana, pero que beneficiará a las²⁶ demás áreas ya que el proceso lector es constante y “la lectura funciona como herramienta insustituible para acceder a las nociones de un campo de estudio, para elaborarlo, asimilarlo y adueñarse de él” (Gordillo y Flórez, 2009, p.8).

Además, con esta investigación se espera que a futuro las demás áreas que se trabajan en los procesos de aprendizaje vinculen estrategias de gamificación, y a través de éstas, mejoren los procesos de comprensión lectora, pues estos no son exclusivos del área de Lengua Castellana, sino que es indispensable fortalecer estos procesos en las demás áreas del conocimiento para alcanzar mejores resultados a nivel global.

Objetivo General

Diseñar e implementar estrategias de enseñanza aprendizaje basadas en gamificación, para fortalecer el nivel de lectura inferencial, en los estudiantes del grado noveno de la Institución Educativa La Ceiba- Rionegro Santander.

Objetivos Específicos

- Establecer el nivel de comprensión lectora en el que se encuentran los estudiantes del grado 9°, a través de una preprueba.
- Desarrollar estrategias de gamificación que fomenten el progreso de la comprensión lectora, encaminado al nivel inferencial.
- Validar la incidencia que tiene la técnica de la gamificación en la comprensión lectora en el nivel inferencial a través de una posprueba.

Antecedentes empíricos.

Para la revisión de los antecedentes, se tomó como referencia los conceptos de *gamificación* y nivel de *lectura inferencial*, a partir de estos surgieron los siguientes artículos:

De Paula (2017), expone en su artículo, las ventajas que ofrece la gamificación para despertar el interés por la lectura y a su vez mejorar los niveles de comprensión lectora en los alumnos del grado 3° de primaria, en una escuela de Barcelona España, en el área de proyecto lector. En este, se presenta a detalle las actividades y metodologías empleadas bajo las premisas de gamificación, ya que a través de un trabajo de observación se estableció que los estudiantes no tenían interés por la lectura; además de obtener bajos resultados en las evaluaciones de comprensión lectora, a partir de estos problemas, se decide explorar y conocer los intereses que tienen los estudiantes y por medio de estos y de la técnica narrativa propia de la gamificación, establecer una serie de actividades que estimularán el gusto por leer. Finalmente, el autor expone que a través de estas estrategias se observó un cambio y mejora significativa en el proceso lector de los educandos, pues presentan un mayor interés y deseo por leer y superar los retos trazados, además, los resultados en las evaluaciones también tuvieron una mejoría notable, lo que demuestra que el interés y el agrado por la realización de alguna actividad genera mejores resultados en los productos finales.

Así mismo, Amezcua y Amezcua (2018), realizan una investigación y revisión documental, donde efectúan una búsqueda sistemática en diversas bases de datos especializadas, con el fin de recolectar investigaciones y estudios que tuvieran como fin, presentar experiencias de gamificación en las aulas y que tuvieran como objetivo principal mejorar la motivación y

participación en las diferentes materias y la aplicación de estas formas de trabajo. A partir de²⁹ las experiencias encontradas, las autoras mencionan que la falta de interés por parte de los estudiantes en el aprendizaje, generan barreras que impiden un buen desarrollo académico, esta falta de interés subyace en las actividades repetitivas y poco creativas que se llevan a cabo en el aula y a los obstáculos que en ocasiones algunos docentes colocan a la hora de cambiar sus antiguas metodologías; por tal razón, las autoras exponen cómo la gamificación y las metodologías de la misma, permiten potenciar a través del juego los procesos de enseñanza-aprendizaje, estimulando la curiosidad y creatividad y así crear un mayor compromiso y gusto por parte de los mismos, donde se evidencia las ventajas del uso de estas metodologías en el aula.

De igual forma, Naranjo y Gutiérrez (2018), resaltan la importancia que tiene la lectura y los beneficios que esta otorga; mencionan cómo en los últimos años y a causa del uso de la tecnología se ha venido generando un desinterés en el proceso lector, ya que pocos estudiantes poseen un hábito lector y por ende no tienen gusto por la misma; es por esto, que los autores plantean la construcción y elaboración de recursos lúdicos, donde se emplee la gamificación y esta se una con el mundo literario, donde se evidencian las ventajas que tiene el unir el juego con la lectura y así crear hábitos lectores en los niños.

Por otro lado, Sánchez (2019), presenta los resultados obtenidos de una revisión de la literatura producida en los años (2016 a 2019) en bases de datos electrónicas sobre gamificación. En este se muestran elementos que son propios de la gamificación y las posibilidades que ofrece al poder aplicarse en cualquier escenario y nivel educativo; de igual forma, expone las fortalezas y los

componentes más usados en la apropiación de la gamificación en las aulas y los impactos que³⁰ este proceso genera en el aprendizaje de los estudiantes.

Gallego y Ágredo (2016) en su artículo exponen los resultados obtenidos en el proyecto de investigación realizado, donde emplearon estrategias de gamificación con el fin de motivar la lectura y la escritura en la asignatura de Expresión Oral y Escritura, en la que participaron estudiantes de primer semestre de la Universidad Autónoma de Occidente en Cali, Colombia. Para el desarrollo de esta investigación se plantearon cinco momentos: (1). Una fase de definición de necesidades; (2). Una exploración del concepto de gamificación; (3). El diseño de la experiencia según las necesidades; (4). Implementación de la metodología de gamificación y (5). Validación de la propuesta. El proyecto consistió en el diseño e implementación de una plataforma virtual ambientada en un mundo de ficción prehispánico llamado El Palabrero, en este se trabajó los tipos de argumentación. Finalmente, los autores lograron establecer que el uso de las estrategias propias de gamificación sirve para motivar la participación de los estudiantes.

Continuando con la presentación de los antecedentes empíricos se exponen los siguientes, los cuales corresponden a la variante de lectura inferencial.

Madero y Gómez (2013), a través de su investigación describen el proceso lector realizado con estudiantes de secundaria; con el fin de evidenciar las capacidades lectoras que poseen por medio del uso de diferentes tipos de textos y en la aplicación de pruebas nacionales y locales, donde se ha obtenido un nivel insuficiente en los procesos de lectura, lo cual hace difícil que estos continúen con estudios superiores. De igual forma, se realizó un estudio sobre cómo leen los

adolescentes, qué estrategias utilizan, cómo las aplican y los factores que se asocian a las³¹ mismas. Además, mencionan que se debe tener un mayor conocimiento de las fortalezas y debilidades en cuanto al proceso lector de los educandos para mejorar los resultados.

Así mismo, Gallego, Figueroa y Rodríguez (2019), tienen como base en su investigación la identificación de los niveles de comprensión lectora de estudiantes de primaria y secundaria de una escuela de Chile, donde mencionan que la edad y el curso tienen que ver con el proceso lector, ya que este se empobrece al pasar a un nuevo año escolar, demostrando un inadecuado desarrollo de los procesos de lectura, así como la relación que se presenta entre los niños y niñas. Además, la falta de compromiso e interacción con los docentes de los cursos de básica, lo cual evidencia que los docentes deben proporcionar estrategias que posibiliten la habilidad lectora y así potenciar los retos cognitivos que exige el proceso lector, donde sugieren una serie de elementos como la elaboración de hipótesis, inferencias, desarrollo de actividades fonológicas entre otras, las cuales lleven a la evocación de presaberes, junto con la extracción de elementos relevantes del texto.

Por otra parte, Montero y Cuervo (2018), en su investigación de carácter cualitativo descriptivo, en estudiantes de grado séptimo de la Institución Educativa Nuestra Señora de la Candelaria del municipio de Ráquira, especifica la importancia de una fase diagnóstica donde tomaron como base los resultados del ICSE del 2015. En esta investigación menciona la importancia del texto literario como herramienta para atraer al lector y el uso del texto cotidiano como afiches, vallas, imágenes entre otros para obtener resultados en las competencias básicas y así crear relaciones de causa y efecto, teniendo en cuenta el significado de las palabras, el análisis de las gráficas que acompañan a los textos y la interpretación que se da de los mismos. Cabe destacar la importancia de las

predicciones sobre el significado del texto, como proceso de construcción, dependiendo de los³² presaberes y la capacidad de inferir la información que se obtiene en el texto, lo cual lo hace ver como una doble interacción que realiza el lector con lo que sabe y con lo que encuentra en el texto. Así mismo, menciona que a partir del diagnóstico realizado se intenta crear y aplicar una propuesta pedagógica, que permita desarrollar la competencia lectora inferencial de los estudiantes y así lograr el mejoramiento del aprendizaje del proceso lector, junto con la evaluación y la garantía que el uso del texto literario y cotidiano son herramientas que ayudan a mejorar el proceso de comprensión lectora, logrando alcanzar el nivel inferencial en el proceso lector.

Por otra parte, Durán (2019), a través de una metodología de investigación acción de enfoque cualitativo, con una población de estudiantes del grado quinto de una institución educativa de Paipa. Menciona la importancia de los textos discontinuos como recursos para desarrollar habilidades en los estudiantes en la selección de la información, los cuales se utilizan como herramientas que favorecen el progreso en las competencias lectoras y a la vez la interacción con el texto, su comprensión de lo que está implícito y explícito; teniendo en cuenta los presaberes y la deducción sobre la información que se presenta. Además, señala que, para alcanzar la comprensión de los textos, es preciso usar estrategias que conlleven a desarrollar destrezas utilizando técnicas que le permitan al estudiante construir su propio aprendizaje, donde el docente se convierte en guía y el trabajo en conjunto ayuda a fortalecer las competencias lectoras del estudiante, a través de las herramientas que le proporciona el docente.

Finalmente, Castillo (2020), en su investigación expone que la lectura inferencial es un instrumento que ayuda a potencializar el pensamiento crítico donde se evalúan aspectos a nivel

institucional, académico y personal, que son parte esencial en el avance del pensamiento. Donde³³ algunas herramientas lo ayudan a edificar; como lo es la interpretación, el análisis y la argumentación. Esta investigación fue realizada con estudiantes de los Ciclos Lectivos Especiales Integrados (CLEI), de una escuela pública de la ciudad de Santa Marta, donde emplearon métodos como la entrevista, la observación y algunos elementos esenciales como diario de campo, fichas de observación que le permitieron los avances y situaciones de valor que se presentaron en el transcurso de la investigación. Así mismo tiene como propósito generar una reflexión sobre el quehacer y la práctica en el ejercicio docente y un cambio en la calidad educativa, a través de este y de la posición que asuman los involucrados y sus conocimientos y así, haya un fortalecimiento en su capacidad crítica sobre lo que sucede a su alrededor.

Marco teórico

En el proceso de conceptualización, se tomaron como referentes, los conceptos de *lectura*, *comprensión lectora*, *lectura inferencial*, *motivación* y *gamificación*, de estas se puede decir que:

Lectura

Solé (1987), citado por León y Prieto (2015) distingue *la lectura* como: “una actividad cognitiva compleja en la cual es tan importante el lector con sus esquemas y conocimientos previos, como el texto y sus características propias y específicas” (p.76) Por lo cual la lectura requiere de los presaberes sobre el conocimiento que se tenga acerca del texto, donde el lector hace representaciones mentales sobre lo que conoce e incluye ideas y especificaciones nuevas que encuentra en el mismo.

Así también, Vieiro y Amboage (2016) mencionan que “la lectura es la principal fuente de enriquecimiento del lenguaje, donde se construyen significados y sentidos no sólo de palabras, frases y oraciones, sino que la lectura va más allá y trasciende a la comprensión del entorno sociocultural” (p.6). Es decir, la lectura es la base principal para la adquisición del lenguaje y del conocimiento, donde no sólo se cumple con la decodificación de palabras y frases, sino a partir de estas se crea el conocimiento y el significado de lo que se lee, partiendo del presaber del contexto que se tiene sobre el contenido del texto.

De modo similar, Dahane (2009) citado por Vargas y Molano (2017) establece que:

El aprendizaje de la lectura pasa por tres etapas generales: la pictórica, que es un periodo en el que en el cerebro del niño se forman imágenes de las palabras; la fonológica, que se desarrolla cuando el niño aprende a decodificar las letras en sonidos; y la ortográfica, cuando el niño reconoce las palabras en forma rápida y automática (p.135). Es así que, la lectura es un proceso que requiere de unas etapas en la que el niño desarrolla habilidades que le permiten desarrollar el conocimiento, partiendo de la formación mental de las palabras, siguiendo por un proceso de decodificación de las mismas teniendo en cuenta su sonido y pasando a plasmarlas a través de las grafías que requiere para la construcción de las mismas. Por lo tanto, el proceso lector demanda de unas fases que se desarrollan medida que se adquiere la práctica de la lectura.

Comprensión Lectora

Por otra parte, en *la comprensión lectora* Cantú, De Alejandro, García y Leal (2017) exponen³⁵ que: “La comprensión es un proceso cognitivo que posee fases dinámicas que van del desciframiento, reflexión, construcción y reflexión o crítica de lo leído, contemplando la experiencia y los conocimientos previos del lector y la complejidad y extensión del texto” (p 76). El anterior postulado evidencia de manera clara que el proceso de comprensión lectora requiere de manera significativa de los presaberes, de un avance en las etapas que posee la comprensión y de la construcción de manera gradual, en la adquisición del conocimiento a través del aprendizaje que se experimenta en este proceso.

Además, Núñez, (2006) citado por Vargas y Molano (2017) menciona la comprensión lectora como: “la capacidad de razonar lo que el autor ha querido expresar en un texto, relacionándolo con lo que el individuo ya sabe y conoce; además, contiene la capacidad de expresar una opinión crítica sobre el mismo” (p. 136). Es decir, la habilidad que tiene un individuo de dar a conocer lo que lee en el texto y de asociarlo con sus saberes previos y a la vez ser capaz de expresar de manera crítica sobre el contenido global del texto.

Por su parte, Van-Dijk y Kintsch (1983), citado por Gallego, Figueroa y Rodríguez (2019) señala que:

La comprensión lectora hace referencia a la habilidad del alumno para comprender la información explícita e implícita de un texto, así como a su pericia para construir un modelo situacional con perspicacia, coherente con las ideas expresadas en el texto, y con el conocimiento mismo del lector (p. 35).

La anterior afirmación especifica la importancia de la comprensión lectora en el avance del³⁶ aprendizaje, donde el estudiante a través de la práctica del proceso lector desarrolla habilidades en la búsqueda y comprensión de los aspectos que se encuentran de manera evidente en el texto y de aquellos en los cuales se debe hacer una indagación profunda, a través de los conocimientos que tenga sobre el contexto de lo que lee y lo que puede llegar a deducir del mismo.

Comprensión Inferencial

En la *comprensión inferencial* de un texto, es importante tener en cuenta, ciertos criterios como lo expone el Ministerio de Educación Nacional (1998), quien menciona que el nivel de comprensión inferencial es “La capacidad para deducir y concluir acerca de aquellos componentes del texto que aparecen implícitos. La inferencia permite hacer claro lo que aparece oscuro en el texto” (p. 48). Por tal razón, permite tomar la información presente en el texto, utilizando conocimientos lingüísticos para extraer aquello que no está explícito y obtener conclusiones e interpretaciones que ayudan a mostrar lo que está implícito y que fortalece la comprensión y análisis del mismo. Por su parte Pinzas (2006), menciona que “la comprensión inferencial es muy diferente de la comprensión literal. Se refiere a establecer relaciones entre partes del texto para inferir relaciones, información, conclusiones o aspectos que no están escritos en el texto” (p. 20). Elementos claves que aportan en el proceso de comprensión del texto, lo cual permiten que el estudiante desarrolle de manera favorable los conocimientos adquiridos durante su etapa escolar.

Por otra parte, Cisneros, Olave y Rojas (2013) establecen que:

El concepto de inferencia... implica una reubicación del papel del lector durante el ejercicio de la lectura, porque ya no se limita a la decodificación de signos, semas, frases,

oraciones y textos, sino que entra de manera más activa a completar y concluir la³⁷ información que el texto ofrece tras las líneas (p. 20).

Lo cual especifica la importancia que ofrece este nivel de lectura, pues el estudiante no se limita a la lectura de palabras y del texto como tal, sino de la interpretación que puede dar a partir de la información que conoce donde pone en juego su nivel de extracción de aquello que está oculto en el texto. En ese mismo sentido, León y Prieto (2016), mencionan que:

Con respecto a la inferencia, se hace referencia desde el punto de vista de la psicolingüística, puesto que al leer y comprender un texto intervienen procesos tanto cognitivos como lingüísticos. Siguiendo esta perspectiva teórica, las habilidades se consideran como actividades o procesos cognitivos que son susceptibles de ser desarrolladas; la inferencia es una de estas habilidades que, junto con otras, permiten el proceso de comprensión (p.7).

Por consiguiente, es importante la comprensión de lo que se lee y de la decodificación adecuada de las palabras, creando habilidades que permiten el entendimiento del texto y el desarrollo de los diferentes procesos cognitivos que se debe promover en el estudiante. Además, teniendo en cuenta lo mencionado por Cassany, Luna y Sanz (2008), citado por Ochoa, Mesa, Pedraza y Caro (2017), exponen que: “la inferencia es la habilidad de comprender algún aspecto determinado del texto a partir del significado del resto” (p. 8). Por lo tanto, es de vital importancia que los estudiantes en el proceso de lectura, tengan en cuenta sus presaberes para realizar un anclaje conceptual con lo que se tiene y lo nuevo que encuentra y de esta forma fortalecer su andamiaje conceptual y así llegar a comprender de manera global el sentido de un texto.

También, Lizarazú (2018), plantea que la capacidad inferencial es: “Entendida esta como la habilidad de elaborar hipótesis de sentido que certifiquen un proceso tras explicitar elementos

latentes en la estructura interna de los textos” (p.1). Debido a esto, la lectura inferencial permite³⁸ que el estudiante, sea capaz de cuestionar e indagar acerca de lo que puede descubrir a partir de la información que le proporciona el texto, lo cual ayuda a promover la comprensión lectora en el nivel inferencial y así mejorar sus habilidades lectoras.

Finalmente, Platas-García et al. (2018), sustentan que: “La inferencia, por tanto, es un proceso relacionado con la comprensión lectora en el que a partir de la aceptación de cierta información (premisas) se llega a la aceptación de cierta información (conclusión)” (p.5). Es decir, la lectura inferencial es un proceso activo, donde el lector debe encontrar el sentido y dar coherencia al contenido que se le presenta, teniendo en cuenta que un texto en ocasiones no lo explica todo y que hay información que se da por deducida; por esta razón, es tarea del lector unir esos eslabones y llegar a la comprensión del texto.

Motivación

Con respecto al concepto de motivación, en relación a la lectura, Guerra y Guevara (2017) exponen que:

Otro aspecto asociado estrechamente con la comprensión lectora y con el uso de estrategias es el relativo *a la motivación* del individuo hacia la lectura. Una persona que lee por gusto tiene una motivación intrínseca, mientras que la motivación extrínseca la muestran aquellos que leen para cumplir requisitos como la acreditación de materias (p.79).

Dicho de otra manera, la motivación hace que el individuo tome la iniciativa en el proceso lector, sin esperar que sea una imposición o requerimiento para cumplir una tarea u obligación académica. Lo anterior enfatiza que la motivación en el proceso lector es indispensable para hacerlo placentero

y llamativo, lo cual ayuda en el progreso de la comprensión lectora y en el paso de los niveles³⁹ que la componen.

Otro aporte sobre este concepto se toma de, Avendaño (2017) donde menciona que: “La motivación es un aspecto de enorme relevancia en varios ámbitos de la vida humana. Como constructo teórico de naturaleza multifactorial, permite explicar por qué las personas se interesan en ciertas actividades persistiendo en ellas y evitan hacer otras” (p. 2). Lo anterior evidencia que la importancia de la motivación se hace presente en todos los aspectos del ser humano, lo cual permite el desarrollo del aprendizaje, las conductas y las diversas situaciones en las que el individuo interactúa. Además, la motivación estimula la adopción de actividades que son de interés, promoviendo el aprendizaje y el conocimiento y descartando aquellas que no son llamativas y que no cumplen las expectativas. Es así que en el proceso lector y en la comprensión de lo que se lee, la motivación es el primer paso que se da en este proceso, por eso el tipo de texto, el gusto por ciertos temas y el hábito de leer hace que la motivación se agudice en el estudiante, lo cual será de gran ayuda en su proceso de formación académica.

Por otra parte, Vargas y Molano (2017) mencionan que:

“La motivación que logre el maestro en sus estudiantes, con respecto al aprendizaje y los aspectos que conforman este proceso, y la aplicación que le dé a lo que sabe, será la finalidad que la mayoría de maestros busca en sus estudiantes, y de la que se parte para que ellos tengan la capacidad de interpretar, inferir, evaluar y construir” (p. 142).

Es decir la motivación es un factor clave en el proceso de aprendizaje pues esta permite⁴⁰ promover en los estudiantes la ampliación del conocimiento, gracias al interés que le generen las estrategias empleadas por el maestro, las cuales estén encaminadas a mejorar los mismos; en este caso hacia el avance en los procesos de lectura, de manera específica el nivel inferencial; razón por la cual, los elementos de la gamificación son un componente particular que generan esta variable, en miras de acercarse más al enriquecimiento del análisis de la lectura y de la adquisición del conocimiento a través de esta.

Gamificación

En la *gamificación*, Parente (2016), expone que “La gamificación, es utilizar mecánicas asociadas al videojuego, para presentar al alumno una serie de retos de aprendizaje, que cuando el alumno lo haya cumplido, generará una recompensa a corto plazo dimensionada a la complejidad del reto” (p. 18). Es decir, la gamificación no consiste en jugar por jugar o llevar al aula un juego sin un sentido metodológico, la gamificación va mucho más allá, es lograr tomar las ideas y concepciones básicas del juego y convertirlas en pro de los procesos de enseñanza-aprendizaje. De igual forma, el autor hace referencia a que gamificar implicar transformar una actividad e implementar en ella elementos como la competición, la exploración la cooperación y la narración con el fin de alcanzar unos objetivos que potencialicen el conocimiento en los estudiantes. Así mismo, Sánchez i Peris (2015), menciona que:

La utilización de las metodologías del juego para “trabajos serios” es un excelente modo de incrementar la concentración, el esfuerzo y la motivación fundamentada en el reconocimiento, el logro, la competencia, la colaboración, la autoexpresión y todas las

potencialidades educativas compartidas por las actividades lúdicas. Esta metodología⁴¹ denominada “gamificación o ludificación” se ha venido asociando con los “juegos serios” surgidos a partir de la utilización de las tecnologías lúdicas, los videojuegos, para acciones educativas (p.1).

Por lo expuesto anteriormente, la implementación de esta metodología posibilita potenciar ciertas actitudes como la concentración, la motivación y la colaboración, en el desarrollo de los procesos de aprendizaje a través del estímulo y reconocimiento del logro y de la capacidad de fomentar el conocimiento a través de estos, donde el estudiante valiéndose del uso de herramientas tecnológicas, descubre de manera amena la posibilidad de unir las abstracciones y contenidos.

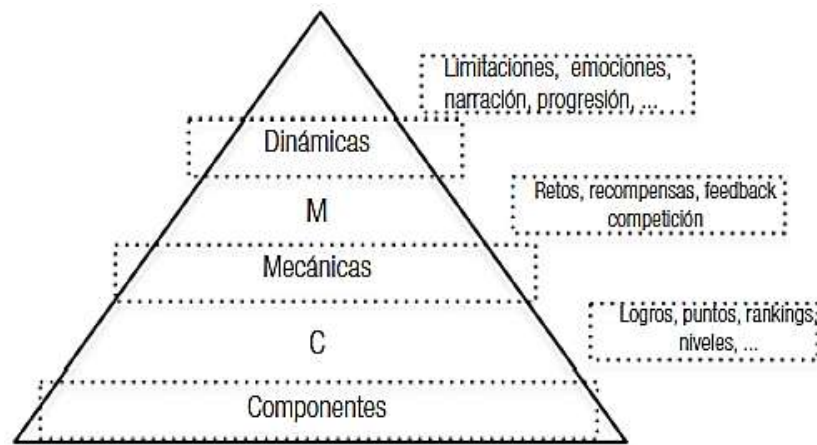
Por su parte, Beltrán, Rivera y Maldonado (2018), exponen que “Las nuevas estrategias fomentan la educación del estudiante, motivan la participación constante, permiten transformar las actividades aburridas en divertidas y finalmente simplifica las tareas difíciles permitiendo un buen desenvolvimiento en el aprendizaje” (p. 98). De hecho, el uso de metodologías que promuevan actividades llamativas a través del juego, permite que los estudiantes sean más dinámicos y receptivos a la hora de adquirir el conocimiento, lo cual beneficia el aprendizaje y hace que este sea más fácil y placentero. En este mismo sentido, Werbach (2012), citado por Ortiz-Colón, Jordán y Agredal (2018), presentan los fundamentos de la gamificación, los cuales son las dinámicas, las mecánicas y los componentes, donde las definen como:

Las dinámicas son el concepto, la estructura implícita del juego. Las mecánicas son los procesos que provocan el desarrollo del juego y los componentes son las implementaciones

específicas de las dinámicas y mecánicas: avatares, insignias, puntos colecciones,⁴² rankings, niveles, equipos, entre otros. La interacción de estos tres elementos es lo que genera la actividad gamificada como se presenta en la siguiente figura (p.4).

Figura 5

Pirámide de los elementos de la gamificación



Fuente: Ortiz-Colón, Jordán y Agredal (2018)

Estos elementos usados en el ámbito educativo permiten ver la gamificación como una herramienta de aprendizaje que es útil en las diferentes áreas del conocimiento y a la vez, promueve el desarrollo de actitudes y el trabajo colaborativo entre los estudiantes (Ortiz-Colón, Jordán y Agredal, 2018). Por otra parte, Prensky (2005), citado por Ortiz-Colón, Jordán y Agredal (2018), exponen que:

Lo que desea el alumno de hoy en día es ver que sus opiniones tienen valor, seguir sus propias pasiones e intereses, crear nuevas cosas utilizando todas las herramientas que les rodean, trabajar mediante proyectos en grupo, tomar decisiones y compartir control,

cooperar y competir. Los alumnos necesitan sentir que la educación que reciben es real,⁴³ que tiene valor (p. 5).

Es de suma importancia que, frente a estos nuevos modelos e implementaciones pedagógicas, se tenga en cuenta los intereses de los estudiantes, ya que, en ocasiones, se lleva al aula actividades que según el criterio docente están bien, pero, para los estudiantes no son de importancia y por esta razón no cumplen con el objetivo deseado. Además, se debe recordar que el papel del alumnado y del docente ha cambiado con los años, el estudiante, ya no se limita a recibir la información y el docente a transmitirla, ahora el docente debe mediar con el estudiante, recordar que este tiene unos presaberes y que deben ser atendidos y valorados. Ahora bien, Torres-Toukomidis y Romero (2018), sustentan que:

A través de este nuevo enfoque, los estudiantes pueden ver sus trabajos escolares como una aventura emocionante, lo que les permite estar más enfocados y entusiasmados con la capacitación que están emprendiendo, y los hace más ansiosos de aplicar el conocimiento que adquieren en sus trabajos en el mundo real (p. 70).

La gamificación, permite ver el aprendizaje como una aventura, como un proceso de exploración, donde el conocimiento se adquiere de forma fácil, a través del juego y de los retos, el cual hace que sea emocionante, cause curiosidad y los estudiantes se mantengan animados en la obtención de un logro, en este caso académico. Finalmente, Batistello y Cibis (2019), exponen que la gamificación:

Es conceptuada con una herramienta que extrapola pensamientos y mecánicas de los juegos, a contextos no relacionados a ellos. Propicia además diversión y placer en una amplia gama de situaciones, sin el objetivo de buscar un ganador, sino de agrupar a un público -sin que

necesariamente sea digital- promoviendo el aprendizaje y la solución de problemas. La⁴⁴ gamificación no es la transformación de cualquier actividad en un juego, es aprender de los juegos, encontrar elementos de los juegos que puedan mejorar una experiencia sin despreciar el mundo real, es encontrar el concepto central de una experiencia y hacerla más divertida comprometida (p.3).

Esta permite concebir el aprendizaje de una manera diferente, dejando de lado aquellos aprendizajes rutinarios y tediosos; llevando al estudiante a explorar sus presaberes, aplicándolos a actividades que le permiten obtener el conocimiento de una manera motivacional y efectiva en el cual el interés y la exploración del juego hacen del aprendizaje un espacio enriquecedor.

Marco legal

A continuación, se referenciará el marco legal, en el cual se sustenta el presente proyecto:

Constitución política de Colombia de 1991

Se tendrá en cuenta el artículo 67, el cual expone que:

Artículo 67. La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura... Corresponde al Estado regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia de la educación con el fin de velar por su calidad, por el cumplimiento de sus fines y por la mejor formación moral, intelectual y física de los educandos; garantizar el adecuado

cubrimiento del servicio y asegurar a los menores las condiciones necesarias para su acceso y⁴⁵ permanencia en el sistema educativo. (Constitución política de Colombia, 1991)

Como se evidencia, en este artículo se encuentran establecidas las premisas de la educación en Colombia. Considerándola como un derecho y un servicio primordial para todo colombiano, con una función social en pro de la búsqueda de la formación integral del ser humano, donde se acceda a la ciencia, la cultura y el conocimiento, garantizando que todos tengan acceso a esta y donde el Estado debe asegurarse de generar los espacios y condiciones necesarias para que todos puedan recibirla y lograr cumplir con éxito el proceso educativo.

Ley General de Educación. Ley 115.

Se toman los artículos 1, 20 y 22, los cuales presentan:

Artículo 1o. La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes. (Ley General de Educación, 1994)

Artículo 20. Objetivos generales de la educación básica. Son objetivos generales de la educación básica: a) Propiciar una formación general mediante el acceso, de manera crítica y creativa, al conocimiento científico, tecnológico, artístico y humanístico y de sus relaciones con la vida social y con la naturaleza, de manera tal que prepare al educando para los niveles superiores del proceso educativo y para su vinculación con la sociedad y el trabajo.

b) Desarrollar las habilidades comunicativas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente. (Ley General de Educación, 1994).

| **Artículo 22.** Objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de secundaria. Los⁴⁶ cuatro (4) grados subsiguientes de la educación básica que constituyen el ciclo de secundaria, tendrán como objetivos específicos los siguientes:

- a) El desarrollo de la capacidad para comprender textos y expresar correctamente mensajes complejos, orales y escritos en lengua castellana, así como para entender, mediante un estudio sistemático, los diferentes elementos constitutivos de la lengua (Ley General de Educación, 1994).

En estos artículos, se menciona la importancia de la educación en materia social y cultural como sustrato para que los niños y jóvenes de Colombia se preparen como seres integrales reconociendo sus facultades, derechos y deberes. Así mismo, en los artículos 20 y 22 se presentan los objetivos de la educación básica, donde se promueven espacios para la formación crítica y reflexiva, que se prepare a los estudiantes para la vida y para continuar sus procesos de educación superior; por otra parte, en estos dos artículos, se resalta la importancia de desarrollar habilidades comunicativas, entre estas se encuentran las de comprensión lectora, por esta razón, estos artículos apoyan y sustentan esta investigación, ya que, se desea mejorar y fortalecer los procesos de comprensión lectora en los educandos.

Plan Nacional Decenal de Educación

Del Plan Nacional Decenal de Educación 2016-2026 se ha tomado el quinto desafío estratégico, el cual propone: “impulsar una educación que transforme el paradigma que ha dominado la educación hasta el momento.” (PNDE p.48) Así mismo, en el lineamiento estratégico y articulador de este desafío, se menciona que: “es necesario promover un cambio profundo de modelo

pedagógico y un amplio apoyo y estímulo a las innovaciones educativas en el país. Es por ello⁴⁷ que se requiere impulsar la creatividad en las aulas” (PNDE p.48). Lo propuesto en el plan Decenal de Educación se ajusta a este proyecto dado que, se fundamenta en elaborar y realizar actividades de innovación pedagógica, donde se transformen los procesos académicos y generen un cambio en la manera en que los estudiantes participan y aprenden en las aulas. En este proyecto, se generarán espacios donde los elementos de la gamificación serán claves, para desarrollar nuevas prácticas educativas que permitan transformar el paradigma que aún se tiene en las aulas, como espacios lineales, rígidos y totalmente estructurados y convertirlos en espacios de disfrute, interacción, conocimiento ajustado a las demandas de la sociedad actual y a los intereses de los estudiantes.

Lineamientos curriculares

El Ministerio de Educación Nacional (1998), en la serie de los lineamientos curriculares expresa que estos, buscan promover el estudio de la fundamentación pedagógica de las diferentes disciplinas, el análisis e intercambio de experiencias en el contexto de la ejecución de los Proyectos Educativos Institucionales, donde los mejores lineamientos estarán enfocados en favorecer la creatividad, el trabajo en equipo en los grupos de estudio, la autonomía, el fomento de la investigación y la innovación en la formación de los estudiantes colombianos. Es así que dentro de estos lineamientos curriculares mencionan que la inferencia es un mecanismo que permite que el individuo agregue información nueva a la que ya tiene disponible a partir de los conocimientos relacionados con el tema y aquellos conceptos lingüísticos que hacen posible obtener nueva información que no está de manera explícita en el texto. (MEN, 1998).

Dentro del marco de los estándares básicos de competencias de Lenguaje dados por el Ministerio de Educación Nacional, (2006) se expone la importancia de promover en el estudiante el gusto por la lectura, el cual debe apuntar a que se lea más allá de las líneas del texto y lograr encontrar lo que no sea evidente de manera superficial, con el fin de realizar una reinterpretación y construir un sentido transformador de lo abordado en el texto, y así lograr desarrollar en el estudiante la capacidad de ser un lector activo, con las suficientes capacidades y competencias para elaborar juicios y sustentar lo leído en el texto de manera crítica.

De igual manera, dentro de los estándares de lengua castellana, se encuentran organizados por bloques de grados, una serie de componentes, que abordan los diversos procesos que se esperan alcanzar en el área, es así que, en el grupo de octavo a noveno, en relación con la lectura inferencial, se espera que el estudiante logre cumplir lo siguiente:

Factor: Comprensión e interpretación textual

- Enunciador identificador: Comprendo e interpreto textos, teniendo en cuenta el funcionamiento de la lengua en situaciones de comunicación, el uso de estrategias de lectura y el papel del interlocutor y del contexto.
- Subproceso: Infiero otros sentidos en cada uno de los textos que leo, relacionándolos con su sentido global y con el contexto en el cual se han producido, reconociendo rasgos sociológicos, ideológicos, científicos y culturales. (p.38)

MÉTODO

Características metodológicas/diseño de investigación.

El enfoque de investigación, bajo el cual se enmarcó este proyecto es el cuantitativo, debido a que este es secuencial y probatorio, lo que permitió medir de manera estadística y numérica las variables que se emplearon en el mismo. Por otra parte, el enfoque de este proyecto es de corte cuasiexperimental ya que este permite crear espacios de intervención, donde el investigador genera una situación, con fin de exponer cómo ciertas variables pueden afectar a la población que se elige (Sampieri, Collado y Baptista, 2014) de igual manera, es de diseño preprueba/posprueba con un grupo, debido a que en este, se tomó al grupo elegido por el investigador, se le realizó una prueba previa a la intervención, luego, se realizó la intervención propuesta y finalmente, se aplicó otra prueba.

Finalmente, el alcance de la investigación se enmarcó bajo el tipo correlacional, este, según Sampieri, Collado y Baptista (2014) tiene como finalidad, conocer el grado de relación que puede existir entre dos o más variables, las cuales dependen del contexto en el que se sitúe la investigación; a través de este alcance es posible evaluar el grado en el que asocian estas variables y así lograr cuantificar y analizar la vinculación que hay entre estas. Teniendo en cuenta lo expuesto por los autores es posible establecer que este alcance se ajusta al proyecto, debido a que la variable de gamificación (independiente) sirvió para apoyar y fortalecer la otra variable, que es lectura inferencial (dependiente). Lo que permitió establecer la relación que puede tener el juego en los procesos de lectura y aprendizaje, como factor motivacional en el estudiante.

Población.

50

La población que se tomó como objeto de estudio corresponde a la institución Educativa La Ceiba, sede A, la cual cuenta actualmente 160 estudiantes; por otra parte, esta se encuentra ubicada en el municipio de Rionegro Santander a 12 kilómetros de la cabecera municipal, esta institución es de carácter oficial y se encuentra ubicada en el sector rural, en el corregimiento que lleva su nombre “La Ceiba”. Los estudiantes que se encuentran allí en un 90% son hijos de agricultores y un 10% son hijos de padres que trabajan en empresas privadas o son trabajadores independientes, los cuales se encuentran los estratos 1 y 2. Cabe mencionar que dicha población cuenta con principios y valores que los identifican como niños, niñas y jóvenes receptivos, responsables y tolerantes, preservadores del medio ambiente y de su contexto natural.

Muestra.

Los sujetos que participaron en este proyecto son los estudiantes que se encuentran cursando el grado 9°, en la I.E La Ceiba. Este grado cuenta actualmente con 19 estudiantes, quienes oscilan en edades entre los 13-15 años, toda la población vive en el sector rural y se encuentran entre los estratos socioeconómicos 1 y 2. Por otra parte, el tipo de muestreo que se determinó para esta investigación corresponde a muestras no probabilísticas, debido a que en esta:

El procedimiento no es mecánico ni con base en fórmulas de probabilidad, sino que depende del proceso de toma de decisiones de un investigador o de un grupo de investigadores y, desde luego, las muestras seleccionadas obedecen a otros criterios de investigación. (Sampieri, Collado y Baptista. 2014. p. 176).

Se decide tomar este tipo de muestreo debido a que este grupo de estudiantes, es uno de los salones más numerosos de la institución, además, son estudiantes receptivos y abiertos a nuevas propuestas

y actividades innovadoras; así mismo, los resultados obtenidos en la última prueba saber 5°51 aplicada en la institución en el año 2017 corresponde a algunos de los estudiantes que se encuentran actualmente en este grado, lo que nos permite tener un acercamiento del desempeño de estos en pruebas estandarizadas.

Variables

Tipo de variable	Variable	Conceptualización	Autores - año	Operacionalización de la variable
Independiente	Gamificación	La gamificación es la aplicación de recursos de los juegos (diseño, dinámicas, elementos, etc.) en contextos no lúdicos para modificar comportamientos de los individuos mediante acciones sobre su motivación (p. 17)	Teixes (2014)	Juego con misiones y niveles. Sistema de puntos, marcadores y experiencia. Narrativa y estética propia del juego.
Dependiente	Lectura inferencial	La lectura inferencial, es un ejercicio guiado de manera lúdica, en un escenario de aprendizaje con sentido crítico, activo, reflexivo y significativo, para que los conocimientos que adquieran los estudiantes fortalezcan el desarrollo de competencias lectoras, resolución pacífica de conflictos y aprendizajes que puedan ser puestos en práctica como herramientas útiles para la vida escolar y extraescolar. (Montero y	Montero y Cuervo (2018) Ministerio de Educación Nacional (2018)	Recupera información implícita de la organización, tejido y componentes de los textos (Sintáctico). Relaciona textos y moviliza saberes previos para ampliar referentes y contenidos ideológicos (Semántico). Reconoce elementos implícitos de la

		Cuervo, 2018. p.280). Por otra parte, los aprendizajes elegidos para la operacionalización de la variable, se toman del informe por Colegio del cuatrenio del 2018 de la Institución Educativa la Ceiba, elaborado por el Ministerio de Educación Nacional (p. 19)		situación comunicativa del texto (Pragmático). Recupera información implícita en el contenido del texto (Semántico).
--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información.

Las técnicas de recolección elegidas son: *una preprueba*, que se diseñó a partir de la selección de algunas preguntas de las pruebas saber realizadas por el ICFES; con esta se midió el estado inicial de los estudiantes en materia de comprensión lectora. *Una posprueba*, que se realizó al final de la investigación una vez se realicen y ejecuten las estrategias de gamificación, cabe mencionar que tuvo la misma estructura que la preprueba, así mismo, esta se implementó con el fin de medir si los estudiantes lograron un avance y fortalecimiento en los procesos de comprensión lectora, de igual manera, en cada actividad realizada con las herramientas elegidas de gamificación se realizó su respectiva retroalimentación con los estudiantes y se analizó el impacto que tuvo cada una de estas en el proceso. Al finalizar, la estrategia de gamificación efectuada con la población objetivo, se aplicó *una encuesta con escala de Likert*, con el propósito de conocer las percepciones de los estudiantes sobre la estrategia implementada.

Por otra parte, se realizó un consentimiento informado, donde se solicitó a la rectora de la⁵³ institución el permiso para aplicar dicha investigación en la I.E La Ceiba, el cuál fue aceptado y se encuentra en los Anexos.

En el presente apartado se evidencia el desarrollo de los objetivos secundarios planteados en la investigación; cuyo propósito está en correspondencia al objetivo meta que establece: “Diseñar e implementar estrategias de enseñanza aprendizaje basadas en gamificación, para fortalecer el nivel de lectura inferencial, en los estudiantes del grado noveno de la Institución Educativa La Ceiba-Rionegro Santander”. De tal manera, las actividades, instrumentos e implementación de la secuencia didáctica fueron dadas en torno a procesos gamificados para mejorar el nivel de competencia lectora en la población objetivo.

A continuación, se evidencia el desarrollo de cada uno de los objetivos planteados en la investigación.

Establecer el nivel de comprensión lectora en el que se encuentran los estudiantes del grado 9°, a través de una preprueba.

Dentro del desarrollo del primer objetivo trazado para el avance de esta investigación, se plantea la realización de un diagnóstico sobre el nivel de comprensión lectora en el que se encuentran los estudiantes del grado noveno de la I.E La Ceiba, este se realiza a través de una prueba de comprensión lectora, donde se ahonda y se desarrollan en su mayoría preguntas relacionadas con el nivel de lectura inferencial; esta prueba consta de 25 preguntas de selección múltiple con única respuesta, cada pregunta tenía un valor de 2 puntos para alcanzar un total de 50; las preguntas, fueron tomadas de algunas pruebas realizadas en años anteriores (2012, 2013 y 2017) por el ICFES a los estudiantes de 9° grado en las Pruebas Saber.

Por consiguiente en el desarrollo de esta preprueba se busca promover las competencias básicas⁵⁵ del área del Lengua Castellana en las cuales se toma como eje particular uno de los estándares básicos de competencias es así que según Bello y Franco (2008), autores del texto Comprensión y producción textual I, mencionan que dentro del proceso de comprensión lectora se encuentra el estándar de Comprensión e interpretación textual, dentro del cual se desarrollan las competencias básicas de la lengua castellana, las cuales son: la competencia interpretativa, la competencia argumentativa y la competencia propositiva.

Para el desarrollo del proyecto se toma como punto de referencia la **Competencia interpretativa**, la cual especifica que prepara al lector para realizar una interpretación con precisión, es decir, que se requiere de elementos claves para deducir lo que se encuentra en el texto, así mismo, a través de esta competencia el lector adquiere herramientas para adecuar la interpretación y la atención, las cuales buscan el desarrollo de niveles como:

Vocabulario: significados de palabras, frases y párrafos del lenguaje escrito, a partir del contexto.

Idea principal: definición de la temática central u de los aspectos más relevantes que la sustentan.

Detalles: ingredientes argumentales que componen y ayudan a la composición del sentido.

Secuencias: organización de los eventos de un relato escrito, en forma lógica y ordenada.

Inferencia: Deducción de la información implícita. (Bello y Franco, 2008, p.3)

Por otra parte, la preprueba fue elaborada través de un formulario en la plataforma de formularios de google; este fue diligenciado y enviado a una población total de 19 estudiantes, de las cuales 13

fueron respondidas online y 6 fueron impresas y enviadas a los estudiantes, quienes por medio⁵⁶ de WhatsApp enviaron las respectivas respuestas por medio de fotografías y estas fueron tabuladas manualmente por las investigadoras. De igual manera, este análisis contará con 3 apartados los cuales corresponde a: 1. Los resultados y el análisis de los puntajes obtenidos por los estudiantes, 2. Análisis de las preguntas en las que fallaron frecuentemente los estudiantes y 3. Análisis de disposición para la presentación de la prueba (tiempo).

Por otra parte, en la figura 6 y 7 se muestran algunas evidencias de las respuestas de las pruebas presentadas manualmente:

Figura 6

Respuestas enviadas por los estudiantes que no presentaron la prueba online

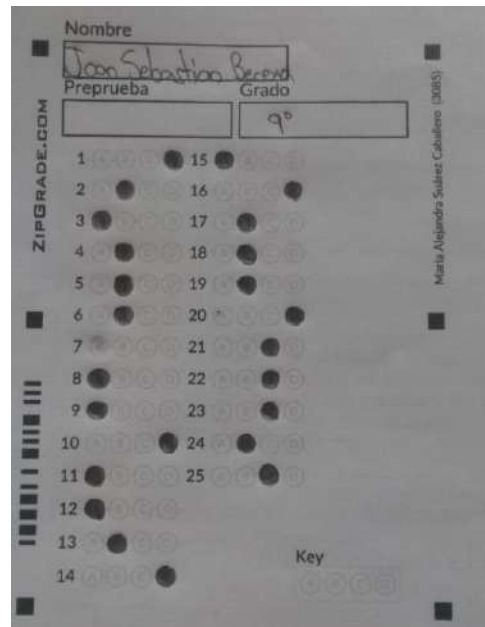


Figura 7

Respuestas enviadas por los estudiantes que no presentaron la prueba online

Así mismo, en las figuras 8 y 9 se presentan algunas imágenes de la visualización que tenían los estudiantes de la preprueba.

Figura 8

Preprueba elaborada en google formularios

Identificación de estrategias para la comprensión lectora a través del juego, avanzando el nivel inferencial de lectura por medio de la gamificación, en los estudiantes del grado noveno de la Institución Educativa La Ceiba - Rionegro, Santander.

Preprueba para ejecución del proyecto:

Objetivo: Realizar una preprueba de comprensión de lectura, con el propósito de elaborar un diagnóstico sobre su dominio en el nivel de lectura inferencial.

Competencia: Comunicativa-lectora

Tipo de prueba: Formativa, de selección múltiple, 25 preguntas con única respuesta. Cada pregunta tiene un valor de 2 puntos.

Tiempo: 2 horas

Instrucciones:

- Entrar al link del formulario de Google, diligenciar su nombre completo.
- Realizar lectura pausada de cada uno de los textos.
- Escoger la opción que le parezca acertada y marcarla.
- Dar siguiente para contestar todas las 25 preguntas.
- Por último, dar clic en la opción enviar, para que queden registradas todas las respuestas de la preprueba.

Preprueba elaborada en google formularios

Responde las preguntas de a partir del siguiente texto

¿CÓMO TENÍAN LA LANA LOS ARTESANOS?

Primero se enjuagaba en agua caliente, lo que ayudaba a extraer cualquier grasa natural que, de otro modo, impediría la penetración uniforme de la tintura en las fibras. Luego, la misma tintura se preparaba con materiales que se podían obtener con facilidad. El amoníaco se hacía de heces de vacas o mulos. Al rojo y al café se añadían de la corteza de aliso; el verde se conseguía con cualquier material vegetal que contuviera caroteno. Finalmente, el magro se obtenía de bledo, que en blanco se machucaba y se añadía la tintura, la que luego se sumergía en agua hirviendo. Después de obtener un tono deseado, se debía entrar el agua y se extraía la tintura. A continuación, la lana se colocaba en un baño de tintura, se mojabaita y se dejaba hervir de una hora a un día entero. Se empleaba como colorante de la tintura. Derivado de la palabra en latín "moder", un moderante pravo que el color de la tintura se adhiere de manera eficaz a las fibras de las fibras. Después del lavado, las fibras se enjuagaban en agua limpia y se dejaban secar a la sombra. El baño de tintura podía reutilizarse para lograr un color más oscuro.

Tomado de Museo de Civilización Conchiliana, citado por Eglina, Suzanne y James Robert Martin.

1. El texto busca demostrar que la técnica usada para teñir la lana era *

2 puntos

a) Fácil y rápida.

b) moderna pero inútil.

c) industrial y avanzada.

d) primitiva pero eficaz.

2. En general, del hecho de la lana puede afirmarse que era *

2 puntos

a) Una tarea sofisticada, que sólo podían realizarla los artesanos.

b) Un oficio rudimentario, lo cual le otorgaba su valor.

c) Una actividad de alta tecnología, lo cual le hacía muy complicada.

d) Un trabajo moderno que exigía estudio y preparación.

A continuación, se presenta el desglose de cada uno de los ítems abordados en la prueba:

Resultados obtenidos por los estudiantes

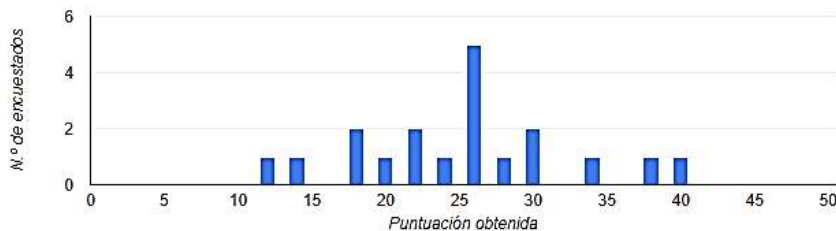
En la figura 10, se evidencia un análisis general de los resultados obtenidos por los estudiantes del grado 9° de la I.E La Ceiba:

Figura 10

Resultados de la prueba

Normal 25,26/50 puntos	Valor medio 26/50 puntos	Intervalo 12-40 puntos
----------------------------------	------------------------------------	----------------------------------

Distribución de las puntuaciones totales



De los 19 estudiantes que presentaron la preprueba, se logró obtener los siguientes resultados: 59

- El valor promedio fue de 26 puntos con respecto a los 50 puntos totales.
- Ocho estudiantes se encuentran por debajo de la media, puesto que, obtuvieron menos de 26 puntos.
- Seis estudiantes están por encima de la media, debido a que superaron los 26 puntos.
- El puntaje más bajo obtenido fue de 12 puntos de 50, es decir, sólo logró responder 6 preguntas de 25.
- El puntaje más alto obtenido fue de 40 puntos de 50, es decir, logró responder 20 preguntas de 25.

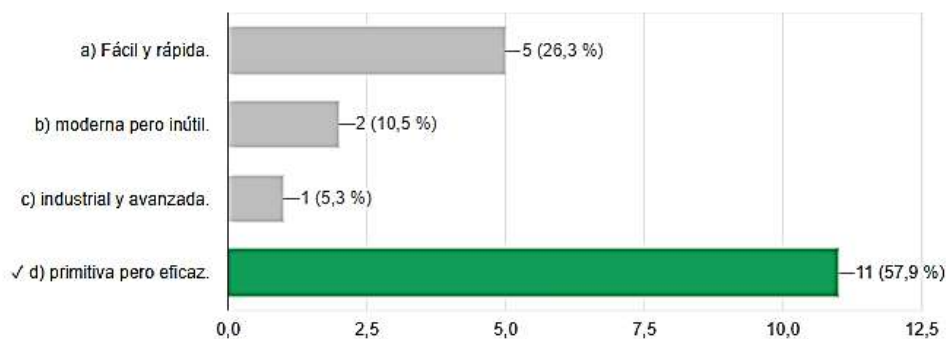
Por otra parte, en este apartado se evidenciará a manera de gráficas, los resultados que se obtuvieron en cada una de las preguntas, la cantidad de estudiantes que acertaron y los que fallaron:

Figura 11

Pregunta 1, prueba diagnóstica

1. El texto busca demostrar que la técnica usada para teñir la lana era

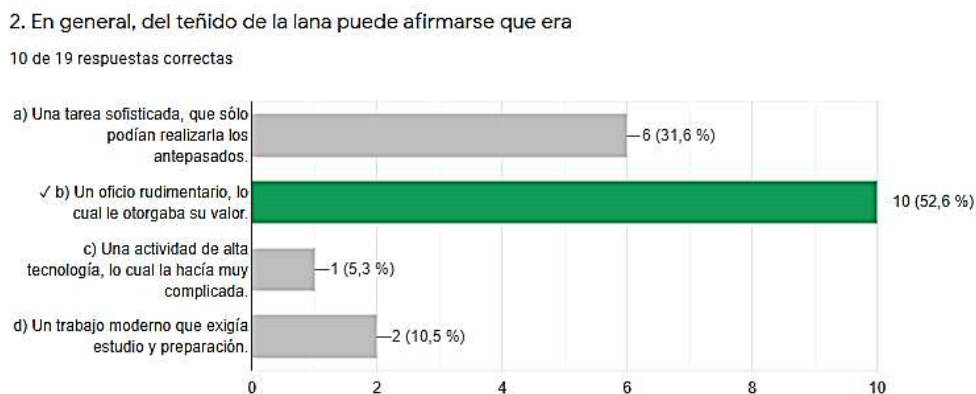
11 de 19 respuestas correctas



Como se observa en la pregunta 1, once estudiantes es decir el 57,9 % respondieron de manera⁶⁰ acertada, mientras que 8 estudiantes (42,1%) fallaron. Es decir, más de la mitad del curso logró responder correctamente esta pregunta, la cual corresponde al primer bloque de preguntas (1 a 4) que tenía como lectura el texto “¿CÓMO TEÑÍAN LA LANA LOS ARTESANOS?”, el cual correspondía a un texto de corte informativo y además instructivo.

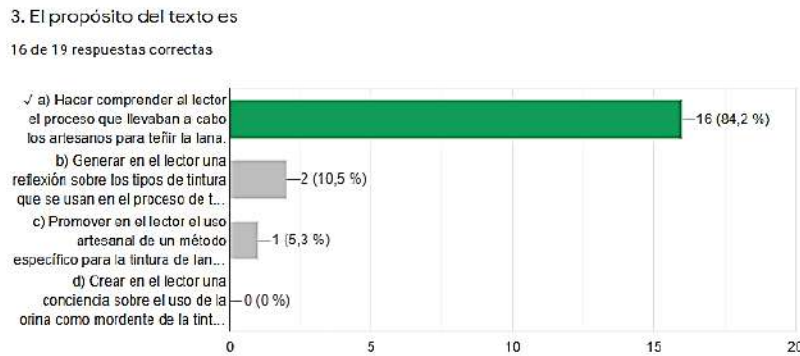
Figura 12

Pregunta 2, prueba diagnóstica



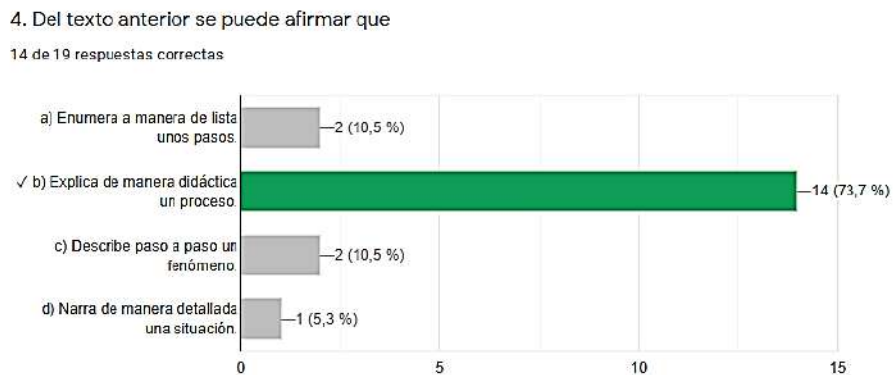
En la pregunta 2, diez estudiantes es decir el 52,6 % respondieron de manera correcta, mientras que nueve estudiantes 47,4% fallaron. Es decir, más de la mitad del curso logró responder acertadamente esta pregunta, la cual corresponde al primer bloque de preguntas (1 a 4) que tenía como lectura el texto “¿CÓMO TEÑÍAN LA LANA LOS ARTESANOS?”, el cual correspondía a un texto de corte informativo y además instructivo.

Pregunta 3, prueba diagnóstica



En la pregunta 3, dieciséis estudiantes es decir el 84,2% respondieron bien, mientras que 3 estudiantes 15,8% fallaron. Esta es la pregunta con mayor índice de respuestas acertadas en toda la prueba, es posible identificar que la mayoría de los estudiantes logran identificar los propósitos de los textos, al menos en los que constan de un lenguaje claro y conciso. Así mismo, esta pregunta corresponde al primer bloque de preguntas (1 a 4) que tenía como lectura el texto “¿CÓMO TEÑÍAN LA LANA LOS ARTESANOS?”, el cual correspondía a un texto de corte informativo y además instructivo.

Pregunta 4, prueba diagnóstica

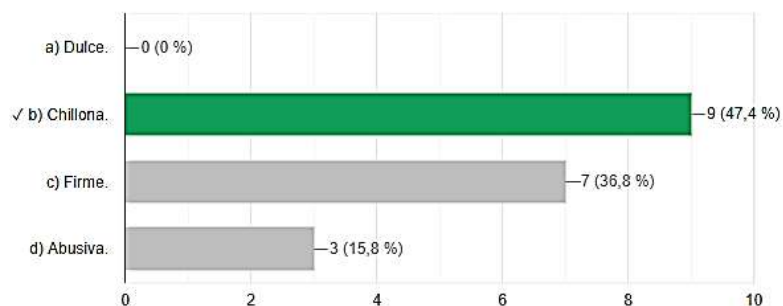


En la pregunta 4, catorce estudiantes es decir el 73,7% respondieron bien, mientras que, cinco⁶² estudiantes 26,3% fallaron. Esta es una de las preguntas con mayor índice de respuestas acertadas en toda la prueba, es posible identificar que la mayoría de los estudiantes logran realizar inferencias en textos que poseen un lenguaje claro y conciso. Así mismo, esta pregunta corresponde al primer bloque de preguntas (1 a 4) que tenía como lectura el texto “¿CÓMO TEÑÍAN LA LANA LOS ARTESANOS?”, el cual correspondía a un texto de corte informativo y además instructivo.

Figura 15

Pregunta 5, prueba diagnóstica

5. En la expresión “Hizo la estridente protesta que pareció un verso fabricado para la literatura de tocador”, la palabra “estridente ” puede reemplazarse sin cambiar el sentido
9 de 19 respuestas correctas

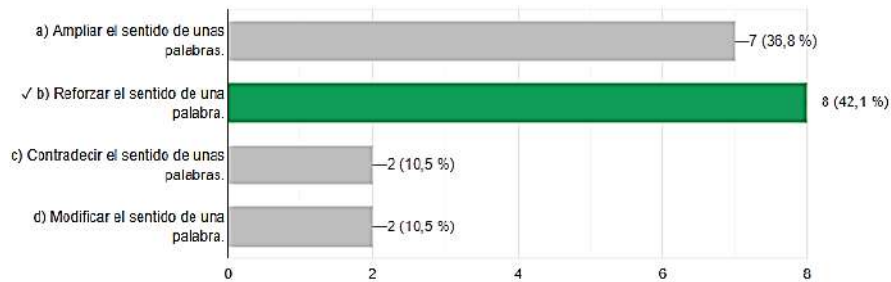


En la pregunta 5, nueve estudiantes es decir el 47,4 % respondieron de manera correcta, mientras que diez estudiantes 52,6% fallaron. Es decir, más de la mitad del curso no respondió acertadamente esta pregunta; esta corresponde al segundo bloque de preguntas (5 a 8) la cual partía del análisis de la lectura “EL DISCURSO DEL PAVO”, el cual era un texto narrativo, perteneciente específicamente al género del cuento.

Pregunta 6, prueba diagnóstica

6. En la expresión “Pero la protesta había sido formulada en un tono tan contundente, tan definitivo e irrevocable, que todos empezamos a temer que sucediera lo que siempre sucede”, las palabras subrayadas cumplen la función de

8 de 19 respuestas correctas



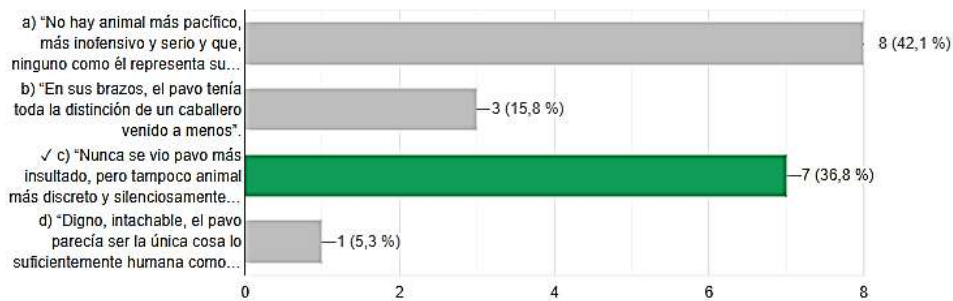
En la pregunta 6, ocho estudiantes es decir el 42,1 % respondieron de manera acertada, mientras que once estudiantes 57,8% erraron. Es decir, más de la mitad del curso respondió erróneamente esta pregunta; esta corresponde al segundo bloque de preguntas (5 a 8) la cual partía del análisis de la lectura “EL DISCURSO DEL PAVO”, el cual era un texto narrativo, perteneciente específicamente al género del cuento.

Figura 17

Pregunta 7, prueba diagnóstica

7. De los siguientes enunciados, el que más se relaciona directamente con el título del texto es

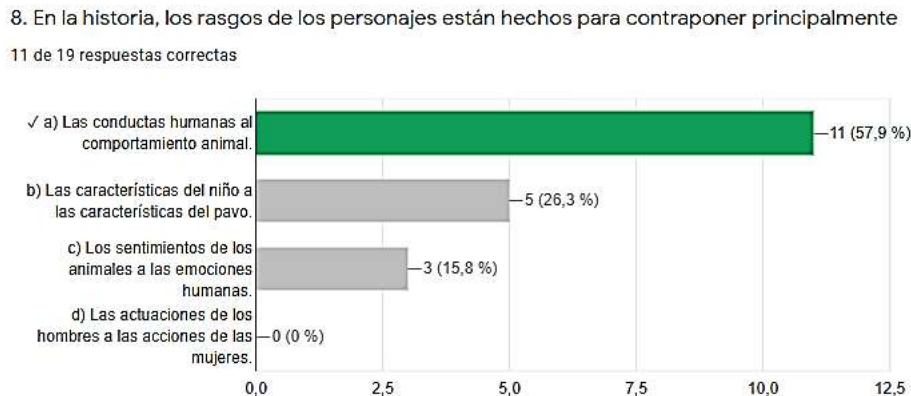
7 de 19 respuestas correctas



En la pregunta 7, siete estudiantes es decir el 36,8 % respondieron de manera correcta, mientras⁶⁴ que doce estudiantes el 63,2% fallaron. Es decir, más de la mitad del curso respondió erróneamente esta pregunta; esta corresponde al segundo bloque de preguntas (5 a 8) la cual partía del análisis de la lectura “EL DISCURSO DEL PAVO”, el cual era un texto narrativo, perteneciente específicamente al género del cuento.

Figura 18

Pregunta 8, prueba diagnóstica

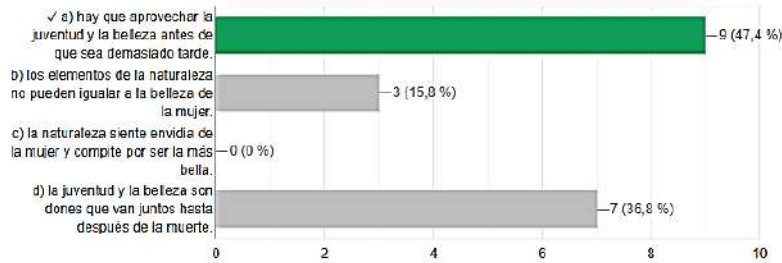


En la pregunta 8, once estudiantes es decir el 57,9 % respondieron acertadamente, mientras que ocho estudiantes el 42,1% respondieron erróneamente. Es decir, más de la mitad del curso respondió acertadamente la pregunta; esta corresponde al segundo bloque de preguntas (5 a 8) la cual partía del análisis de la lectura “EL DISCURSO DEL PAVO”, el cual era un texto narrativo, perteneciente específicamente al género del cuento. Finalmente, de este bloque de preguntas es posible establecer que la lectura de textos narrativos, donde se hace uso de un lenguaje un poco más abstracto y con cierto nivel de lenguaje figurado, tiene cierto grado de dificultad para ellos.

Pregunta 9, prueba diagnóstica

9. En los versos "goza cuello, labio, frente/ antes de lo que fue en tu edad dorada./oro, lilio, clavel, cristal luciente,/no solo en plata o viola troncada/ se vuelve, mas tú y ello juntamente/ en tierra, en humo, en polvo, en sombra, en nada", el poeta se refiere a que

9 de 19 respuestas correctas



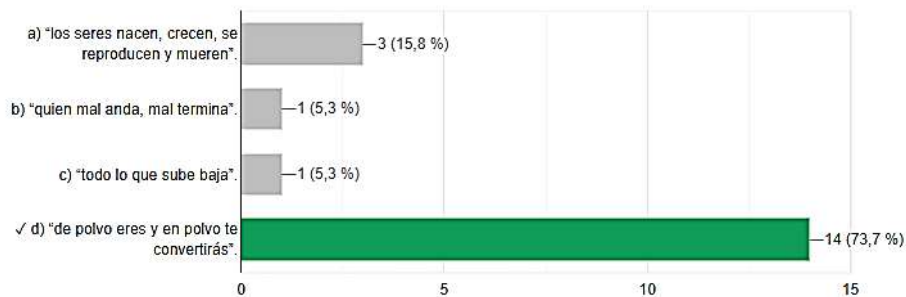
En la pregunta 9, nueve estudiantes es decir el 47,4% respondieron de manera correcta, mientras que diez estudiantes el 52,6% respondieron mal. Es decir, más de la mitad del curso respondió erróneamente la pregunta; esta corresponde al tercer bloque de preguntas (9 a 11) la cual consistía en el análisis del texto "SONETO", el cual es un texto lírico.

Figura 20

Pregunta 10, prueba diagnóstica

10. En los versos "se vuelve, más tú y ello juntamente / en tierra, en humo, en polvo, en sombra, en nada", del soneto de Góngora, se hace alusión a uno de los pensamientos de la fe cristiana, el cual dice que

14 de 19 respuestas correctas



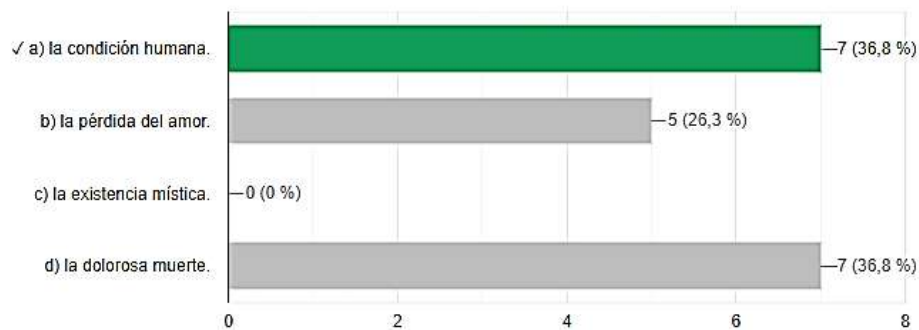
En la pregunta 10, catorce estudiantes es decir el 73,7% respondieron correctamente, mientras⁶⁶ que cinco estudiantes el 26,3% respondieron mal. Es decir, más de la mitad del curso respondió acertadamente la pregunta; cabe mencionar que esta es una de las preguntas con mayor índice de respuestas acertadas. Esta corresponde al tercer bloque de preguntas (9 a 11) la cual consistía en el análisis del texto “SONETO”, el cual es un texto lírico.

Figura 21

Pregunta 11, prueba diagnóstica

11. En el soneto se expresa la angustia del poeta por

7 de 19 respuestas correctas

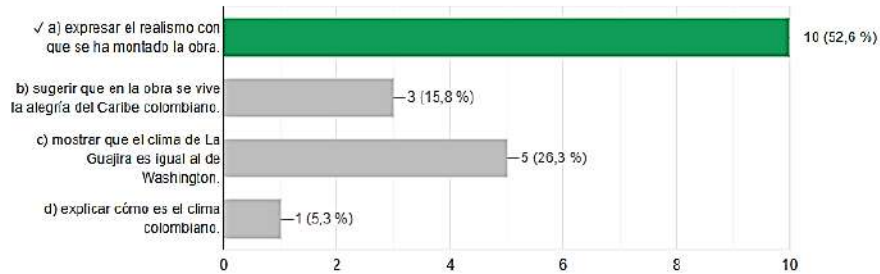


En la pregunta 11, siete estudiantes es decir el 36,8% respondieron correctamente, mientras que doce estudiantes el 63,1% respondieron erróneamente. Es decir, más de la mitad del curso respondió incorrectamente la pregunta; esta corresponde al tercer bloque de preguntas (9 a 11) la cual consistía en el análisis del texto “SONETO”, el cual es un texto lírico. Finalmente, es posible establecer en este bloque de preguntas que la lectura de textos con lenguaje figurado, en ocasiones es un poco compleja, especialmente en el aspecto de tratar de inferir lo que expresa el poeta en los versos.

Pregunta 12, prueba diagnóstica

12. En el párrafo uno, con la expresión "...en el Teatro Gala, ..., el calor es como el de un desierto en La Guajira colombiana", se busca

10 de 19 respuestas correctas



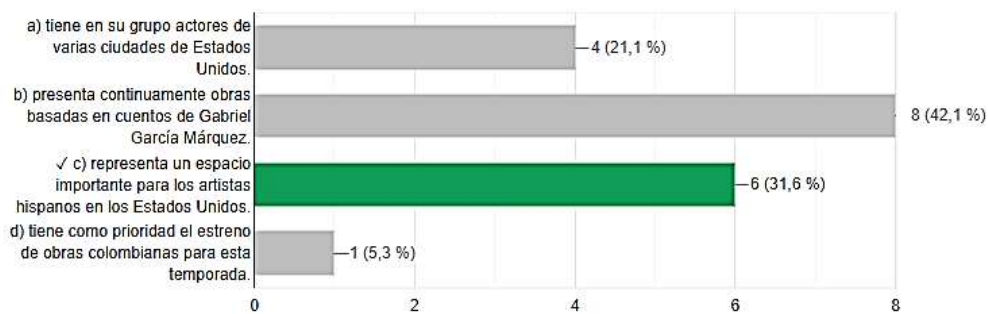
En la pregunta 12, diez estudiantes es decir el 52,6% respondieron correctamente, mientras que nueve estudiantes el 47,4% respondieron mal. Es decir, más de la mitad del curso respondió acertadamente la pregunta. Esta pregunta corresponde al cuarto bloque de preguntas (12 y 13) la cual consistía en el análisis del texto ““LA CÁNDIDA ERÉNDIRA”, DE GARCÍA MÁRQUEZ, VUELA A WASHINGTON”, el cual es un texto periodístico.

Figura 23

Pregunta 13, prueba diagnóstica

13. Del texto anterior se puede concluir que el Teatro Gala

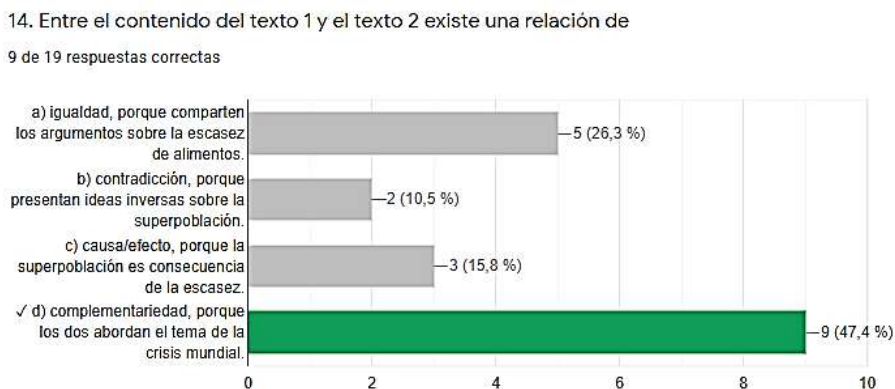
6 de 19 respuestas correctas



En la pregunta 13, seis estudiantes es decir el 31,6% respondieron de forma acertada, mientras⁶⁸ que nueve estudiantes el 68,5% respondieron de manera errónea. Es decir, más de la mitad de los estudiantes no respondieron de manera adecuada. Esta pregunta corresponde al cuarto bloque de preguntas (12 y 13) la cual consistía en el análisis del texto ““LA CÁNDIDA ERÉNDIRA”, DE GARCÍA MÁRQUEZ, VUELA A WASHINGTON”, el cual es un texto periodístico.

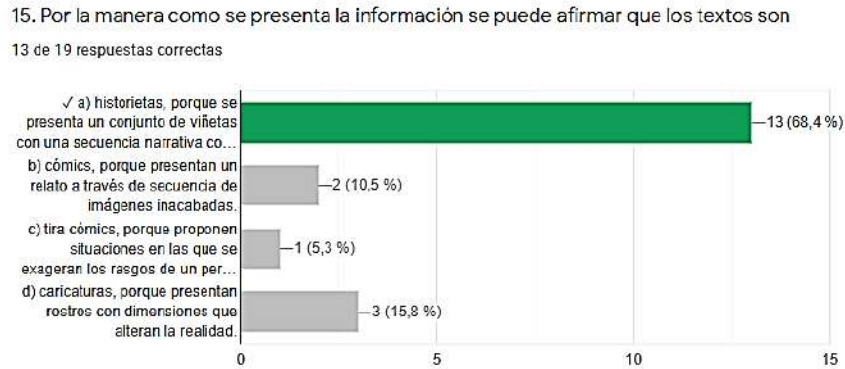
Figura 24

Pregunta 14, prueba diagnóstica



En la pregunta 14, nueve estudiantes es decir el 47,4 % respondieron de manera acertada, mientras que diez estudiantes 52,6 % se equivocaron. Esta es una pregunta donde se puede evidenciar que casi la mitad de los estudiantes contestaron de manera adecuada. Esta pregunta corresponde al quinto bloque de preguntas (14 a 18) la cual consistía en el análisis de dos textos discontinuos que eran “HISTORIETAS DE MAFALDA”, en estas se evidencia, que los estudiantes deben profundizar en el análisis de textos discontinuos, observando detalladamente lo que aborda la pregunta y la relación con la imagen y el texto presentado.

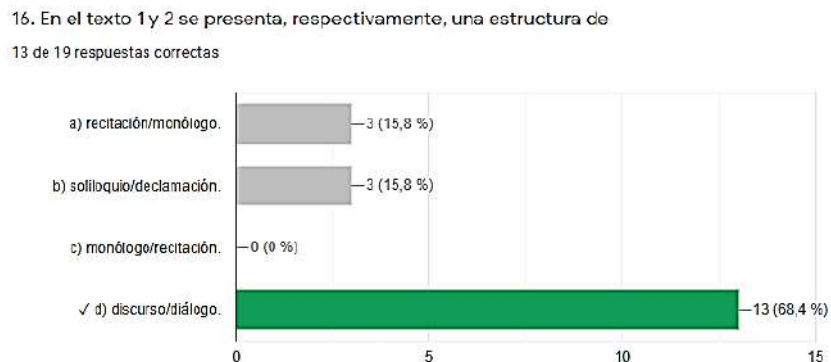
Pregunta 15, prueba diagnóstica



En la pregunta 15, trece estudiantes los cuales corresponden al 68,4 % respondieron de manera correcta, mientras que seis estudiantes 31,6 % no acertaron. Esta pregunta corresponde al quinto bloque de preguntas (14 a 18) la cual consistía en el análisis de dos textos discontinuos que eran “HISTORIETAS DE MAFALDA”. De igual forma, esta es una pregunta de carácter de estilo y forma, es decir, cómo se presenta la información en el texto discontinuo, lo cual hace que el estudiante tenga presente presaberes y elementos que lo lleven a definir la clase de texto que se muestra.

Figura 26

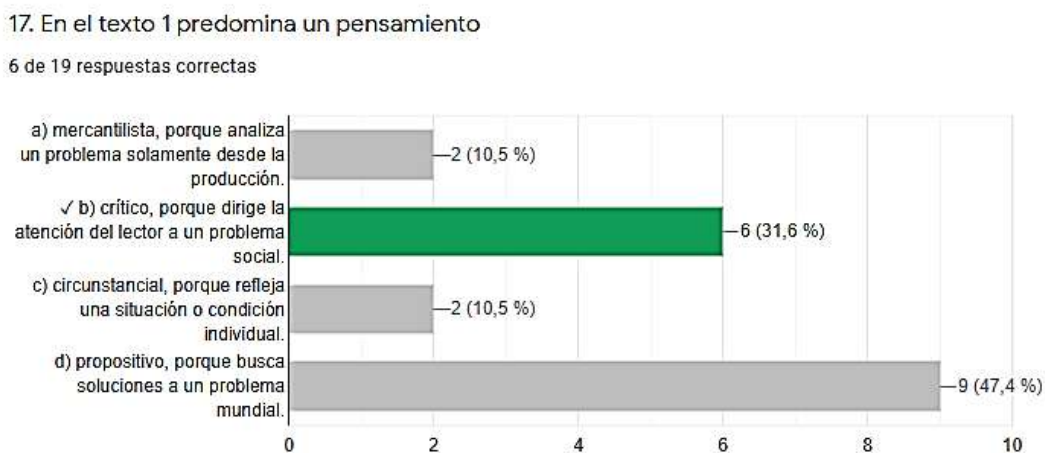
Pregunta 16, prueba diagnóstica



En la pregunta 16, trece estudiantes lo cual es el 68,4 % respondieron de manera apropiada,⁷⁰ mientras que seis estudiantes 31,6 % no alcanzaron a definir la respuesta correcta. Esta pregunta corresponde al quinto bloque de preguntas (14 a 18) la cual consistía en el análisis de dos textos discontinuos que eran “HISTORIETAS DE MAFALDA”. A través de esta pregunta se evidencia que la gran mayoría de los estudiantes tiene claro la estructura del texto que se presenta para obtener la información y el análisis del mismo, mientras que para los seis estudiantes se requiere reforzar el concepto de estructura del texto.

Figura 27

Pregunta 17, prueba diagnóstica



En la pregunta 17, seis estudiantes correspondientes al 31,6% respondieron de manera correcta la pregunta, mientras que trece estudiantes correspondientes al 68,4 % respondieron erróneamente. Esta pregunta corresponde al quinto bloque de preguntas (14 a 18) la cual consistía en el análisis de dos textos discontinuos que eran “HISTORIETAS DE MAFALDA”. Por lo tanto, con esta pregunta de carácter semántica se demuestra que la gran mayoría de los estudiantes no tiene

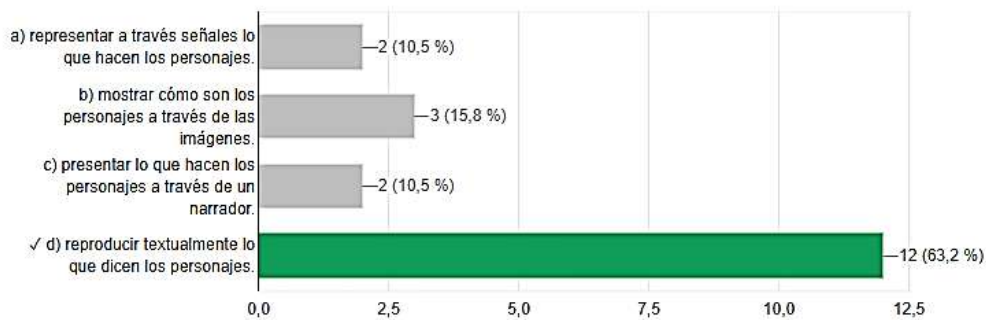
dominio sobre la búsqueda de los elementos implícitos en la presentación de la información del⁷¹ texto.

Figura 28

Pregunta 18, prueba diagnóstica

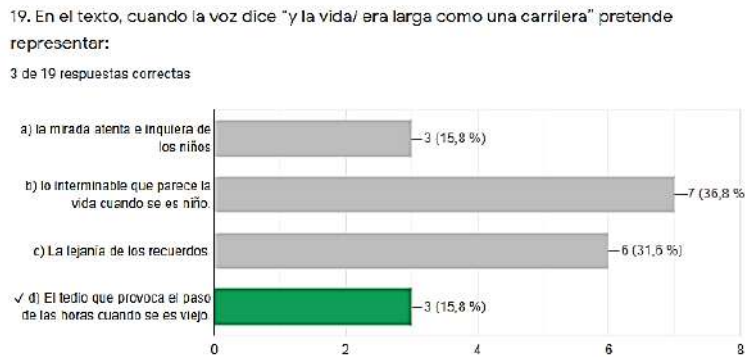
18. Los textos 1 y 2 se caracterizan por

12 de 19 respuestas correctas



En la pregunta 18, doce estudiantes correspondientes al 63,2% respondieron de manera acertada la pregunta, mientras que siete estudiantes correspondientes al 36,8 % no obtuvieron la respuesta correcta. Esta pregunta corresponde al quinto bloque de preguntas (14 a 18) la cual consistía en el análisis de dos textos discontinuos que eran “HISTORIETAS DE MAFALDA”. Por lo tanto, con esta pregunta se deduce que la mayoría de los estudiantes conocen las características del texto (historietas), reconociendo la información que allí se presenta y lo que suministra, para inferir lo que sucede a través del diálogo de los personajes.

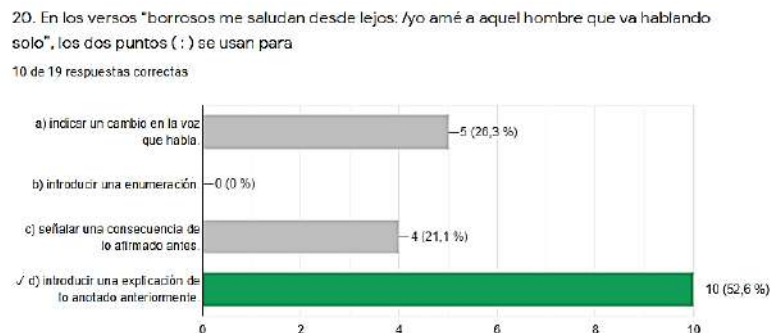
Pregunta 19, prueba diagnóstica



En la pregunta 19, tres estudiantes correspondientes al 15,8% respondieron de manera correcta la pregunta, mientras que dieciséis estudiantes correspondientes al 84,2 % respondieron mal. Esta es una de las preguntas con mayor índice de error en la prueba, así mismo, esta corresponde al sexto bloque de preguntas (19 a 21) el cual consistía en el análisis de un texto poético titulado “RÉQUIEM”. A partir de esta pregunta, podemos deducir que hay un déficit en la interpretación de símbolos o de voces que aparecen en el texto, lo cual evidencia que el uso de las figuras literarias en este caso la comparación o símil es necesario reforzarlas para abordar de una manera más objetiva el contenido del texto en este caso un texto de carácter poético.

Figura 30

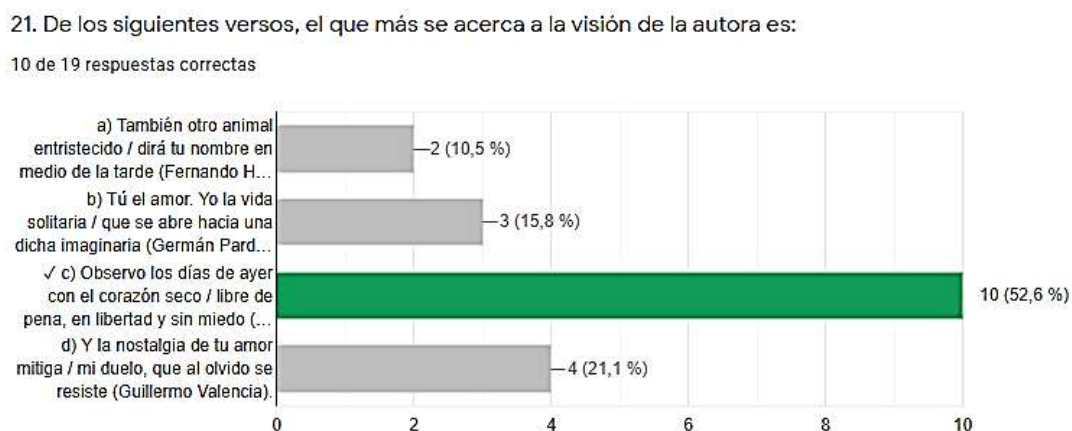
Pregunta 20, prueba diagnóstica



En la pregunta 20, diez estudiantes correspondientes al 52,6 % respondieron de manera acertada⁷³ la pregunta, mientras que nueve estudiantes correspondientes al 47,4 % no alcanzaron la respuesta adecuada. Esta pregunta corresponde al sexto bloque de preguntas (19 a 21) el cual consistía en el análisis de un texto poético titulado “RÉQUIEM”. Esto evidencia que más de la mitad de los estudiantes conocen el uso de los signos de puntuación y la relación de estos con el significado del texto a la hora de estructurar la información.

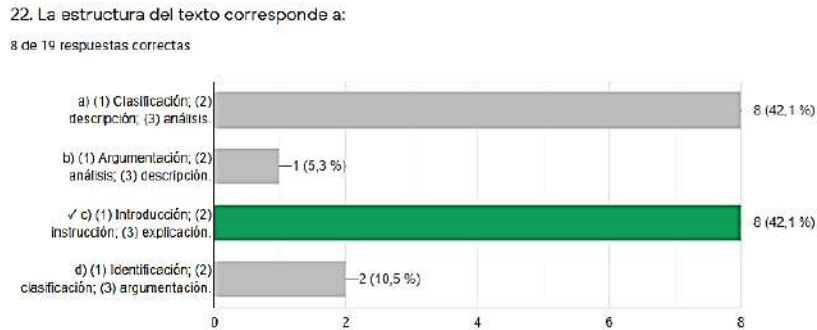
Figura 31

Pregunta 21, prueba diagnóstica



En la pregunta 21, diez estudiantes correspondientes al 52,6 % respondieron de manera acertada la pregunta, mientras que nueve estudiantes correspondientes al 47,4 % respondieron mal. Esta pregunta corresponde al sexto bloque de preguntas (19 a 21) el cual consistía en el análisis de un texto poético titulado “RÉQUIEM”. Esto evidencia que más de la mitad de los estudiantes conocen el tema del poema y lo que la autora desea expresar a través de las líneas que allí parecen y lo relacionan con la temática de otros textos de igual estructura.

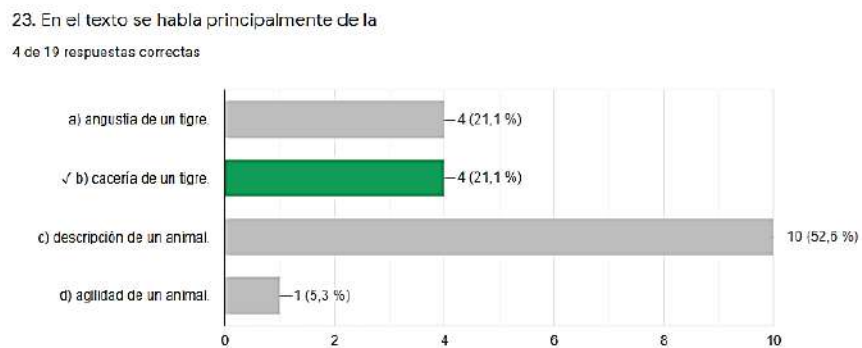
Pregunta 22, prueba diagnóstica



En la pregunta 22, ocho estudiantes correspondientes al 42,1 % que presentaron la prueba, respondieron de manera acertada, por otra parte, once estudiantes correspondientes al 57,9 % no obtuvieron la respuesta correcta. Esta pregunta corresponde al séptimo bloque de preguntas (22) la cual consistía en el análisis de una infografía llamada “EL PELIGRO VIVE EN CASA”. En este se evidencia que más de la mitad de los estudiantes presentan dificultad en la interpretación de textos discontinuos, en este caso una infografía, es decir, clasificar de manera acertada la forma como se presenta la información y como se estructura la misma.

Figura 33

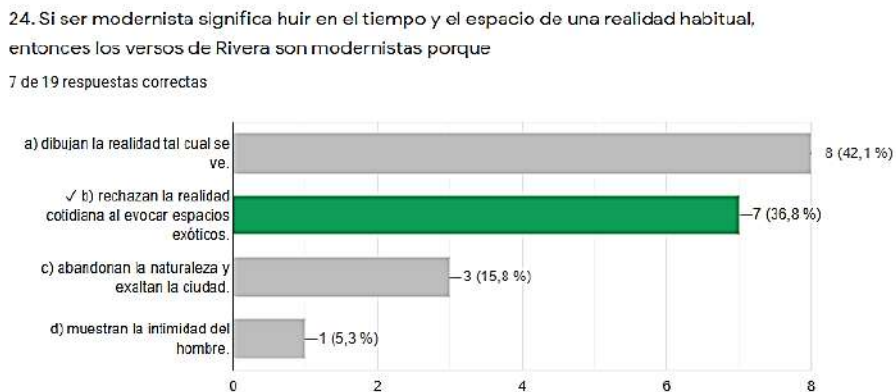
Pregunta 23, prueba diagnóstica



En la pregunta 23, cuatro estudiantes correspondientes al 21,1 % acertaron en la pregunta, sin embargo, quince estudiantes correspondientes al 79 % no lograron acertar con la respuesta correcta. Esta pregunta corresponde al octavo bloque de preguntas (23 a 25) el cual consistía en el análisis de un texto poético. Esto evidencia que la mayoría de los estudiantes presentan dificultad en el análisis de poemas y en la interpretación del lenguaje figurado que se emplea en los mismos.

Figura 34

Pregunta 24, prueba diagnóstica



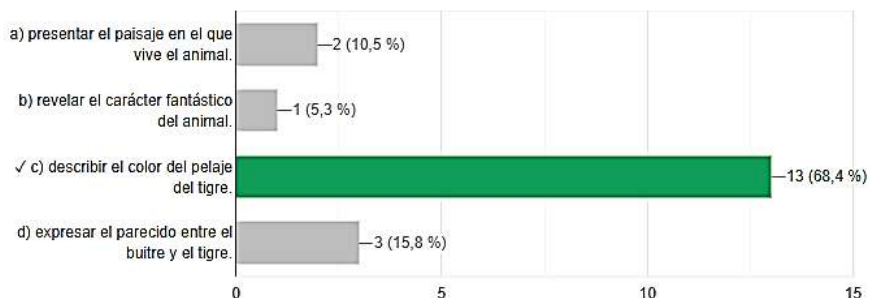
En la pregunta 24, siete estudiantes correspondientes al 36,8 % acertaron en la respuesta, mientras que 12 estudiantes correspondientes al 63,2 % no contestaron adecuadamente. Esta pregunta corresponde al octavo bloque de preguntas (23 a 25) el cual consistía en el análisis de un texto poético. Esto enfatiza que la mayoría de los estudiantes continúan presentando dificultad en el análisis del lenguaje en los poemas y la relación de la información que se presenta en la pregunta, esto quiere decir que la interpretación del lenguaje poético es escasa.

Figura 35

Pregunta 25, prueba diagnóstica

25. En el poema, con la expresión como "Manchas de oro, vivaces entre manchas de luto" se busca

13 de 19 respuestas correctas



En la pregunta 25, trece estudiantes correspondientes al 68,4% acertaron de manera correcta en la respuesta, mientras que seis estudiantes correspondientes al 31,6% no lograron alcanzar la respuesta correcta. Esta pregunta corresponde al octavo bloque de preguntas (23 a 25) el cual consistía en el análisis de un texto poético. Esto enfatiza que la mayoría de los estudiantes acertaron en el uso de metáforas y el significado de manera objetiva con la realidad a partir de lo conocen del contenido del texto.

Tabla 2

Preguntas en las que se suele fallar con frecuencia

Pregunta	Respuestas correctas
6. En la expresión "Pero la protesta había sido formulada en un tono tan contundente, tan definitivo e irrevocable, que todos empezamos a temer que sucediera lo que siempre sucede", las palabras subrayadas cumplen la función de	7/18
7. De los siguientes enunciados, el que más se relaciona directamente con el título del texto es	7/18
11. En el soneto se expresa la angustia del poeta por	6/18
13. Del texto anterior se puede concluir que el Teatro Gala	6/18
17. En el texto 1 predomina un pensamiento	6/18
19. En el texto, cuando la voz dice "y la vida/ era larga como una carrilera" pretende representar:	2/18
22. La estructura del texto corresponde a:	7/18
23. En el texto se habla principalmente de la	4/18
24. Si ser modernista significa huir en el tiempo y el espacio de una realidad habitual, entonces los versos de Rivera son modernistas porque	6/18

A partir de esta tabla, se evidencian las preguntas donde los estudiantes fallaron con frecuencia y se logró establecer que:

- Las preguntas 11, 17, 19, 23 y 24 parten de la lectura y análisis de poemas, es decir a los estudiantes se les dificulta la comprensión y el análisis de textos con lenguaje figurado; donde deben establecer relaciones e inferencias a partir de lo que propone el mismo, ya que como se evidencia en la pregunta 19 solo 2 estudiantes lograron responder de manera acertada y en la 23, 4 respondieron bien. Lo que corrobora la dificultad que presentan los estudiantes, a la hora de construir inferencias a partir de lo que propone el texto. Es decir, los estudiantes no alcanzan la interpretación del lenguaje figurado y la identificación del

tema principal del texto, los cuales según García León (2015) son procedimientos⁷⁸ cognitivos que se deben alcanzar en el nivel inferencial de lectura.

- Las preguntas 17 y 22 corresponden a textos discontinuos, lo que evidencia un problema en la lectura e interpretación de este tipo de textos, a los estudiantes se les dificulta relacionar texto e imagen y realizar inferencias a partir de estos, es decir, no logran formular interpretaciones y conclusiones, lo cual García León (2015) hace parte de los procedimientos cognitivos que debe alcanzar el estudiante en el nivel de lectura inferencial.

Disposición para la presentación de la prueba

Tiempo. A continuación, se muestra la tabla 3 donde se evidencia algunos de los tiempos en los que los estudiantes presentaron la prueba:

Tabla 3

Tiempo que emplearon algunos estudiantes en la presentación de la prueba

Enviar por correo	Puntuación / 50	Publicación de la puntuación
esneidercontreras@gmail.com	18	15 feb 8:28
juandita12309@gmail.com	26	15 feb 8:31
barraganvalentina424@gmail.com	34	15 feb 8:55
kprado095@gmail.com	26	15 feb 9:01
juandiegomedinapradilla@gmail.com	38	15 feb 9:24

En la anterior tabla, se evidencia el listado de algunos estudiantes que enviaron la prueba online, en esta tabla se observa, el correo del estudiante que la envió, el puntaje que obtuvo en la prueba y la fecha y hora en que envió o publicó su prueba. Vale la pena mencionar que la prueba se envió

el día 15 de febrero a las 8:00 a.m. En esta tabla se logra ver que el estudiante que obtuvo 1879 puntos tardó 28 minutos en responder la prueba, mientras que el que obtuvo 38 puntos, tardó alrededor de 90 minutos en realizarla; lo que permite inferir que a mayor tiempo dedicado a la prueba (lectura de los textos, análisis de las preguntas) mayores resultados positivos se obtuvieron.

Para recapitular el primer apartado, referente a los resultados y análisis de la preprueba, se corrobora y valida que los educandos del grado 9° no poseen unos procesos cognitivos suficientes en materia de apropiación y manejo del nivel de lectura inferencial. Esta prueba permitió evidenciar de manera cuantitativa que los estudiantes en su nivel de lectura inferencial se encuentran en un rango inferior y por lo tanto, se debe planear y ejecutar una serie de actividades encaminadas a la lúdica y la creatividad, con el fin de mejorar el nivel de lectura inferencial a partir de estrategias de gamificación.

Desarrollar estrategias de gamificación que fomenten el desarrollo de la comprensión lectora, encaminado al nivel inferencial.

Dentro del desarrollo del segundo objetivo trazado para el avance de esta investigación, se plantea el diseño de una secuencia didáctica y la elaboración de un entorno gamificado, este con el fin de fortalecer el nivel de lectura inferencial a partir de las estrategias de gamificación.

Secuencia Didáctica

La didáctica es una estrategia indispensable en el quehacer pedagógico de cualquier disciplina del conocimiento, es por eso que en el presente proyecto se toma como referencia para ser utilizada en las diferentes actividades que se promueven en el mismo, con miras a ser implementada como

recurso pedagógico, es así que se toma como referente lo postulado por Medina y Salvador⁸⁰ (2009) quienes exponen que: “La Didáctica es la disciplina o tratado riguroso de estudio y fundamentación de la actividad de enseñanza en cuanto propicia el aprendizaje formativo de los estudiantes en los más diversos contextos” (p .7).

Es así, que la didáctica es una estrategia que permite que la enseñanza sea significativa a partir del conocimiento de los contextos de los estudiantes, sus intereses a la hora de aprender, además busca que el maestro desarrolle estrategias que faciliten el aprendizaje de los estudiantes y a la vez promueva recursos metodológicos que mejoren su proceso pedagógico.

Por otro lado, dentro de la didáctica se involucra un derrotero a seguir a través de la secuencia didáctica, la cual es una herramienta que permite llevar un orden secuencial en el proceso de ejecución de las diferentes actividades que se diseñan para la implementación del proyecto, es así que esta es definida por Díaz Barriga (2013) como una herramienta que permite al estudiante adquirir el aprendizaje a partir de lo que realiza, por lo cual, se busca que las actividades tengan una significación y le permitan la integración de nuevos conocimientos o información a lo que él ya conoce y por consiguiente reconstruir lo que sabe con lo que ha aprendido.

A su vez, la secuencia didáctica contribuye a la organización de las actividades de aprendizaje que se les darán a los estudiantes, esto con el fin de permitirles interactuar en contextos en los cuales exploren el conocimiento y así alcancen un aprendizaje significativo. Así mismo, la secuencia didáctica se convierte en una herramienta que demanda del conocimiento y dominio de la asignatura, donde la experiencia pedagógica y la visión del maestro juega un papel importante en

la adquisición de nuevas actividades que faciliten y mejoren el aprendizaje de los estudiantes.⁸¹
(Díaz Barriga, 2013)

Por esta razón, la secuencia didáctica es una herramienta útil en la ejecución de este proyecto, ya que a través de esta, se establece una serie de actividades las cuales tienen un orden, que permiten la interacción del estudiantes con sus saberes previos y a la vez relacionarlos con situaciones de su contexto, lo cual le permite desarrollar una serie de actividades de manera dinámica donde la gamificación contribuye a que estas sean llamativas para el estudiante y así logre centrar su atención y fortalecer su conocimiento, en este caso mejorar la comprensión lectora en el nivel inferencial y así optimizar su aprendizaje.

A continuación, se presenta la secuencia didáctica diseñada para este proceso, donde se explican las sesiones que la componen, los objetivos que se esperan alcanzar en cada una y las respectivas actividades que la conforman.

Tabla 4







Planeación de la sesión 1

1.- DATOS GENERALES		
Institución Educativa: La Ceiba	Nombre del Profesor (es): Claudia Milena Caballero Toloza y María Alejandra Suárez Caballero	
Departamento: Humanidades	Asignatura: Lengua Castellana	
Unidad de Aprendizaje: En búsqueda del nivel inferencial, toda una misión por conquistar.	Curso: Noveno	Ciclo escolar: 2021
DBA: <ul style="list-style-type: none"> • Infiere significados implícitos, referentes ideológicos, sociales y culturales en los medios con los que interactúa. • Identifica el sentido del lenguaje figurado dentro de los textos que lee y expresa sus interpretaciones sobre el mismo. 	Competencias MEN: <ul style="list-style-type: none"> • Comprendo el sentido global de cada uno de los textos que leo, la intención de quien lo produce y las características del contexto en el que se produce. • Infiero otros sentidos en cada uno de los textos que leo, relacionándolos con su sentido global y con el contexto en el cual se han producido, reconociendo rasgos sociológicos, ideológicos, científicos y culturales. 	
Intencionalidad Formativa: Al término de la unidad de aprendizaje el alumno será capaz de mejorar su nivel de comprensión lectora, específicamente, el nivel de lectura inferencial a través de la gamificación. De igual manera, logrará comprender los elementos y competencias necesarias para realizar un análisis de lectura a nivel inferencial.		
Contenidos Temáticos Sesión 1. ¿Qué es la lectura inferencial?	Duración de la Secuencia 4 semanas (abril-mayo)	
	Número de Sesiones 1 sesión	
2.- SITUACIÓN PROBLEMA, CASO, PROYECTO:		
La presente secuencia didáctica surge a partir de la observación de las docentes y los resultados de la prueba diagnóstica, donde		

se evidencia que los estudiantes del grado 9° de la I.E La Ceiba, no poseen un dominio adecuado del nivel de lectura inferencial. Así mismo, se ha logrado observar que los estudiantes no poseen un gusto o interés por los procesos de lectura. Por esta razón, se decide emplear estrategias de gamificación, con el fin de motivar a los estudiantes en los procesos de comprensión lectora y así mejorar el nivel de lectura inferencial.

Tipos de saberes.

Conocimientos (saber) Conceptual		Habilidades (saber hacer) Procedimental	Actitudes y valores (saber ser) Actitudinal
Identifica: <ul style="list-style-type: none"> • Concepto sobre comprensión lectora. • Concepto sobre lectura inferencial. 		<ul style="list-style-type: none"> • Comprende e identifica los conceptos y características relacionados con lectura inferencial. • Reconoce la importancia de la lectura inferencial en el proceso lector y la comprensión de diferentes tipos de textos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa activamente en clase. • Desarrolla las actividades propuestas con agrado e interés.
Sesión 1	Apertura. <ul style="list-style-type: none"> • Bienvenida por parte de las docentes. • Se procede a mostrar en una imagen el podio de ganadores de la prueba diagnóstica, los compañeros con los 3 mejores puntajes. • Luego, se da inicio con la narrativa del proyecto, con el fin de introducir a los estudiantes en la mecánica y el diseño de este; es así, que se enviará a los estudiantes un video, elaborado por las autoras, donde se cuenta lo que se hará durante el desarrollo del 	Desarrollo <ul style="list-style-type: none"> • Se inicia con la conceptualización al tema, donde, por medio de diapositivas y audios se explica qué es la comprensión lectora, los niveles de comprensión lectora que hay y así centrarse en el nivel inferencial. En este se explica qué se espera lograr en este nivel de lectura y lo que el estudiante alcanza en el mismo. • Finalmente, se hace un pequeño ejercicio de lectura, para luego abrir paso a posibles preguntas o dudas que tengan los estudiantes sobre el tema. 	Cierre <ul style="list-style-type: none"> • Finalizado el espacio de conceptualización, se da paso al primer juego, donde se continuará con la narrativa propuesta. • En este momento, se envía a los estudiantes un juego diseñado en Genially, donde realizarán una serie de misiones, las cuales corresponden a diversas preguntas relacionadas con la conceptualización de la temática y pequeños ejercicios de comprensión lectora.

	<p>mismo y así despertar el interés en ellos.</p> <ul style="list-style-type: none">  Finalizado el video se socializa a los estudiantes la narrativa del juego, para ubicarlos en un contexto determinado.  Después, se envía un link y un código de Mentimeter, con el fin de realizar una lluvia de ideas y explorar sus conocimientos previos sobre comprensión lectora. 		<ul style="list-style-type: none">  Así mismo, dentro del juego se envía un link con una última prueba en Kahoot con la cual se espera corroborar que el estudiante comprendió los conceptos y los aplicó al análisis de una lectura; además, este permite realizar la retroalimentación y que cada estudiante obtenga un score, que poco a poco irá sumando a la tabla de posiciones.
4.-RECURSOS Y MATERIALES (DIDÁCTICOS)			
Computador, WhatsApp, video, diapositivas, celulares, mentimeter, juego elaborado en Genially, prueba diseñada en Kahoot.			
5.-TAREAS QUE REALIZA EL ESTUDIANTE Y EVIDENCIAN EL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS.			
<ul style="list-style-type: none"> ✔ Participa en el juego diseñado en Genially, para repasar y comprender los conceptos sobre comprensión lectora y lectura inferencial. ✔ Realiza la prueba elaborada en Kahoot, con el fin de obtener una evaluación sumativa y alcanzar un score, que irá sumando a medida que se desarrolla la secuencia. 			
6. EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE			
<ol style="list-style-type: none"> 1) Nube de palabras en Mentimeter. 2) Juego en Genially. 3) Prueba en Kahoot. 			
7.-EVALUACIÓN			
<p>Diagnóstica.</p> <ul style="list-style-type: none">  Se emplea la plataforma mentimeter, para realizar una nube de palabras con el fin de 	<p>Formativa.</p> <ul style="list-style-type: none">  Se usará el juego diseñado en Genially, para dar paso a la comprensión lectora inferencial 	<p>Sumativa</p> <ul style="list-style-type: none">  La evaluación sumativa será la prueba final, elaborada en Kahoot con el 	

explorar los saberes previos de los estudiantes.	a través de actividades de lectura basadas en este nivel.	propósito de retroalimentar este nivel.
8. BIBLIOGRAFÍA PARA EL MAESTRO		
García, L. (2015) Comprensión lectora y producción textual. Ediciones de la U.		
9. IMPREVISTOS		
Es posible que se pierda conectividad en el tiempo de actividades sincrónicas, tanto por aspectos de energía en el municipio, como en el mismo escenario climático, por tal razón las actividades pueden ejecutarse de manera asincrónica.		

Tabla 5

Planeación de la sesión 2

1.- DATOS GENERALES		
Institución Educativa: La Ceiba	Nombre del Profesor (es): Claudia Milena Caballero Toloza y María Alejandra Suárez Caballero	
Departamento: Humanidades	Asignatura: Lengua Castellana	
Unidad de Aprendizaje: En búsqueda del nivel inferencial, toda una misión por conquistar.	Curso: Noveno	Ciclo escolar: 2021
DBA: <ul style="list-style-type: none"> • Infiere significados implícitos, referentes ideológicos, sociales y culturales en los medios con los que interactúa. • Identifica el sentido del lenguaje figurado dentro de los textos que lee y expresa sus interpretaciones sobre el mismo. 	Competencias MEN: <ul style="list-style-type: none"> • Comprendo el sentido global de cada uno de los textos que leo, la intención de quien lo produce y las características del contexto en el que se produce. • Infiero otros sentidos en cada uno de los textos que leo, relacionándolos con su sentido global y con el contexto en el cual se han producido, reconociendo rasgos sociológicos, ideológicos, científicos y culturales. 	

<p>Intencionalidad Formativa: Al término de la unidad de aprendizaje el alumno será capaz de mejorar su nivel de comprensión lectora, específicamente, el nivel de lectura inferencial a través de la gamificación, entorno que se ha denominado como misión 2: un mensaje misterioso. De igual manera, logrará identificar algunos de los tipos de inferencias léxica y causal.</p>		
<p>Contenidos Temáticos Sesión 2: Tipos de inferencia. Inferencia léxica y causal.</p>		<p>Duración de la Secuencia 4 semanas (abril-mayo)</p>
		<p>Número de Sesiones 2 sesión</p>
<p>2.- SITUACIÓN PROBLEMA, CASO, PROYECTO:</p>		
<p>La presente secuencia didáctica surge a partir de la observación de las docentes y los resultados de la prueba diagnóstica, donde se evidencia que los estudiantes del grado 9° de la I.E La Ceiba, no poseen un dominio adecuado del nivel de lectura inferencial. Así mismo, se ha logrado observar que los estudiantes no poseen un gusto o interés por los procesos de lectura. Por esta razón, se decide emplear estrategias de gamificación, con el fin de motivar a los estudiantes en los procesos de comprensión lectora y así mejorar el nivel de lectura inferencial.</p>		
<p>Tipos de saberes.</p>		
<p>Conocimientos (saber) Conceptual Identifica:</p> <ul style="list-style-type: none"> Identifica los tipos de inferencia léxica y causal en determinados textos. 	<p>Habilidades (saber hacer) Procedimental</p> <ul style="list-style-type: none"> Reconoce la importancia de la lectura inferencial en el proceso lector y la comprensión de diferentes tipos de textos a partir del análisis de lectura de nivel inferencial léxica y causal. 	<p>Actitudes y valores (saber ser) Actitudinal</p> <ul style="list-style-type: none"> Desarrolla las actividades propuestas con interés. Participa en los espacios propuestos por las docentes. Participa en actividades de trabajo colaborativo con respeto e interés.
<p>Sesión 2</p>	<p>Apertura.</p> <ul style="list-style-type: none"> Bienvenida por parte de las docentes. Luego, se realiza una lluvia de ideas, para realizar un sencillo repaso 	<p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> Se inicia con la explicación del tema, donde, por medio de diapositivas y audios se expone que, en el nivel de lectura inferencial, existen varios tipos de inferencias donde se revisa cada una de estas y lo que se busca con ellas. Es así que, en esta sesión se estudiará la
		<p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> En este momento, se envía un juego diseñado en Genially, donde los estudiantes deben realizar una serie de lecturas y a partir de esta, responder diversas preguntas y al final lograr obtener un elemento que

	sobre lo visto en la sesión anterior del nivel de lectura inferencial.	<p>inferencia léxica y la inferencia causal, una vez trabajadas se hará un pequeño ejercicio de lectura en la clase, para luego abrir paso a posibles preguntas o dudas que tengan los estudiantes sobre el tema.</p> <p>Terminada la conceptualización, se dará paso al segundo juego, donde se continuará con la narrativa propuesta.</p>	<p>les permitirá pasar al siguiente tema.</p> <p>Así mismo, dentro del juego se envía un link con una última prueba elaborada en Quizizz con la cual se espera comprobar que el estudiante comprendió los 2 primeros tipos de inferencias. además permitirá realizar una retroalimentación y que cada estudiante aumente su score y su posición en la tabla general.</p>
4.-RECURSOS Y MATERIALES (DIDÁCTICOS)			
Computador, WhatsApp, video, diapositivas, celulares, juego elaborado en Genially, prueba diseñada en Quizizz.			
5.-TAREAS QUE REALIZA EL ESTUDIANTE Y EVIDENCIAN EL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS.			
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Participa el juego diseñado en Genially, para repasar y comprender los tipos de inferencia léxica y causal. ✓ Realiza la prueba elaborada en Quizizz, con el fin de obtener una evaluación sumativa y alcanzar un score, que irá sumando a medida que se desarrolla la secuencia. 			
6. EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE			
<ol style="list-style-type: none"> 1) Juego en Genially. 2) Prueba en Quizizz. 			
7.-EVALUACIÓN			
<p>Diagnóstica.</p> <p>Se realiza una lluvia de ideas con el fin de recordar el tema visto en la sesión anterior, para poner en práctica los conocimientos previos.</p>	<p>Formativa.</p> <p>Se usará el juego diseñado en Genially, para dar paso a la práctica de actividades sobre la inferencia léxica y causal.</p>	<p>Sumativa</p> <p>La evaluación sumativa será la prueba final, diseñada en Quizizz, con el propósito de medir de manera cuantitativa el avance de los estudiantes en el nivel de lectura inferencial léxica y causal.</p>	








9. BIBLIOGRAFÍA PARA EL MAESTRO
García, L. (2015) Comprensión lectora y producción textual. Ediciones de la U.
10. IMPREVISTOS
Es posible que se pierda conectividad en el tiempo de actividades sincrónicas, tanto por aspectos de energía en el municipio, como en el mismo escenario climático, por tal razón las actividades pueden ejecutarse de manera asincrónica.

Tabla 6

Planeación de la sesión 3

1.- DATOS GENERALES		
Institución Educativa: La Ceiba	Nombre del Profesor (es): Claudia Milena Caballero Toloza y María Alejandra Suárez Caballero	
Departamento: Humanidades	Asignatura: Lengua Castellana	
Unidad de Aprendizaje: En búsqueda del nivel inferencial, toda una misión por conquistar.	Curso: Noveno	Ciclo escolar: 2021
DBA: <ul style="list-style-type: none"> • Infiere significados implícitos, referentes ideológicos, sociales y culturales en los medios con los que interactúa. • Identifica el sentido del lenguaje figurado dentro de los textos que lee y expresa sus interpretaciones sobre el mismo. 	Competencias MEN: <ul style="list-style-type: none"> • Comprendo el sentido global de cada uno de los textos que leo, la intención de quien lo produce y las características del contexto en el que se produce. • Infiero otros sentidos en cada uno de los textos que leo, relacionándolos con su sentido global y con el contexto en el cual se han producido, reconociendo rasgos sociológicos, ideológicos, científicos y culturales. 	
Intencionalidad Formativa:		

Al término de la unidad de aprendizaje el alumno será capaz de mejorar su nivel de comprensión lectora, específicamente, el nivel de lectura inferencial a través de la gamificación. De igual manera, estará preparado para identificar algunos de los tipos de inferencias existentes, como la de oposición y comparación.			
Contenidos Temáticos Sesión 3: Tipos de inferencia. Inferencia de oposición y de comparación.		Duración de la Secuencia 4 semanas (abril-mayo)	
		Número de Sesiones 3 sesión	
2.- SITUACIÓN PROBLEMA, CASO, PROYECTO:			
La presente secuencia didáctica surge a partir de la observación de las docentes y los resultados de la prueba diagnóstica, donde se evidencia que los estudiantes del grado 9° de la I.E La Ceiba, no poseen un dominio adecuado del nivel de lectura inferencial. Así mismo, se ha logrado observar que los estudiantes no poseen un gusto o interés por los procesos de lectura. Por esta razón, se decide emplear estrategias de gamificación, con el fin de motivar a los estudiantes en los procesos de comprensión lectora y así mejorar el nivel de lectura inferencial.			
Tipos de saberes.			
Conocimientos (saber) Conceptual Identifica: <ul style="list-style-type: none"> Identifica algunos tipos de inferencias como la de oposición y de comparación. 		Habilidades (saber hacer) Procedimental <ul style="list-style-type: none"> Reconoce la importancia del nivel de lectura inferencial en el proceso lector y la comprensión de textos relacionados con la oposición y comparación. 	
		Actitudes y valores (saber ser) Actitudinal <ul style="list-style-type: none"> Es asertivo y participativo en las actividades propuestas. Respeto y valida las opiniones de sus demás compañeros. Participa en el trabajo colaborativo. 	
Sesión 3	Apertura. <ul style="list-style-type: none"> Bienvenida por parte de las docentes. Se inicia la clase con un espacio para que los estudiantes expresen qué tal les ha parecido los juegos, si la jugabilidad y 	Desarrollo <ul style="list-style-type: none"> Se inicia con la explicación del tema, en esta sesión, se continuará explicando los diferentes tipos de inferencias. En esta sesión se va a explicar la inferencia de oposición y la inferencia de comparación. 	Cierre <ul style="list-style-type: none"> En este momento, se les envía a los estudiantes un juego diseñado en Genially, donde deben realizar una serie de lecturas y a partir de estas, responder diversas preguntas, para que al final logran obtener

	<p>las indicaciones son claras, si les ha gustado o si hay posibles recomendaciones.</p>	<ul style="list-style-type: none">  Terminada la explicación se abre un espacio para solucionar preguntas o dudas que tengan los estudiantes sobre el tema.  Luego, se realiza un ejercicio de lectura en la clase.  Finalizado el espacio de conceptualización, se dará paso al tercer juego del proyecto. 	<p>un elemento que les permitirá pasar al siguiente tema.</p> <ul style="list-style-type: none">  Así mismo, dentro del juego se envía un link con una última prueba en Kahoot con la cual se espera comprobar que el estudiante comprendió los tipos de inferencias vistos y también obtener puntos para mejorar en la tabla de puntuaciones.
4.-RECURSOS Y MATERIALES (DIDÁCTICOS)			
<p>Computador, WhatsApp, video, diapositivas, celulares, mentimeter, juego elaborado en Genially, prueba diseñada en Kahoot.</p>			
5.-TAREAS QUE REALIZA EL ESTUDIANTE Y EVIDENCIAN EL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS.			
<ul style="list-style-type: none"> ✔ Realiza el juego diseñado en Genially, para repasar y comprender los conceptos sobre comprensión lectora y lectura inferencial de oposición y comparación. ✔ Realiza la prueba elaborada en Kahoot, con el fin de obtener una evaluación sumativa y alcanzar un score, que irá sumando a medida que se desarrolla la secuencia. 			
6. EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE			
<ol style="list-style-type: none"> 1) Juego en Genially. 2) Prueba en Kahoot. 			
7.-EVALUACIÓN			
<p>Diagnóstica.</p> <ul style="list-style-type: none">  Se emplea la plataforma mentimeter, para realizar una nube de palabras con el fin de explorar los saberes previos de los estudiantes. 	<p>Formativa.</p> <ul style="list-style-type: none">  Se usará el juego diseñado en Genially para dar paso a la comprensión lectora inferencial a través de actividades de lectura de textos de oposición y comparación basadas en este nivel. 	<p>Sumativa</p> <ul style="list-style-type: none">  La evaluación sumativa será la prueba final, elaborada en Kahoot, con el propósito de medir de manera cuantitativa el avance de los estudiantes en el nivel de lectura inferencial. 	
9. BIBLIOGRAFÍA PARA EL MAESTRO			

García, L. (2015) Comprensión lectora y producción textual. Ediciones de la U.

10. IMPREVISTOS









Es posible que se pierda conectividad en el tiempo de actividades sincrónicas, tanto por aspectos de energía en el municipio, como en el mismo escenario climático, por tal razón las actividades pueden ejecutarse de manera asincrónica.

Tabla 7

Planeación de la sesión 4

1.- DATOS GENERALES		
Institución Educativa: La Ceiba	Nombre del Profesor (es): Claudia Milena Caballero Toloza y María Alejandra Suárez Caballero	
Departamento: Humanidades	Asignatura: Lengua Castellana	
Unidad de Aprendizaje: En búsqueda del nivel inferencial, toda una misión por conquistar.	Curso: Noveno	Ciclo escolar: 2021
DBA: <ul style="list-style-type: none"> • Infiere significados implícitos, referentes ideológicos, sociales y culturales en los medios con los que interactúa. • Identifica el sentido del lenguaje figurado dentro de los textos que lee y expresa sus interpretaciones sobre el mismo. 	Competencias MEN: <ul style="list-style-type: none"> • Comprendo el sentido global de cada uno de los textos que leo, la intención de quien lo produce y las características del contexto en el que se produce. • Infiero otros sentidos en cada uno de los textos que leo, relacionándolos con su sentido global y con el contexto en el cual se han producido, reconociendo rasgos sociológicos, ideológicos, científicos y culturales. 	

<p>Intencionalidad Formativa: Al término de la unidad de aprendizaje el alumno será capaz de mejorar su nivel de comprensión lectora, específicamente, el nivel de lectura inferencial a través de la gamificación. De igual manera, alcanzará a identificar algunos de los tipos de inferencias existentes, como la conclusiva y extralingüística.</p>			
<p>Contenidos Temáticos Sesión 4: Tipos de inferencia. Inferencia conclusiva y extralingüística.</p>		<p>Duración de la Secuencia 4 semanas (abril-mayo)</p>	
		<p>Número de Sesiones 4 sesión</p>	
<p>2.- SITUACIÓN PROBLEMA, CASO, PROYECTO:</p>			
<p>La presente secuencia didáctica surge a partir de la observación de las docentes y los resultados de la prueba diagnóstica, donde se evidencia que los estudiantes del grado 9° de la I.E La Ceiba, no poseen un dominio adecuado del nivel de lectura inferencial. Así mismo, se ha logrado observar que los estudiantes no poseen un gusto o interés por los procesos de lectura. Por esta razón, se decide emplear estrategias de gamificación, con el fin de motivar a los estudiantes en los procesos de comprensión lectora y así mejorar el nivel de lectura inferencial.</p>			
<p>Tipos de saberes.</p>			
<p>Conocimientos (saber) Conceptual Identifica:</p> <ul style="list-style-type: none"> Identifica algunos tipos de inferencias, como la conclusiva y la extralingüística 		<p>Habilidades (saber hacer) Procedimental</p> <p>Reconoce la importancia de la lectura inferencial conclusiva e inferencial extralingüística en el proceso lector, a partir de la comprensión de diferentes tipos de textos</p>	
		<p>Actitudes y valores (saber ser) Actitudinal</p> <ul style="list-style-type: none"> Participa activamente en clase. Desarrolla las actividades propuestas con agrado e interés. Participa con respeto en el trabajo colaborativo con sus compañeros de clase. 	
<p>Sesión 4</p>	<p>Apertura.</p> <ul style="list-style-type: none"> Bienvenida por parte de las docentes. Se inicia la clase con un proceso de repaso sobre la 	<p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> Terminada la lluvia de ideas, se inicia con la explicación del tema, se continúa explicando los diferentes tipos de inferencias. En esta sesión se estudiará la inferencia conclusiva y la inferencia extralingüística. 	<p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> En este momento, se hace llegar a los estudiantes un juego diseñado en Genially, donde deben pasar una serie de misiones que incluyen lecturas y preguntas de selección

	sesión anterior y se despejan posibles dudas.	<ul style="list-style-type: none">  Después de la conceptualización, se hace un pequeño ejercicio de lectura, para luego abrir paso a posibles preguntas o dudas que surjan sobre el tema.  Terminado el espacio de conceptualización, se dará paso al cuarto juego del proyecto, donde se continuará con la narrativa propuesta 	<p>múltiple, para que al final los estudiantes obtengan un elemento que les permitirá pasar a la última misión.</p> <ul style="list-style-type: none">  Esta misión se envía un link donde se encuentra la última prueba en Quizizz con la cual se espera comprobar que el estudiante comprendió el tema propuesto.
4.-RECURSOS Y MATERIALES (DIDÁCTICOS)			
Computador, WhatsApp, video, diapositivas, celulares, mentimeter, juego elaborado en Genially, prueba diseñada en Quizizz.			
5.-TAREAS QUE REALIZA EL ESTUDIANTE Y EVIDENCIAN EL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS.			
<ul style="list-style-type: none">  Realiza el juego diseñado en Genially, para repasar y comprender los conceptos sobre lectura inferencial extralingüística y conclusiva.  Realiza la prueba elaborada en Quizizz, con el fin de obtener una evaluación sumativa y alcanzar un score, que irá sumando a medida que se desarrolla la secuencia. 			
6. EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE			
<ol style="list-style-type: none"> 1) Juego en Genially. 2) Prueba en Quizizz. 			
7.-EVALUACIÓN			
<p>Diagnóstica.</p> <ul style="list-style-type: none">  Se emplea la plataforma mentimeter, para realizar una nube de palabras con el fin de explorar los saberes previos de los estudiantes. 	<p>Formativa.</p> <ul style="list-style-type: none">  Se usará el juego diseñado en Genially, para dar paso al análisis del nivel inferencial con énfasis en las inferencias extralingüísticas y conclusivas. 	<p>Sumativa</p> <ul style="list-style-type: none">  La evaluación sumativa será la prueba final, elaborada en Quizizz, cuyo propósito es revisar el avance de los estudiantes en el nivel de lectura inferencial a partir del énfasis de inferencias extralingüísticas y conclusivas. 	

9. BIBLIOGRAFÍA PARA EL MAESTRO
García, L. (2015) Comprensión lectora y producción textual. Ediciones de la U.
10. IMPREVISTOS
Es posible que se pierda conectividad en el tiempo de actividades sincrónicas, tanto por aspectos de energía en el municipio, como en el mismo escenario climático, por tal razón las actividades pueden ejecutarse de manera asincrónica.

Tabla 8

Planeación de la sesión 5

1.- DATOS GENERALES		
Institución Educativa: La Ceiba	Nombre del Profesor (es): Claudia Milena Caballero Toloza y María Alejandra Suárez Caballero	
Departamento: Humanidades	Asignatura: Lengua Castellana	
Unidad de Aprendizaje: En búsqueda del nivel inferencial, toda una misión por conquistar.	Curso: Noveno	Ciclo escolar: 2021
DBA: <ul style="list-style-type: none"> • Infiere significados implícitos, referentes ideológicos, sociales y culturales en los medios con los que interactúa. • Identifica el sentido del lenguaje figurado dentro de los textos que lee y expresa sus interpretaciones sobre el mismo. 	Competencias MEN: <ul style="list-style-type: none"> • Comprendo el sentido global de cada uno de los textos que leo, la intención de quien lo produce y las características del contexto en el que se produce. • Infiero otros sentidos en cada uno de los textos que leo, relacionándolos con su sentido global y con el contexto en el cual se han producido, reconociendo rasgos sociológicos, ideológicos, científicos y culturales. 	

<p>Intencionalidad Formativa: Al término de la unidad de aprendizaje el alumno será capaz de mejorar su nivel de comprensión lectora, específicamente, el nivel de lectura inferencial a través de la gamificación. De igual manera, alcanzará a identificar algunos de los tipos de inferencias existentes, como la conclusiva y extralingüística.</p>		
<p>Contenidos Temáticos Sesión 5: Finalizando la aventura</p>	<p>Duración de la Secuencia 4 semanas (abril-mayo)</p>	
	<p>Número de Sesiones 5 sesión</p>	
<p>2.- SITUACIÓN PROBLEMA, CASO, PROYECTO:</p>		
<p>La presente secuencia didáctica surge a partir de la observación de las docentes y los resultados de la prueba diagnóstica, donde se evidencia que los estudiantes del grado 9° de la I.E La Ceiba, no poseen un dominio adecuado del nivel de lectura inferencial. Así mismo, se ha logrado observar que los estudiantes no poseen un gusto o interés por los procesos de lectura. Por esta razón, se decide emplear estrategias de gamificación, con el fin de motivar a los estudiantes en los procesos de comprensión lectora y así mejorar el nivel de lectura inferencial.</p>		
<p>Tipos de saberes.</p>		
<p>Conocimientos (saber) Conceptual Identifica:</p> <ul style="list-style-type: none"> Identifica algunos tipos de inferencias. 	<p>Habilidades (saber hacer) Procedimental</p> <p>Reconoce la importancia de la lectura inferencial en el proceso lector, a partir de la comprensión de diferentes tipos de textos.</p>	<p>Actitudes y valores (saber ser) Actitudinal</p> <ul style="list-style-type: none"> Participa activamente en clase. Desarrolla las actividades propuestas con agrado e interés.

<p>Sesión 5</p>	<p>Apertura.</p> <ul style="list-style-type: none"> 🌐 Bienvenida por parte de las docentes. 🌐 Se inicia la clase agradeciendo a los estudiantes por su participación en los juegos y se muestra la tabla de posiciones que se lleva hasta el momento y las respectivas insignias ganadas. 	<p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> 🌐 Terminado el anuncio de las puntuaciones, se envía el link a los estudiantes con el último juego diseñado en Genially, el cual tiene como fin cerrar la narrativa del juego y hacer un repaso general sobre los tipos de inferencias vistos. 🌐 En esta misión se envía un link donde se encuentra la última prueba en Kahoot con la cual se espera comprobar que el estudiante comprendió el tema propuesto. 	<p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> 🌐 Para finalizar se abre el espacio para que los estudiantes expresen sus opiniones sobre las actividades desarrolladas, posibles sugerencias o espacios para mejoras. 🌐 Finalmente, se agradece a los estudiantes por su entusiasmo y participación y se menciona que en próximos días se anunciará al grupo ganador y su respectivo premio
	<p>4.-RECURSOS Y MATERIALES (DIDÁCTICOS)</p>		
<p>Computador, WhatsApp, video, diapositivas, celulares, juego elaborado en Genially, prueba diseñada en Kahoot.</p>			
<p>5.-TAREAS QUE REALIZA EL ESTUDIANTE Y EVIDENCIAN EL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS.</p>			
<ul style="list-style-type: none"> ✔ Realiza el juego diseñado en Genially, para repasar y comprender los conceptos sobre lectura inferencial extralingüística y conclusiva. ✔ Realiza la prueba elaborada en Kahoot, con el fin de obtener una evaluación sumativa y alcanzar un score, que irá sumando a medida que se desarrolla la secuencia. 			
<p>6. EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE</p>			
<ol style="list-style-type: none"> 1) Juego en Genially. 2) Prueba en Kahoot 			
<p>7.-EVALUACIÓN</p>			
<p>Diagnóstica.</p> <ul style="list-style-type: none"> 🗣️ Se realiza un espacio de debate donde los estudiantes exponen sus percepciones sobre las actividades desarrolladas. 	<p>Formativa.</p> <ul style="list-style-type: none"> 🗣️ Se usará el juego diseñado en Genially, para dar paso al análisis del nivel de lectura inferencial. 	<p>Sumativa</p> <ul style="list-style-type: none"> 🗣️ La evaluación sumativa será la prueba final, elaborada en Kahoot, cuyo propósito es revisar el avance de los 	

		estudiantes en el nivel de lectura inferencial.
9. BIBLIOGRAFÍA PARA EL MAESTRO		
García, L. (2015) Comprensión lectora y producción textual. Ediciones de la U.		
10. IMPREVISTOS		
Es posible que se pierda conectividad en el tiempo de actividades sincrónicas, tanto por aspectos de energía en el municipio, como en el mismo escenario climático, por tal razón las actividades pueden ejecutarse de manera asincrónica.		

La planeación anteriormente detallada obedece a los momentos de encuentro con los estudiantes del grado 9°, para la ejecución de la secuencia didáctica, de tal manera que se logre materializar la intencionalidad formativa propuesta en el objeto de la presente investigación: Fortalecer el nivel de lectura inferencial a través de la gamificación.

Entorno gamificado

Por otra parte, y en concordancia con lo propuesto en la anterior secuencia didáctica se procede a presentar todo lo relacionado con el diseño y elaboración del entorno gamificado. En este, se evidencia el storytelling, donde se muestra a detalle la narrativa diseñada para la secuencia didáctica; elementos del juego que sirven como un sistema gamificado de evaluación motivadores, tales como las insignias, las tablas de score y las recompensas; las instrucciones de juego; un detalle de las herramientas tecnológicas empleadas para el diseño de la clase gamificada, entre otros elementos que fueron claves para introducir aspectos propios del juego en el aula. De igual forma, se muestra el guion de cada uno de los juegos diseñados.

Storytelling. El storytelling permite recrear contenidos o producciones artísticas y académicas que, desarrollan habilidades de⁹⁸ creatividad, ingenio y capacidad particular, en el cual se hace uso de herramientas que proporcionan la combinación de imágenes, animaciones, esquemas, sonidos, entre otros. Estas actividades en el campo educativo promueven la transmisión de contenidos e ideas de manera clara y sintetizada y ayudan a la solución de situaciones para dar posibles respuestas. A su vez, en los docentes contribuyen en el desarrollo de habilidades y competencias en el uso de herramientas de las TIC y la implementación de la didáctica en el aula de clase. (Martínez y Pérez, 2014).

Por esta razón, esta técnica de recreación del juego a partir de la narrativa de situaciones que se presentan en el mismo, desarrollan el ingenio y creatividad por parte de las investigadoras para llevar un hilo conductor de la historia que se hace presente en la narración. Así mismo, promueve en el estudiante la capacidad y habilidad de interpretación y extracción de elementos que se encuentran, lo cual hace que la didáctica y el ingenio se pongan en marcha para que estos motiven al estudiante a avanzar en el juego y llegar a la solución de situaciones que allí se planteen.

A continuación, se presenta el diseño del storytelling, donde se observa la narrativa creada para los diferentes juegos, los elementos de evaluación y seguimiento de los juegos: recompensas, niveles, instrucciones de juego, insignias y demás elementos empleados por las investigadoras, para la ejecución del proyecto.

Storytelling del entorno gamificado

1.- DATOS GENERALES		
Nombre de los Profesor (es): Claudia Milena Caballero Toloza María Alejandra Suárez Caballero		
Área: Lengua Castellana		
Unidad de Aprendizaje: En búsqueda del nivel inferencial, toda una misión por conquistar.	Curso: Noveno	Ciclo escolar: 2021
Competencia (s) específica (s): <ul style="list-style-type: none"> • Fortalecer el nivel de lectura inferencial por medio de la gamificación. • Comprender los elementos y competencias necesarias para realizar un análisis de lectura a nivel inferencial. 		
Desempeños: Al término de la unidad de aprendizaje el alumno será capaz de reconocer las características de la lectura inferencial, algunos tipos de inferencias, los procesos cognitivos que esta requiere y la importancia de este nivel para la comprensión de diferentes tipos de textos.		
2.- LINEA NARRATIVA - STORYTELLING:		
Trama general		
<p>De un planeta muy muy lejano llamado Candar, arribaron unos malvados seres, con el fin de apoderarse de la tierra. Para lograr su objetivo primordial, lanzaron sobre nuestro planeta un rayo que hizo que todas las personas olvidaran la importancia de leer y así lograr acabar con la civilización.</p> <p>Todos olvidaron leer, menos el grupo de 9° de la Institución Educativa La Ceiba y sus profesoras de español. Por esto exploradores, su misión será viajar por el espacio y vencer a los Candarianos y a su rey Flint y así, lograr que todas las personas recobren la memoria y vean la importancia de la lectura.</p> <p>Para esta importante tarea, deben adentrarse en una serie de misiones, en las cuales, encontrarán en primer lugar aspectos muy importantes sobre la lectura y de esta manera iniciar esta emocionante travesía.</p>		

Desarrollo del juego:

Sesión 1: La nave

Para iniciar dicha aventura, los estudiantes del grado noveno deciden partir en una nave espacial que les fue dada por unas personas que desean ayudarlos en su misión, al ingresar a la nave e iniciar su viaje, se dan cuenta, que dentro de sus aliados hay alguien que sabotó la nave y esta no funciona, lo que los obliga a ir por distintas partes de la nave y reparar los daños hechos y así lograr ingresar la clave secreta que les permitirá encender la nave y por fin iniciar su viaje para encontrar al rey Flint y a su ejército de candarianos.

Sesión 2: Un mensaje inesperado

En esta sesión, los exploradores han logrado encender la nave e iniciar su viaje interestelar, pero mientras iban en pleno viaje por la constelación Aquarium, han recibido un extraño mensaje de un planeta cercano, pidiendo ayuda, por esta razón, los viajeros deciden atender al llamado y arribar al planeta Zorel 791 y ayudar a los zorelianos. Al llegar, los recibe una bella extraterrestre llamada Deldri quien les dice que su planeta también fue atacado por los Candarianos y necesitan de su ayuda, por esto, los nobles exploradores, aceptan ayudarla a superar una serie de pruebas y así lograr acabar con la base de los candarianos y liberar a Zorel 791 y su gente de las garras del malvado rey Flint. Finalmente, los exploradores logran acabar con la base de los candarianos y en agradecimiento a su proeza Deldri les entrega una extraña gema, que dice tener poderes mágicos. Los viajeros agradecen su generosidad y deciden partir de Zorel para continuar su viaje hasta Candar.

Sesión 3: Emboscada

El viaje va muy bien y cada vez están más cerca del planeta Candar, de la nada escuchan un fuerte ruido que les advierte un peligro inminente, por el frente se acerca una extraña nave, que les dispara y trata de capturarlos. Son una tripulación de malvados piratas espaciales, enviados por el rey Flint para acabarlos. Al parecer, el infiltrado que sabotó la nave, dio aviso al rey sobre su viaje y este envió una tropa de rufianes espaciales para impedirles llegar a Candar. Exploradores defiendan su nave, luchan contra los piratas y no permitan que se apoderen de la nave y los capturen.

Finalizada la batalla logran salir victoriosos y además encuentran un maravilloso botín, dentro de este encuentran otra gema similar a la regalada por los Zorelianos como agradecimiento y deciden quedarse con ella y continuar su viaje y hacer pagar al rey Flint por todo el daño causado.

Sesión 4: Perdidos en el laberinto

Exploradores, finalmente, logran divisar el planeta Candar y aterrizan en este. Todo se encuentra en sospechosa calma, deciden explorar todos y verificar que la zona no está cubierta por Candarianos y que sea una emboscada. De repente encuentran una gran puerta y deciden entrar para investigar, pero uno de ustedes, presiona una losa y activa una trampa que los separan del grupo, arrojándolos a una especie de laberinto, con múltiples puertas y posibles peligros. Exploradores, resuelvan las distintas pruebas que ofrece el laberinto y traten de encontrar la salida de este.

Finalmente, todos se encuentran en una cámara, donde aparece una enorme criatura llamada Ozaru, quien les dice que para llegar con el rey Flint deben vencerlo a él antes. Logran vencerlo y se abre un gran portal que los lleva al castillo del malvado rey Flint.

Sesión 5: Batalla final

Los exploradores cruzan el portal y se encuentran cara a cara con el rey Flint, quien los transporta a un extraño lugar, similar a una arena y les dice que, si pretenden derrotarlo y salvar a la Tierra, deben luchar a muerte contra sus más fuertes soldados.

Ánimo exploradores, están a punto de salvar la tierra, luchan con gallardía y logren derrotar a los soldados.

Así inicia la feroz batalla, entre los exploradores y los soldados, ustedes luchan y logran salir victoriosos. Finalmente, el rey Flint aparece en la arena y comienza a luchar contra ustedes, cuando están a punto de derrotarlos, recuerdan las gemas que fueron obtenidas durante el viaje, las unen y estas emanan una gran luz, que comienza a absorber al capitán Flint y este desaparece.

Una vez derrotado, los Zorelianos comienzan a celebrar y aparece Kes quien era un soldado del rey Flint y explica que ellos no eran malos y nunca habían querido atacar a otros planetas, ellos eran un pueblo pacífico, pero el hijo del rey anterior, es decir el rey Flint, subió al poder y decidió comenzar a atacar a otros planetas para llenarse de más poder. El soldado, les agradece, les prepara una gran celebración en agradecimiento por haber salvado su pueblo y les entregan un artefacto que les permitirá volver a la normalidad a los habitantes de la tierra.

SISTEMA GAMIFICADO DE EVALUACIÓN

Puntos:

- ★ La mayoría de estos se ganan gracias a los restos realizados en Kahoot y Quizizz.
- ★ Se dará 100 puntos iniciales por la participación del juego.
- ★ Se dará 150 por completar todas las misiones en el tiempo estipulado.

Tabla de posición:

- ★ Se irá publicando conforme realicen las misiones.

Insignias:

- ★ Apolo: Dada por participación activa durante las clases.



- ★ Géminis: Entregada por cooperación y ayuda a sus compañeros.



- ★ Andrómeda: Por ser el primer grupo en realizar las actividades y juegos propuestos.









Recompensas:

- ★ Los estudiantes que obtuvieron los mejores puntajes en la prueba iniciaron el juego con 200, 150 y 100 puntos respectivamente.
- ★ Se obtiene 100 puntos por rapidez y certeza en las preguntas a los 2 grupos que completen cada prueba.
- ★ Por un buen apoyo y trabajo en equipo los grupos obtienen 300 puntos.
- ★ Por irrespetar a sus compañeros durante las sesiones baja 100 puntos.
- ★ No hacer las actividades y juegos en los tiempos programados quita 200 puntos.
- ★ Al final del juego se dará una recompensa sorpresa al grupo que obtuvo el puntaje más alto.

Misiones (5 niveles, que se traducen en las sesiones)

Niveles: en promedio 4 o 5 por juego

4. INSTRUCCIONES

-  Se realizan parejas, para apoyarse y colaborar, cada equipo asignará un nombre.
-  La participación activa en la clase será clave, para el desarrollo del juego.
-  Aunque es en grupo, todos los estudiantes deben realizar los juegos y se sumarán los puntajes para la tabla de posición general.
-  Se deben completar los juegos y entregables en los tiempos establecidos, en caso de no hacerlo, se bajarán puntos.
-  Las actividades a realizar se harán en Genially, para esto, se enviará el link correspondiente.
-  Las misiones finales, se realizarán en kahoot o Quizizz, para obtener una puntuación y corroborar los conocimientos adquiridos.

5.-ENTORNO GAMIFICADO – HERRAMIENTA UTILIZADA

La herramienta elegida para el desarrollo del entorno gamificado es Genially, debido a que esta plataforma permite crear juegos y actividades interactivas y dinámicas. Por medio de esta se realizará un break out, para identificar si los estudiantes lograron comprender el concepto de leyenda y sus características. Así mismo, esta herramienta permite que el estudiante, se sienta motivado, al igual que le da la opción de volver a intentarlo las veces que desee, es decir hay libertad para fallar y mejorar a partir de sus errores. Esta herramienta, permite incorporar videos, audios, enlaces de interés y elementos interactivos. De igual manera, esta plataforma es gratuita, pero para acceder a algunas plantillas es necesario pagar por estas y así tener todas las funcionalidades.

<https://www.genial.ly/es>

Kahoot!

Así mismo, para que los estudiantes obtengan una puntuación, se realizará una misión final con Kahoot, para medir el dominio del tema. Esta herramienta de uso gratuito, motiva el aprendizaje de manera interactiva, permite elaborar juegos de preguntas y respuestas, en la cual se puede asignar una valoración a cada pregunta y al final los estudiantes obtienen su puntuación, también controlar el tiempo de respuesta de cada pregunta; para jugar en ella, los estudiantes no necesitan registrarse o tener una cuenta, sino entrar a la página e introducir el código o PIN, que es dado por el docente, se puede acceder a ella por celular, Tablet o computadora. Finalmente, en esta plataforma, es posible adjuntar imágenes y videos, para que este sea más llamativa y dinámica.

<https://kahoot.it/>



dispositivo (Tablet, celular y computador).

De igual manera, para obtener la puntuación de los estudiantes en cada juego se usará otra plataforma llamada Quizizz, esta al igual que Kahoot, será útil para medir el dominio de cada tema. Quizizz es una plataforma educativa que permite la elaboración de preguntas de selección múltiple, con un diseño atractivo y divertido, es muy similar a Kahoot, ya que es posible asignar un tiempo para cada respuesta y obtener una puntuación de cada una, así mismo, los estudiantes no deben registrarse en la página, sólo necesita ingresar a la página e introducir un código o PIN que es dado por el docente, esta plataforma puede ser visualizada en cualquier

<https://quizizz.com/>

ADICIONALES

Además del desarrollo del juego, para introducir a los estudiantes en la narrativa, se realizó un video, donde se presentaba la trama general del proyecto. Así mismo, se realizó con el fin de motivar y generar expectativa.

UNA NUEVA AVENTURA: INFERENCIAL

De igual manera, se realizó un podio de ganadores, a partir del resultado de la preprueba, con el fin de que los estudiantes, se motiven y vean como un estímulo obtener buenos resultados.



Técnicas de Producción y posproducción. Los juegos fueron diseñados en la plataforma Genially, la cual, permite realizar¹⁰⁶ una serie de presentaciones de manera interactiva y dinámica, esta plataforma posee una serie de plantillas y de funcionalidades, tales como animaciones, que resultan muy útiles para diseñar los juegos. De igual forma, esta posee una versión gratuita, que, aunque permite realizar varias funciones, es preferible obtener alguna de las versiones Premium, ya que se puede acceder a más recursos. Es así que, se decidió adquirir uno de los paquetes Premium y lograr acceder a estos. Así mismo, Genially posee una serie de plantillas dedicadas a gamificación, elementos que fueron útiles para el diseño de estos juegos como una guía para la elaboración de los mismos. Cabe resaltar que, aunque se hizo uso de algunos elementos que ofrecían estas plantillas, los juegos fueron diseñados desde 0, por las investigadoras.

De igual forma, se realizó una búsqueda de imágenes de licencia libre y por medio de programas especializados en edición tales como Photoshop, se realiza un arreglo de estas de acuerdo a los requerimientos de cada juego; este programa, se especializa en la edición y retoque de imágenes, haciendo uso de algunas herramientas propias del programa, tales como el manejo de capas, sombras, colores entre otras; por medio de este se pudo realizar la edición de imágenes, con el fin de ajustarlas a las necesidades de los diferentes juegos, como se observa a continuación:

Figura 36

Edición de imágenes en Photoshop



Figura 37

Edición de imágenes en Photoshop



Así mismo, se usaron otras plataformas tecnológicas, tales como Canva, con el fin de realizar algunas imágenes y que los textos se vieran más atractivos como el siguiente ejemplo:

Figura 38


Elaboración de imagen con lectura en Canva





Como se puede evidenciar, el uso de diferentes herramientas relacionadas con el diseño, permitieron la edición y elaboración de diferentes imágenes, atendiendo a la necesidad y escenario de cada juego, lo que contribuyó a que estos fueran atractivos visualmente y cumplieran con una línea narrativa coherente y llamativa y así generar el interés en la realización y ejecución de las actividades.

Guion del video. Con el fin de dar inicio al proyecto e introducir a los estudiantes en el juego, se decide elaborar un video que permita explicarles la trama del mismo. A continuación, se describe, por medio de escenas, su objetivo y el tema a abordar.

Guion video introductorio

Docentes: Claudia Milena Caballero Toloza y María Alejandra Suárez Caballero		Materia: Lengua Castellana Grado: 9°	
Parámetros iniciales			
Propósito de aprendizaje: Dar inicio al proyecto planteado e introducir a los estudiantes del grado 9° en la narrativa propuesta y así despertar el interés en el desarrollo de este.			
Características a tener en cuenta del público objetivo (tus estudiantes): El video va dirigido a los estudiantes de noveno grado de la Institución Educativa La Ceiba			
Tema a abordar: Presentación de la secuencia didáctica titulada En búsqueda del nivel inferencial, toda una misión por conquistar.			
Escena 1			
Imagen		Audio	Texto de apoyo
 <p>Cuadro completo con las palabras “Una nueva aventura: inferencial”.</p>		<p>Sound track de Star Wars: the return of Jedi</p>	<p>Una nueva aventura: inferencial.</p>
Escena 2			
Imagen		Audio	Texto de apoyo

	<p>Sound track de Star Wars: the return of Jedi</p>	<p>En búsqueda del nivel inferencial, toda una misión por conquistar.</p> <p>BIENVENIDOS EXPLORADORES</p>
<p>Escena 3</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
	<p>Sound track de Star Wars: the return of Jedi</p>	<p>En un planeta muy muy lejano llamado Candar, arribaron unos malvados seres, con el fin de apoderarse de la tierra. Para lograr su objetivo primordial, lanzaron sobre nuestro planeta un rayo que hizo que todas las personas olvidaran la importancia de leer y así lograr acabar con la civilización.</p>
<p>Escena 4</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
	<p>Sound track de Star Wars: the return of Jedi</p>	<p>Todos olvidaron leer, menos el grupo de 9° de la Institución Educativa La Ceiba y sus profesoras de español. Por esto exploradores, su misión será viajar por el espacio y vencer a los Candarianos y a su rey Flint y así, lograr que todas las personas recobren la memoria y vean la importancia de la lectura.</p>
<p>Escena 5</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>


	Sound track de Star Wars: the return of Jedi	Para esta importante tarea, deben adentrarse en una serie de misiones, en las cuales, encontrarán en primer lugar aspectos muy importantes sobre la lectura y de esta manera iniciar esta emocionante travesía.
Escena 6		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
 <p style="text-align: center;">Créditos</p>	Sound track de Star Wars: the return of Jedi	<p style="text-align: center;">Comencemos...</p> <p style="text-align: center;">Capitanas: Claudia Milena Caballero María Alejandra Suárez Caballero</p>


Formato de Guion del juego 1. Episodio 1: La nave. Con el objetivo de desarrollar el proyecto e implementar estrategias de gamificación donde se evidencie lo aprendido en la primera sesión, en la cual se abordó como contenido la comprensión lectora y una profundización en el nivel de lectura inferencial, se decide elaborar un juego en Genially, el cual constaba de 5 niveles, al finalizar la misión se obtenía una pista que permitiría desbloquear la batalla final, la cual consistía en un kahoot. Este es el link de acceso al primer juego: <https://view.genial.ly/60591d5d1839cf0ceee4a726/presentation-episodio-1-la-nave>

A continuación, se describe el mismo, por medio de escenas, y a vez el objetivo y el tema a abordar.


Tabla 11

Guion juego 1. Episodio 1: La nave.

Docentes: Claudia Milena Caballero Toloza y María Alejandra Suárez Caballero		Materia: Lengua Castellana Grado: 9°	
Parámetros iniciales			
Propósito de aprendizaje: Realizar un juego que permita evidenciar lo aprendido en la sesión 1, en la cual se abordó el tema de comprensión lectora y lectura inferencial.			
Características a tener en cuenta del público objetivo (tus estudiantes): Estudiantes de noveno grado de la Institución Educativa La Ceiba, quienes tienen bajos niveles de comprensión lectora y poco interés por la lectura.			
Tema a abordar: Comprensión lectora Lectura inferencial			
Escena 1			
Imagen	Audio	Texto de apoyo	
		<p>Episodio 1: LA NAVE.</p> <p>Empezar Historia</p>	
Escena 2			
Imagen	Audio	Texto de apoyo	

	<p>Estamos a punto de iniciar nuestra aventura, gracias a la ayuda de algunos aliados, que nos han conseguido una estupenda nave espacial.</p> <p>Todo está listo para emprender el viaje, pero ¡oh no! alguien ha saboteado la nave y no funciona.</p> <p>Viajeros, esta es su primera misión, exploren el mapa de la nave y arreglen los distintos daños que causaron en esta, para que al final encuentren el código secreto que les permita encenderla.</p> <p>¡Mucha suerte, el futuro está en sus manos!</p>
-----------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Escena 3

Imagen	Audio	Texto de apoyo
		<p>Pasa por cada uno de los niveles que encontrarás en el mapa.</p> <p>Recuerda ir en el orden indicado por los números, para obtener el código final de acceso. Una vez hayas pasado por todos los juegos, toca el botón que tiene la llave, para ingresar el código final.</p> <p>¡Mucha suerte, viajeros;</p>

Escena 4

Imagen	Audio	Texto de apoyo
--------	-------	----------------



Mapa de navegación del juego

Escena 5

Imagen



Audio

Texto de apoyo

Arregla el cableado

En este nivel, debes leer cada una de las definiciones que se dan sobre los diferentes niveles de lectura y luego unirlo con la definición que corresponde.

Para esto, debes tocar el borde de la palabra y aparecerá una línea para unirla.

Escena 6

Imagen



Audio



Texto de apoyo



Hay una comprensión lectora básica. Decodifica palabras, oraciones, párrafos. El lector parafrasea y puede reconstruir lo que está dicho superficialmente en el texto.



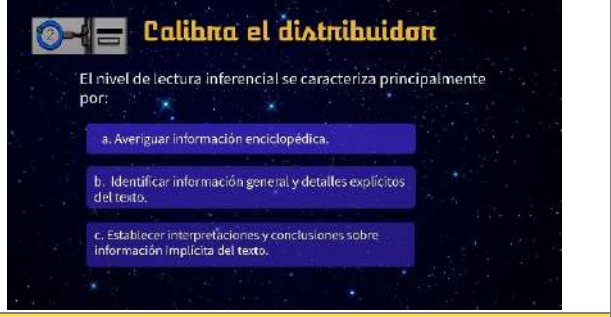
LECTURA CRÍTICA

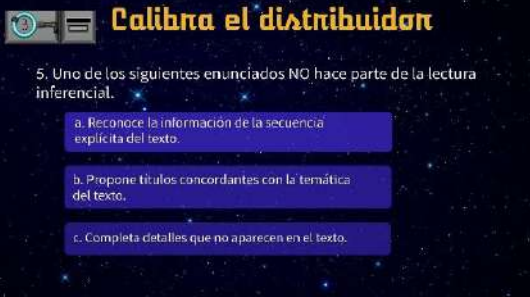

Se lee lo que no está explícitamente en el texto. El lector aporta con su interpretación e inferencias al significado del texto, reconoce lenguaje figurado.




LECTURA INFERENCIAL




		<p>El lector comprende globalmente el texto, reconoce las intenciones comunicativas del autor y la superestructura del texto. Toma postura frente a lo que dice el texto y lo integra con lo que sabe. Es capaz de resumir el texto. LECTURA LITERAL</p>
<p>Escena 7</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
 <p>Anegla el cableado 2-3 Lee las diferentes definiciones correspondientes a los niveles de comprensión lectora y ordénalas con la que corresponde.</p> <p>Hay una comprensión lectora básica. Decodifica palabras, oraciones, párrafos. El lector parafrasea y puede reconstruir lo que está dicho superficialmente en el texto.</p> <p>Se lee lo que no está explícitamente en el texto. El lector aporta con su interpretación e inferencias al significado del texto, reconoce lenguaje figurado.</p> <p>El lector comprende globalmente el texto, reconoce las intenciones comunicativas del autor y la superestructura del texto. Toma postura frente a lo que dice el texto y lo integra con lo que sabe. Es capaz de resumir el texto.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Lectura crítica ● Lectura inferencial ● Lectura literal 		<p>Hay una comprensión lectora básica. Decodifica palabras, oraciones, párrafos. El lector parafrasea y puede reconstruir lo que está dicho superficialmente en el texto. LECTURA CRÍTICA</p> <p>Se lee lo que no está explícitamente en el texto. El lector aporta con su interpretación e inferencias al significado del texto, reconoce lenguaje figurado. LECTURA INFERENCIAL</p> <p>El lector comprende globalmente el texto, reconoce las intenciones comunicativas del autor y la superestructura del texto. Toma postura frente a lo que dice el texto y lo integra con lo que sabe. Es capaz de resumir el texto. LECTURA LITERAL</p>
<p>Escena 8</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
 <p>Anegla el cableado 3-3 Lee las diferentes definiciones correspondientes a los niveles de comprensión lectora y ordénalas con la que corresponde.</p> <p>Hay una comprensión lectora básica. Decodifica palabras, oraciones, párrafos. El lector parafrasea y puede reconstruir lo que está dicho superficialmente en el texto.</p> <p>Se lee lo que no está explícitamente en el texto. El lector aporta con su interpretación e inferencias al significado del texto, reconoce lenguaje figurado.</p> <p>El lector comprende globalmente el texto, reconoce las intenciones comunicativas del autor y la superestructura del texto. Toma postura frente a lo que dice el texto y lo integra con lo que sabe. Es capaz de resumir el texto.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Lectura crítica ● Lectura inferencial ● Lectura literal 		<p>Hay una comprensión lectora básica. Decodifica palabras, oraciones, párrafos. El lector parafrasea y puede reconstruir lo que está dicho superficialmente en el texto. LECTURA CRÍTICA</p> <p>Se lee lo que no está explícitamente en el texto. El lector aporta con su interpretación e inferencias al significado del texto, reconoce lenguaje figurado. LECTURA INFERENCIAL</p>




		El lector comprende globalmente el texto, reconoce las intenciones comunicativas del autor y la superestructura del texto. Toma postura frente a lo que dice el texto y lo integra con lo que sabe. Es capaz de resumir el texto. LECTURA LITERAL
Escena 9		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
Si el estudiante se equivoca en las respuestas, será enviado a esta imagen 		INTENTALO DE NUEVO
Escena 10		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
Cuando logre seleccionar todas las respuestas acertadas, aparecerá la siguiente imagen 		Felicidades, Haz logrado arreglar el cableado. La pista es 8 ¡No la olvides!
Escena 11		
Imagen	Audio	Texto de apoyo

		<p style="text-align: center;">Calibra el distribuidor</p> <p>Responde las siguientes preguntas de selección múltiple, relacionadas con los conceptos vistos, de manera acertada para alinear el distribuidor.</p> <p>Recuerda es sólo una respuesta correcta.</p>
Escena 12		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
		<p>Los niveles de lectura son:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Crítica, gramatical e inferencial. b. Literal, inferencial y crítica. c. Literal, crítica y emotiva.
Escena 13		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
		<p>El nivel de lectura inferencial se caracteriza principalmente por:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Averiguar información enciclopédica. b. Identificar información general y detalles explícitos del texto. c. Establecer interpretaciones y conclusiones sobre información implícita del texto.
Escena 14		
Imagen	Audio	Texto de apoyo

 <p>Calibra el distribuidor</p> <p>5. Uno de los siguientes enunciados NO hace parte de la lectura inferencial.</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Reconoce la información de la secuencia explícita del texto. b. Propone títulos concordantes con la temática del texto. c. Completa detalles que no aparecen en el texto. 		<p>Uno de los siguientes enunciados NO hace parte de la lectura inferencial.</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Reconoce la información de la secuencia explícita del texto. b. Propone títulos concordantes con la temática del texto. c. Completa detalles que no aparecen en el texto.
Escena 15		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
<p>Si el estudiante se equivoca en las respuestas, será enviado a esta imagen</p>  <p>Intentalo de nuevo</p>		<p>INTÉNTALO DE NUEVO</p>
Escena 16		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
<p>Cuando logre seleccionar todas las respuestas acertadas, aparecerá la siguiente imagen</p>		<p>Felicidades, Haz logrado arreglar el cableado. La pista es 9 ¡No la olvides!</p>

		
Escena 17		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
		<p>En este nivel, debes arrastrar por toda la pantalla la luz, para poder ver las afirmaciones que se encuentran escondidas. Las cuales corresponden a los procedimientos cognitivos que se logran en el nivel de lectura inferencial.</p> <p>Debes leerlas detenidamente y finalmente seleccionar la afirmación CORRECTA. Recuerda hay UNA sola correcta, las demás son falsas.</p>
Escena 18		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
		<p>Encuentra las afirmaciones que corresponden a los procedimientos cognitivos que se logran en el nivel de lectura inferencial</p> <p>Identifica los personajes principales y secundarios. Se ubica en un tiempo y espacio determinado. Predice hechos, intencionalidades y propuestas.</p>
Escena 19		
Imagen	Audio	Texto de apoyo

		<p>Encuentra las afirmaciones que corresponden a los procedimientos cognitivos que se logran en el nivel de lectura inferencial</p> <p>Interpreta el lenguaje figurado. Identifica elementos textuales. Da una crítica del texto.</p>
<p>Escena 20</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
		<p>Encuentra las afirmaciones que corresponden a los procedimientos cognitivos que se logran en el nivel de lectura inferencial</p> <p>Identifica personajes principales y secundarios. Completa detalles que no aparecen en el texto. Se ubica en un espacio histórico.</p>
<p>Escena 21</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
<p>Si el estudiante se equivoca en las respuestas, será enviado a esta imagen</p> 		<p>INTÉNTALO DE NUEVO</p>
<p>Escena 22</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>

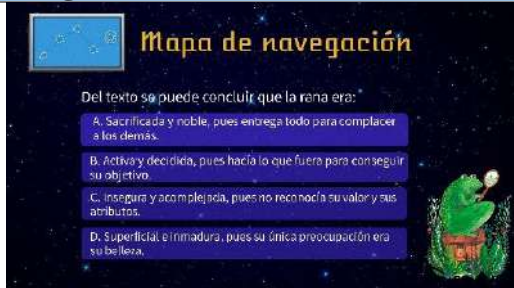
<p>Cuando logre seleccionar todas las respuestas acertadas, aparecerá la siguiente imagen</p> 		<p>Felicidades, Haz logrado arreglar el cableado. La pista es 6 ¡No la olvides!</p>
<p>Escena 23</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
		<p>Mapa de navegación</p> <p>Mueve la nave por las líneas hacia los puntos para completar el mapa de navegación. Para esto, lee el texto "La rana que quería ser una rana auténtica" y responde las preguntas de selección múltiple con única respuesta.</p>
<p>Escena 24</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
		<p>Mueve la nave por las líneas hacia los puntos para completar el mapa de navegación. Para esto, lee el siguiente texto y responde las preguntas:</p> <p>La rana que quería ser una rana auténtica</p> <p>Había una vez una Rana que quería ser una Rana auténtica, y todos los días se esforzaba en ello. Al principio se compró un espejo en el que se miraba largamente buscando su ansiada autenticidad. Unas veces parecía encontrarla y otras no, según el humor de ese día o de la hora, hasta que se cansó de esto y guardó el espejo en un baúl. Por fin pensó que la única forma de conocer su propio valor estaba en la opinión de la gente, y comenzó a peinar y a desvestirse (cuando no le quedaba otro recurso) para saber si los aplaudían y reconocían que era una Rana auténtica. Un día observó que la que más se esforzaba de él para su cuerpo, especialmente sus piernas, de manera que se dedicó a hacer sentadillas y a saltar para tener unas piernas cada vez mejores, y sentía que todas la aplaudían. Y así seguía haciendo sentadillas hasta que se dispuso a dudar de si para lograr que la consideraran una Rana auténtica, se debía arrancar los ancos y los otros se los comían, y ella todavía acostumbrada a bircón, amargura cuando decían que qué buena Rana, sus palabras Pollo.</p>

demás la aprobaban y reconocían que era una Rana auténtica. Un día observó que lo que más admiraban de ella era su cuerpo, especialmente sus piernas, de manera que se dedicó a hacer sentadillas y a saltar para tener unas ancas cada vez mejores, y sentía que todos la aplaudían. Y así seguía haciendo esfuerzos hasta que, dispuesta a cualquier cosa para lograr que la consideraran una Rana auténtica, se dejaba arrancar las ancas, y los otros se las comían, y ella todavía alcanzaba a oír con amargura cuando decían que qué buena Rana, que parecía Pollo.

En: La oveja negra y demás fábulas, Anagrama, 1991.

Escena 25

Imagen



Audio

Texto de apoyo

Del texto se puede concluir que la rana era:
 A. Sacrificada y noble, pues entrega todo para complacer a los demás.
 B. Activa y decidida, pues hacía lo que fuera para conseguir su objetivo.
 C. Insegura y acomplejada, pues no reconocía su valor y sus atributos.
 D. Superficial e inmadura, pues su única preocupación era su belleza.

Escena 26

Imagen








Audio



Texto de apoyo


Podemos afirmar que la intención del texto anterior es:
 A. Describir cómo se concede más valor a la apariencia física que a las virtudes del corazón.
 B. Expresar un punto de vista personal sobre la extraña forma de comportarse de algunos seres de la naturaleza.
 C. Explicar cómo, a pesar de muchos esfuerzos, pocos seres humanos consiguen lo que quieren.
 D. Contar una historia sobre la vanidad y la importancia excesiva que se da a las opiniones de los demás.


Escena 27


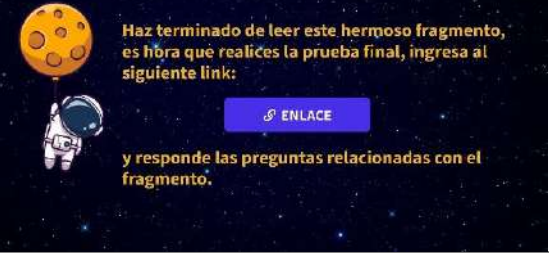
Imagen	Audio	Texto de apoyo
 <p>El autor del texto anterior utiliza una fábula con el propósito de hacer una reflexión sobre:</p> <ul style="list-style-type: none"> A. El apego a la percepción que tienen de nosotros quienes nos rodean. B. Los cambios que suceden en la forma en que nos percibimos según el humor de cada día. C. La forma en que nos decepcionamos cuando luchamos por causar una buena impresión. D. Las semejanzas que hay entre algunas personas y los animales. 		<p>El autor del texto anterior utiliza una fábula con el propósito de hacer una reflexión sobre:</p> <ul style="list-style-type: none"> A. El apego a la percepción que tienen de nosotros quienes nos rodean. B. Los cambios que suceden en la forma en que nos percibimos según el humor de cada día. C. La forma en que nos decepcionamos cuando luchamos por causar una buena impresión. D. Las semejanzas que hay entre algunas personas y los animales.
Escena 28		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
<p>Si el estudiante se equivoca en las respuestas, será enviado a esta imagen</p> 		<p>INTENTALO DE NUEVO</p>
Escena 29		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
<p>Cuando logre seleccionar todas las respuestas acertadas, aparecerá la siguiente imagen</p> 		<p>Felicidades, Haz logrado arreglar el cableado. La pista es 5 ¡No la olvides!</p>



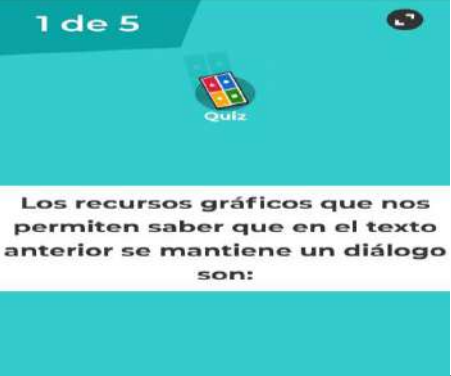
Escena 30		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
<p>Terminadas las misiones, el estudiante, debe tocar la llave y aparecerá la siguiente imagen:</p> 		<p>Introduce los números que has obtenido en cada misión</p>
Escena 31		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
		<p>Felicidades exploradores, han logrado pasar la mayoría de las pruebas, pero aún falta una más, y así encender la nave. Para esta última misión deben leer el siguiente fragmento de "El principito" y luego responder una serie de preguntas. !Van muy bien exploradores¡, den todo en esta última misión.</p>
Escena 32		
Imagen	Audio	Texto de apoyo




<p style="text-align: center;">EL PRINCIPITO Antoine de Saint-Exupéry (1900-1944)</p> <p>CUANDO yo tenía seis años vi una vez una lámina magnífica en un libro sobre el Bosque Virgen que se llamaba "Historias Vividas". Representaba una serpiente boa que se tragaba a una fiera. He aquí la copia del dibujo.</p>  <p>El libro decía: "Las serpientes boas tragan sus presas enteras, sin masticarlas. Luego no pueden moverse y duermen durante los seis meses de la digestión". Reflexioné mucho entonces sobre las aventuras de la selva y, a mi vez, logré trazar con un lápiz de color mi primer dibujo. Mi dibujo número 1. Era así:</p> <p>Mostré mi obra maestra a las personas grandes y les pregunté si mi dibujo les asustaba. Me contestaron: "¿Por qué habrá de asustar un sombrero?". Mi dibujo no representaba un sombrero. Representaba una serpiente boa que digería un elefante. Dibujé entonces el interior de la serpiente boa a fin de que las personas grandes pudiesen comprender. Siempre necesitan explicaciones. Mi dibujo número 2 era así:</p>		<p style="text-align: center;">EL PRINCIPITO Antoine de Saint-Exupéry (1900-1944)</p> <p>Cuando yo tenía seis años vi una vez una lámina magnífica en un libro sobre el Bosque Virgen que se llamaba "Historias Vividas". Representaba una serpiente boa que se tragaba a una fiera. He aquí la copia del dibujo.</p> <p>El libro decía: "Las serpientes boas tragan sus presas enteras, sin masticarlas. Luego no pueden moverse y duermen durante los seis meses de la digestión". Reflexioné mucho entonces sobre las aventuras de la selva y, a mi vez, logré trazar con un lápiz de color mi primer dibujo. Mi dibujo número 1. Era así:</p> <p>Mostré mi obra maestra a las personas grandes y les pregunté si mi dibujo les asustaba.</p> <p>Me contestaron: "¿Por qué habrá de asustar un sombrero?"</p> <p>Mi dibujo no representaba un sombrero. Representaba una serpiente boa que digería un elefante. Dibujé entonces el interior de la serpiente boa a fin de que las personas grandes pudiesen comprender. Siempre necesitan explicaciones. Mi dibujo número 2 era así:</p>
<p>Escena 33</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
<p>Representaba una serpiente boa que digería un elefante. Dibujé entonces el interior de la serpiente boa a fin de que las personas grandes pudiesen comprender. Siempre necesitan explicaciones. Mi dibujo número 2 era así:</p>  <p>Las personas grandes me aconsejaron que dejara a un lado los dibujos de serpientes boas abiertas o cerradas y que me interesara un poco más por la geografía, la historia, el cálculo y la gramática. Así fue como, a la edad de seis años, abandoné una magnífica carrera de pintor.</p> <p>Estaba desalentado por el fracaso de mi dibujo número 1 y número 2. Las personas grandes nunca comprenden nada por sí solas y es cansador para los niños tener que darles siempre y siempre explicaciones.</p> <p>Debí, pues, elegir otro oficio y aprendí a pilotear aviones. Volé un poco por todo el mundo. Es cierto que la geografía me sirvió de mucho. Al primer golpe de vista estaba en condiciones de distinguir China de Arizona. Es muy útil si uno llega a extraviarse durante la noche.</p> <p>Tuve así, en el curso de mi vida, muchísimas situaciones con muchísima gente sana. Vié mucho con personas grandes. Les he visto muy cansas. No he mejorado excesivamente mi opinión.</p> <p>Cuando encuentra alguna que sea parecido un poco más, hace la experiencia de mi dibujo número 1, que siempre he conservado. Siempre saber si era verdaderamente un sombrero. Pero siempre me respondía: "Es un sombrero". Entonces me le hablaba ni de serpientes boas, ni de bosques vírgenes, ni de elefantes. Me colocaba a su alcance. Le hablaba de bridges, de golf, de política y de robotas. Y la persona grande se quedaba muy satisfecha de haber conocido a un hombre tan razonable.</p>		<p>Las personas grandes me aconsejaron que dejara a un lado los dibujos de serpientes boas abiertas o cerradas y que me interesara un poco más por la geografía, la historia, el cálculo y la gramática. Así fue como, a la edad de seis años abandoné una magnífica carrera de pintor. Estaba desalentado por el fracaso de mi dibujo número 1 y número 2. Las personas grandes nunca comprenden nada por sí solas y es cansador para los niños tener que darles siempre y siempre explicaciones.</p> <p>Debí, pues, elegir otro oficio y aprendí a pilotear aviones. Volé un poco por todo el mundo. Es cierto que la geografía me sirvió de mucho. Al primer golpe de vista estaba en condiciones de distinguir China de Arizona. Es muy útil si uno llega a extraviarse durante la noche.</p>




		<p>Tuve así, en el curso de mi vida, muchísimas vinculaciones con muchísima gente seria. Viví mucho con personas grandes. Las he visto muy cerca. No he mejorado excesivamente mi opinión.</p> <p>Cuando encontré alguna que me pareció un poco lúcida, hice la experiencia de mi dibujo número 1, que siempre he conservado. Quería saber si era verdaderamente comprensiva. Pero siempre me respondía: "Es un sombrero". Entonces no le hablaba ni de serpientes boas, ni de bosques vírgenes, ni de estrellas. Me colocaba a su alcance. Le hablaba de bridge, de golf, de política y de corbatas. Y la persona grande se quedaba muy satisfecha de haber conocido a un hombre tan razonable.</p>
<p>Escena 34</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
 <p>Viví así, solo, sin nadie con quien hablar verdaderamente, hasta que tuve una avería en el desierto de Sahara, hace seis años. Algo había roto en mi motor. Y como no tenía conmigo ni mecánico ni pasajeros, me dispuse a realizar, solo, una reparación difícil. Era, para mí, cuestión de vida o muerte. Tenía agua de beber apenas para ocho días. La primera noche dormí sobre la arena a mil millas de toda tierra habitada. Estaba más aislado que un naufrago sobre una balsa en medio del océano. Imaginaos, pues, mi sorpresa cuando, al romper el día, me despertó una extraña vozecita que decía:</p> <p>—Por favor...; ¡dibújame un cordero!</p> <p>—¿Eh!</p> <p>—Dibújame un cordero...</p> <p>Me puse de pie de un salto, como golpeado por un rayo. Me froté los ojos. Miré bien. Y vi a un hombrecito enteramente extraordinario que me examinaba gravemente. He aquí el mejor retrato que, más tarde logré hacer de él. Pero seguramente mi dibujo es mucho menos encantador que el modelo. No es, por mi culpa. Las personas grandes me desalentaron de mi carrera de pintor cuando tenía seis años y sólo había aprendido a dibujar las boas: cerradas y las boas abiertas.</p> <p>Miré, pues, la aparición con los ojos absortos, por el asombro. No olvidéis que me encontraba a mil millas de toda región habitada. Además, el hombrecito no me parecía ni extraviado, ni muy fatigado, ni muy hambriento, ni muy sediento, ni muy frío, ni muy caliente. No tenía en absoluto la apariencia de un niño perdido en medio del desierto, a mil millas de toda región habitada, cuando al fin logró hablar, decir:</p>		<p>II</p> <p>viví así, solo, sin nadie con quien hablar verdaderamente, hasta que tuve una avería en el desierto de Sahara, hace seis años. Algo había roto en mi motor. Y como no tenía conmigo ni mecánico ni pasajeros, me dispuse a realizar, solo, una reparación difícil. Era, para mí, cuestión de vida o muerte. Tenía agua de beber apenas para ocho días.</p> <p>La primera noche dormí sobre la arena a mil millas de toda tierra habitada. Estaba más aislado que -un naufrago sobre una balsa en medio del océano. Imaginaos, pues, mi sorpresa cuando, al romper el día, me despertó una extraña vozecita que decía.</p> <p>—Por favor...; ¡dibújame un cordero!</p> <p>—¡Eh!</p> <p>—Dibújame un cordero...</p> <p>Me puse de pie de un salto, como golpeado por un rayo. Me froté los ojos. Miré bien. Y vi a un hombrecito enteramente extraordinario que me examinaba gravemente. He aquí el mejor retrato que, más tarde logré hacer de él. Pero seguramente mi dibujo es mucho menos encantador que el</p>


		<p>modelo. No es por mi culpa. Las personas grandes me desalentaron de mi carrera de pintor cuando tenía seis años y sólo había aprendido a dibujar las boas cerradas y las boas abiertas.</p> <p>Miré, pues, la aparición con los ojos absortos por el asombro. No olvidéis que me encontraba a mil millas de toda región habitada. Además, el hombrecito no me parecía ni extraviado, ni muerto de fatiga, ni muerto de hambre, ni muerto de sed, ni muerto de miedo. No tenía en absoluto la apariencia de niño perdido en medio del desierto, a mil millas de toda región habitada. Cuando al fin logré hablar, le dije:</p>
Escena 35		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
 <p>—Pero... ¿qué haces aquí?</p> <p>Repetió entonces, muy suavemente, como si fuese una cosa muy seria:</p> <p>—Por favor... dibújame un cordero...</p> <p>Cuando el misterio es demasiado impresionante no es posible desobedecer. Por absurdo que me pareciese, a mil millas de todo lugar habitado y en peligro de muerte, saqué del bolsillo una hoja de papel y una estilográfica. Recordé entonces que había estudiado principalmente geografía, historia, cálculo y gramática, y dije al hombrecito (con un poco de mal humor) que no sabía dibujar. Me contestó:</p> <p>—No importa, dibújame un cordero.</p> <p>Como jamás había dibujado un cordero rehíce uno de los dos Únicos dibujos que era capaz de hacer. El de la boa cerrada. Quedé estupefacto cuando oí al hombrecito que me respondía:</p> <p>—¡No! ¡No! No quiero un elefante dentro de una boa. Una boa es muy peligrosa y un elefante muy embarazoso. En mi casa todo es pequeño. Necesito un cordero. Dibújame un cordero.</p> <p>Luego dijo: ¡No! Este cordero está muy enfermo. Haz otro.</p> <p>Yo dibujaba. Mi amigo sonrió amablemente, con indulgencia.</p>		<p>—Pero... ¿qué haces aquí?</p> <p>Repetió entonces, muy suavemente, como si fuese una cosa muy seria:</p> <p>—Por favor... dibújame un cordero...</p> <p>Cuando el misterio es demasiado impresionante no es posible desobedecer. Por absurdo que me pareciese, a mil millas de todo lugar habitado y en peligro de muerte, saqué del bolsillo una hoja de papel y una estilográfica. Recordé entonces que había estudiado principalmente geografía, historia, cálculo y gramática, y dije al hombrecito (con un poco de mal humor) que no sabía dibujar. Me contestó:</p> <p>—No importa, dibújame un cordero.</p> <p>Como jamás había dibujado un cordero rehíce uno de los dos Únicos dibujos que era capaz de hacer. El de la boa cerrada. Quedé estupefacto cuando oí al hombrecito que me respondía:</p> <p>—¡No! ¡No! No quiero un elefante dentro de una boa. Una boa es muy peligrosa y un elefante muy embarazoso. En mi casa todo es pequeño. Necesito un cordero. Dibújame un cordero.</p> <p>Entonces dibujé. El hombrecito miró atentamente. Luego dijo:</p> <p>¡No! Este cordero está muy enfermo. Haz otro.</p>

<p>Escena 36</p>		<p>Yo dibujaba. Mi amigo sonrió amablemente, con indulgencia:</p>
<p>Imagen</p> 	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p> <p>—¿Ves?... No es un cordero; es un carnero. Tiene cuernos... Rehice, pues, otra vez mi dibujo. Pero lo rechazó como a los anteriores: —Este es demasiado viejo. Quiero un cordero que viva mucho tiempo. Entonces, impaciente, como tenía prisa por comenzar a desmontar mi motor, garabateé este dibujo: Y le largué: —Ésta es la caja. El cordero que quieres está adentro. Quedé verdaderamente sorprendido al ver iluminarse el rostro de mi joven juez: —¿Es exactamente como lo quería! ¿Crees que necesitará mucha hierba este cordero? —¿Por qué? —Porque en mi casa todo es pequeño —inclinó la cabeza hacia el dibujo—: No tan pequeño... ¡Mira! Se ha dormido. Y así fue como conocí al Principito.</p> <p>Fuente: Antoine de Saint-Exupéry. El principito. Buenos Aires, Emecé, 1972.</p>
<p>Escena 37</p>		
<p>Imagen</p> 	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p> <p>Haz terminado de leer este hermoso fragmento, es hora que realices la prueba final, ingresa al siguiente link:</p> <p style="text-align: center;">ENLACE</p> <p>y responde las preguntas relacionadas con el fragmento.</p>
<p>Escena 38</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>

 <p>Misión final. Juego 1</p> 		<p>Misión final. Juego 1</p>
<p>Escena 39</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
		<p>Los recursos gráficos que nos permiten saber que en el texto anterior se mantiene un diálogo son:</p>
<p>Escena 40</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>

<p>Los recursos gráficos que nos permiten saber que en el texto anterior se mantiene un diálogo son:</p>  <div style="display: flex; flex-wrap: wrap;"> <div style="width: 50%; background-color: #f08080; padding: 5px; margin: 5px;">Los guiones largos y las acotaciones en frases.</div> <div style="width: 50%; background-color: #4169e1; color: white; padding: 5px; margin: 5px;">Los signos de exclamación o interrogación.</div> <div style="width: 50%; background-color: #ffd700; padding: 5px; margin: 5px;">El uso de las comillas y los puntos suspensivos.</div> <div style="width: 50%; background-color: #228b22; color: white; padding: 5px; margin: 5px;">La disposición gráfica de cada uno de los párrafos y su distribución.</div> </div>		<p>Los recursos gráficos que nos permiten saber que en el texto anterior se mantiene un diálogo son:</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Los guiones largos y las acotaciones en frases. b) Los signos de exclamación e interrogación. c) El uso de las comillas y los puntos suspensivos. d) La disposición gráfica de cada uno de los párrafos y su distribución.
Escena 41		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
<p>2 de 5</p>  <p>Con la expresión “¡Dibújame un cordero!”. El principito expresa</p>		<p>Con la expresión “¡Dibújame un cordero!”. El principito expresa</p>
Escena 42		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
<p>Con la expresión “¡Dibújame un cordero!”. El principito expresa</p>  <div style="display: flex; flex-wrap: wrap;"> <div style="width: 50%; background-color: #f08080; padding: 5px; margin: 5px;">Una orden.</div> <div style="width: 50%; background-color: #4169e1; color: white; padding: 5px; margin: 5px;">Una súplica.</div> <div style="width: 50%; background-color: #ffd700; padding: 5px; margin: 5px;">Un deseo.</div> <div style="width: 50%; background-color: #228b22; color: white; padding: 5px; margin: 5px;">Una amenaza.</div> </div>		<p>Con la expresión “¡Dibújame un cordero!”. El principito expresa</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Una orden. b) Una súplica. c) Un deseo. d) Una amenaza.
Escena 43		
Imagen	Audio	Texto de apoyo


		<p>En el fragmento “<u>al romper el día</u>, me despertó una extraña vocecita”, la expresión subrayada puede ser remplazada por:</p>
<p>Escena 44</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
		<p>En el fragmento “<u>al romper el día</u>, me despertó una extraña vocecita”, la expresión subrayada puede ser remplazada por:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) El sol estaba en su cenit. b) Al amanecer. c) El día estaba por terminar. d) La luna no se había ocultado todavía.
<p>Escena 41</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
		<p>Podría decirse que cuando el niño dejó de dibujar experimentó un sentimiento de:</p>
<p>Escena 42</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>

<p>Podría decirse que cuando el niño dejó de dibujar experimentó un sentimiento de:</p>  <p>The screenshot shows a quiz interface. At the top, there is a question in Spanish: 'Podría decirse que cuando el niño dejó de dibujar experimentó un sentimiento de:'. Below the question is a small image of a child with long blonde hair sitting on a grassy hill, looking at a book. Below the image are four colored buttons representing emotions: a red button for 'Rabia', a blue button for 'Felicidad', a yellow button for 'Frustración', and a green button for 'Desolación'.</p>	<p>Podría decirse que cuando el niño dejó de dibujar experimentó un sentimiento de:</p> <ul style="list-style-type: none">a) Rabiab) Felicidad.c) Frustración.d) Desolación.
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Guion Juego 2: Un mensaje inesperado. Con el propósito de implementar estrategias de gamificación en el presente proyecto, se decide elaborar el segundo juego, donde se evidencie lo aprendido en la segunda sesión, en la cual se tuvo como contenido conceptual, 2 tipos de inferencia: la léxica y la causal; para esto se diseña un juego en Genially, el cual constaba de 5 niveles, al finalizar la misión se obtenía una pista que permitiría desbloquear la batalla final, la cual consistía en un Quizizz. Este es el link de acceso al segundo juego: <https://view.genial.ly/607cd8de548e590d06b3b2c3/presentation-episodio-2-un-mensaje-inesperado>

A continuación, se describe el mismo, por medio de escenas:

Guion Juego 2: Un mensaje inesperado

Docentes: Claudia Milena Caballero Toloza y María Alejandra Suárez Caballero		Materia: Lengua Castellana Grado: 9°	
Parámetros iniciales			
Propósito de aprendizaje: Realizar un juego que permita evidenciar lo aprendido en la sesión 2, en la cual se abordó el tema de inferencia léxica e inferencial causal.			
Características a tener en cuenta del público objetivo (tus estudiantes): Estudiantes de noveno grado de la Institución Educativa La Ceiba, quienes tienen bajos niveles de comprensión lectora y poco interés por la lectura.			
Tema a abordar: Inferencia léxica Inferencia causal			
Escena 1			
Imagen	Audio	Texto de apoyo	
		Episodio 2: Un mensaje inesperado	
Escena 2			
Imagen	Audio	Texto de apoyo	



Felicidades exploradores lograron encender la nave e iniciar su viaje interestelar. Estamos viajando por la maravillosa constelación Aquarium, de repente en nuestro intercomunicador espacial hemos recibido un extraño mensaje, proveniente de un planeta cercano, pidiendo ayuda.

Hemos decidido atender al llamado y aterrizar en un extraño planeta llamado Zorel 791 y así ayudar a quienes nos han llamado.

Al llegar, nos recibe una bella extraterrestre llamada Deldri:

Bienvenidos viajeros, soy Deldri, una habitante de Zorel 791, yo fui quien los contacté y pedí su ayuda. Nuestro planeta fue atacado por los Candarianos, quienes se apoderaron de él, sus recursos y su gente. Necesitamos de la ayuda de nobles guerreros que se enfrenten contra ellos y logren acabar con la base que han creado en nuestro planeta. Derroten la base y salven nuestro planeta.

Escena 3

Imagen	Audio	Texto de apoyo
--------	-------	----------------



Mapa de navegación


Escena 4

Imagen	Audio	Texto de apoyo
--------	-------	----------------

<p>Para cumplir el primer nivel, debes leer atentamente el siguiente poema y luego, responder las preguntas, debes marcar la respuesta correcta</p>		<p>Para cumplir el primer nivel, debes leer atentamente el siguiente poema y luego, responder las preguntas, debes marcar la respuesta correcta</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Escena 5

Imagen	Audio	Texto de apoyo
--------	-------	----------------




		<p style="text-align: center;">Súplica de amor</p> <p style="text-align: center;"> Por mi voz endurecida como una vieja herida; Por la luz que revela y destruye mi rostro; Por el oleaje de una soledad más antigua que Dios; Por mi atrás y mi adelante; Por un ramo de abuelos reunidos que me pesan; Por el difunto que duerme en mi costado izquierdo Y por el perro que le lame los pómulos; Por el aullido de mi madre Cuando mojé sus muslos como un vómito oscuro; Por mis ojos culpables de todo lo que existe; Por la gozosa tortura de mi saliva Cuando palpo la tierra digerida en mi sangre; Por saber que me pudro: Ámame. </p> <p style="text-align: right;">Héctor Rojas Herazo (1921-2002)</p>
-----------------------------------------------------------------------------------	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------


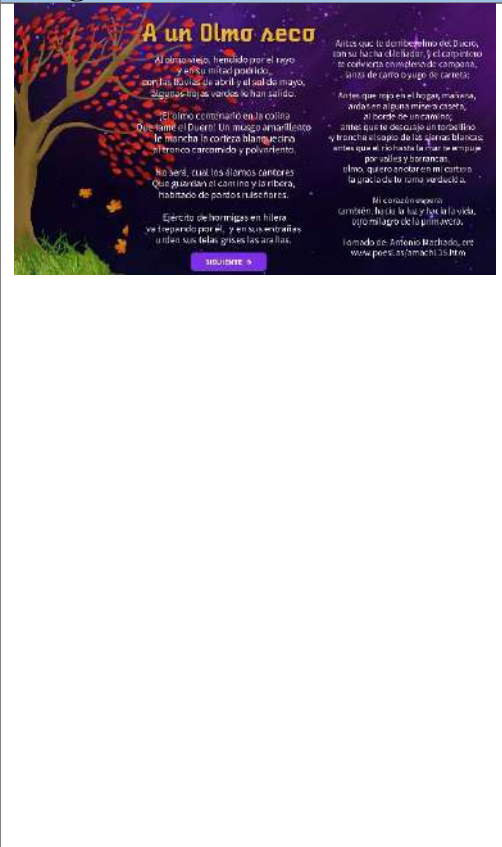
Escena 6



Imagen	Audio	Texto de apoyo
--------	-------	----------------




<p>1. El poeta utiliza un punto y coma siempre que:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Llama la atención del lector sobre una imagen. b) Necesita tomar una pausa en la lectura. c) Introduce un nuevo elemento de la enumeración. d) Necesita separar dos versos entre sí. 		<p>1. El poeta utiliza un punto y coma siempre que</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Llama la atención del lector sobre una imagen. b) Necesita tomar una pausa en la lectura. c) Introduce un nuevo elemento de la enumeración. d) Necesita separar dos versos entre sí.
Escena 7		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
<p>2. En la expresión: una soledad más antigua que Dios, ¿qué recurso poético utiliza el autor?</p> <ul style="list-style-type: none"> a) El hipérbaton, ya que altera el orden sintáctico de la oración. b) El símil, ya que compara su soledad a la soledad de Dios. c) La aliteración, ya que hace un uso repetido de la consonante s. d) La hipérbate, ya que exagera las cualidades de la soledad de la que habla. 		<p>2. En la expresión: una soledad más antigua que Dios, ¿qué recurso poético utiliza el autor?</p> <ul style="list-style-type: none"> a) El hipérbaton, ya que altera el orden sintáctico de la oración. b) El símil, ya que compara su soledad a la soledad de Dios. c) La aliteración, ya que hace un uso repetido de la consonante s. d) La hipérbate, ya que exagera las cualidades de la soledad de la que habla.
Escena 8		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
<p>3. La <u>anáfora</u> es un recurso morfosintáctico propio de la poesía, que consiste en la repetición de la misma palabra o grupo de palabras al principio de los distintos versos de un poema. ¿Por qué razón se puede afirmar que el poema <i>Súplica de amor</i> hace uso de este recurso?</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Por el constante uso de verbos. b) Por el uso repetido del adjetivo posesivo mi. c) Por la insistente enumeración de imágenes. d) Por la recurrencia de la preposición por. 		<p>3. La <u>anáfora</u> es un recurso morfosintáctico propio de la poesía, que consiste en la repetición de la misma palabra o grupo de palabras al principio de los distintos versos de un poema. ¿Por qué razón se puede afirmar que el poema <i>Súplica de amor</i> hace uso de este recurso?</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Por el constante uso de verbos. b) Por el uso repetido del adjetivo posesivo mi. c) Por la insistente enumeración de imágenes. d) Por la recurrencia de la preposición por.
Escena 9		
Imagen	Audio	Texto de apoyo




<p>4. En las versos: <i>Por el aullido de mi madre / Cuando mojé sus muslos como un vómito oscuro, podemos inferir que el poeta hace referencia a</i></p> <p>a) El momento de su muerte en manos de su madre.</p> <p>b) El momento del parto en que su madre le dio nacimiento.</p> <p>c) Su enfermedad, que entristece mucho a su madre.</p> <p>d) Sus lágrimas, que mojan los muslos de su madre.</p>		<p>4. En los versos: <i>Por el aullido de mi madre / Cuando mojé sus muslos como un vómito oscuro, podemos inferir que el poeta hace referencia a</i></p> <p>a) El momento de su muerte en manos de su madre.</p> <p>b) El momento del parto en que su madre le dio nacimiento.</p> <p>c) Su enfermedad, que entristece mucho a su madre.</p> <p>d) Sus lágrimas, que mojan los muslos de su madre.</p>
<p>Escena 10</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
<p>5. ¿Cuál es la razón principal que el yo lírico del poema, es decir, quien habla en el poema, da para ser amado?</p> <p>a) El temor de morir en manos de Dios como un hombre culpable y efímero, que no puede más que fijarse en la fealdad de la vida.</p> <p>b) Su condición de ser hombre, que se ve reflejada en su deterioro físico, en su voz que envejece y en las vicisitudes de su propia vida.</p> <p>c) Su gran amor que se traduce en el cariño que le tiene a su amada, a su perro, a sus abuelos y a toda la vida que le ha dado tanto gozo.</p> <p>d) Su religiosidad que se evidencia en su recurrencia a Dios y su antigüedad, en declarar su culpabilidad como hijo de Adán y Eva, y en su alegría al palpar la tierra.</p>		<p>5. ¿Cuál es la razón principal que el yo lírico del poema, es decir, quien habla en el poema, da para ser amado?</p> <p>a) El temor de morir en manos de Dios como un hombre culpable y efímero, que no puede más que fijarse en la fealdad de la vida.</p> <p>b) Su condición de ser hombre, que se ve reflejada en su deterioro físico, en su voz que envejece y en las vicisitudes de su propia vida.</p> <p>c) Su gran amor que se traduce en el cariño que le tiene a su amada, a su perro, a sus abuelos y a toda la vida que le ha dado tanto gozo.</p> <p>d) Su religiosidad que se evidencia en su recurrencia a Dios y su antigüedad, en declarar su culpabilidad como hijo de Adán y Eva, y en su alegría al palpar la tierra.</p>
<p>Escena 11</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
<p>Si el estudiante se equivoca en las respuestas, será enviado a esta imagen</p>		<p>Te ha atrapado un Candariano</p> <p>Inténtalo de nuevo.</p>

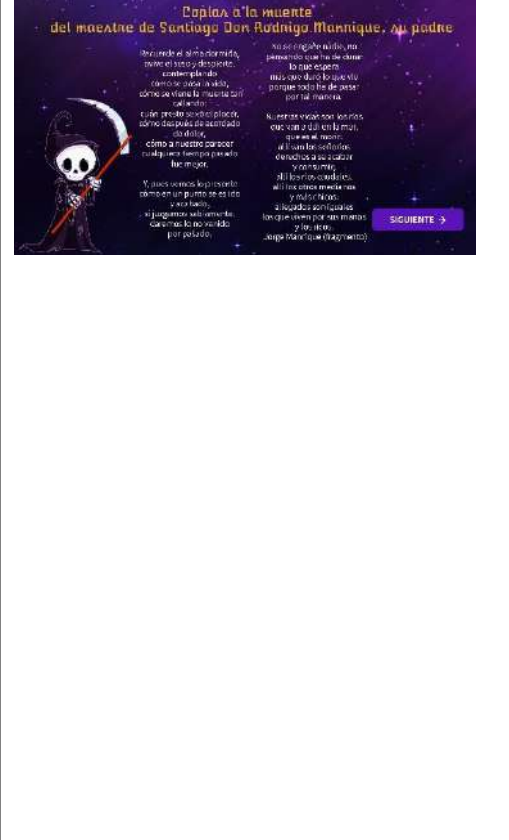
		
Escena 12		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
<p>Cuando logre seleccionar todas las respuestas acertadas, aparecerá la siguiente imagen</p> 		<p style="text-align: center;">!Excelente! Han logrado cumplir la primera misión. Recuerden este código A Les ayudará a abrir la compuerta para acabar con la base Candariana</p>
Escena 13		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
		
Escena 14		
Imagen	Audio	Texto de apoyo


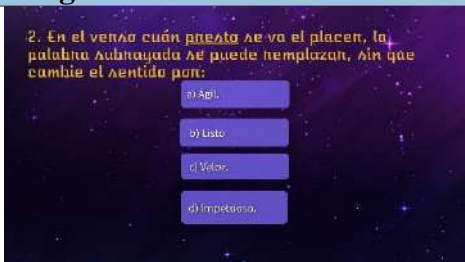
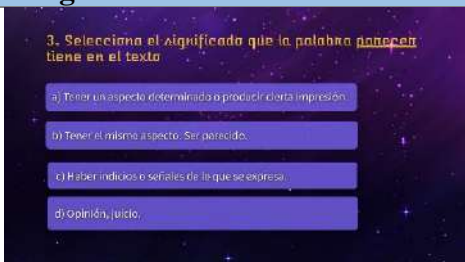
		<p style="text-align: center;">Carrera interestelar</p> <p style="text-align: center;">Responde correctamente en esta competición contra un Candariano y llega primero a la meta</p>
<p>Escena 15</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
		<p style="text-align: center;">A un olmo Seco</p> <p>Al olmo viejo, hendido por el rayo y en su mitad podrido, con las lluvias de abril y el sol de mayo, algunas hojas verdes le han salido.</p> <p>¡El olmo centenario en la colina mañana, Que lame el Duero! Un musgo amarillento le mancha la corteza blanquecina al tronco carcomido y polvoriento.</p> <p>No será, cual los álamos cantores que guardan el camino y la ribera, habitado de pardos ruiseñores.</p> <p>blancas No será, cual los álamos cantores empuje Que guardan el camino y la ribera, habitado de pardos ruiseñores. cartera</p> <p>Antes que te derribe, olmo del Duero, su hacha el leñador, y el carpintero con te convierta en melena de lanza de carro o yugo de</p> <p>Antes que rojo en el hogar, ardas en alguna mísera caseta, al borde de un camino; antes que te descuaje un tronche el soplo de las sierras</p> <p>antes que el río hasta la mar te empuje por valles y barrancas, olmo, quiero anotar en mi cartera</p>

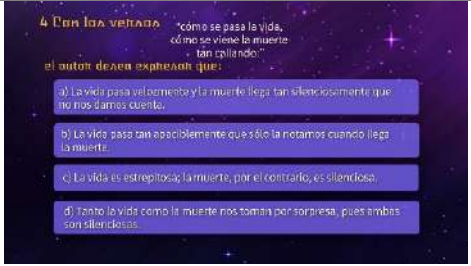
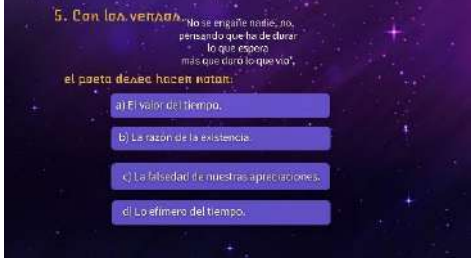
		<p>Ejército de hormigas en hilera va trepando por él, y en sus entrañas urden sus telas grises las arañas.</p> <p>vida,</p> <p>Tomado de: Antonio Machado, en: www.poesi.as/amach115.htm</p>	<p>la gracia de tu rama verdecida.</p> <p>Mi corazón espera también, hacia la luz y hacia la</p> <p>otro milagro de la primavera.</p>
Escena 16			
Imagen	Audio	Texto de apoyo	
		<p>1. Según el texto, el olmo es:</p> <p>a) Centenario. b) Abandonado. c) Amarillento. d) Blanquecino.</p>	
Escena 17			
Imagen	Audio	Texto de apoyo	
		<p>2. A través de su poema, Antonio Machado está interesado por presentar:</p> <p>a) Lo patético del olmo. b) El renacer del olmo. c) Lo sensible del olmo. d) La vida del olmo.</p>	
Escena 18			
Imagen	Audio	Texto de apoyo	




		<p>3. Con versos como: “Mi corazón espera/ también, hacia la luz y hacia la vida/ otro milagro de la primavera”, Antonio Machado expresa:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Esperanza. b) Libertad. c) Solidaridad. d) Confianza.
<p>Escena 19</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
		<p>4. Palabras como: “polvoriento/podrido/carcomido/hendido”, expresan;</p> <ul style="list-style-type: none"> a) El desconsuelo del olmo. b) La tristeza del olmo. c) El sufrimiento del olmo. d) La soledad del olmo.
<p>Escena 20</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
		<p>5. En el verso: “algunas hojas verdes le han salido”, se presenta:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Una hipérbole. b. Una metáfora. c. Un epíteto. d. Un hipérbaton.
<p>Escena 21</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
<p>Si el estudiante se equivoca en las respuestas, será enviado a esta imagen</p>		<p style="text-align: center;">Te ha atrapado un Candariano</p> <p style="text-align: center;">Inténtalo de nuevo.</p>

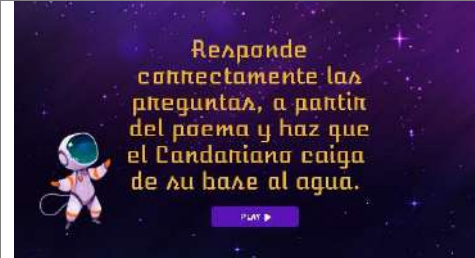
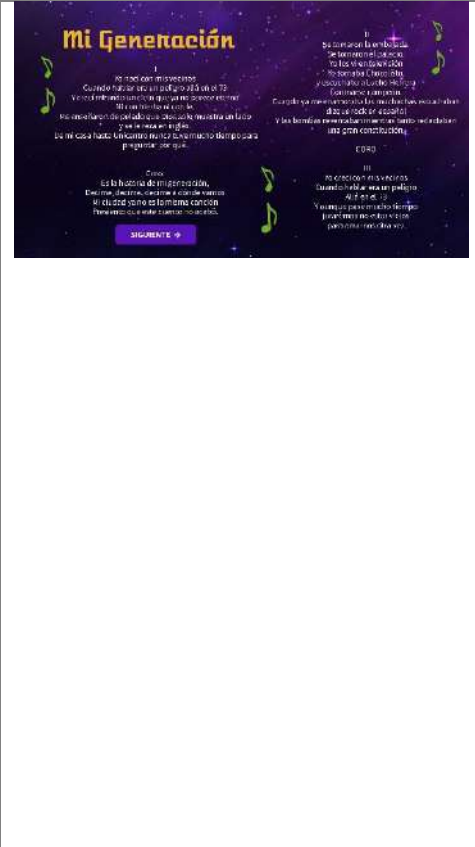
		
<p>Escena 22</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
<p>Cuando logre seleccionar todas las respuestas acertadas, aparecerá la siguiente imagen</p> 		<p>!Excelente! Han logrado cumplir la primera misión. Recuerden este código R Les ayudará a abrir la compuerta para acabar con la base Candariana</p>
<p>Escena 23</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
		
<p>Escena 24</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>

<p>Para cumplir el tercer nivel, debes leer atentamente el siguiente poema y luego, responder las preguntas, debes marcar la respuesta correcta</p> <p>ACEPTAR</p>		<p>Para cumplir el tercer nivel, debes leer atentamente el siguiente poema y luego, responder las preguntas, debes marcar la respuesta correcta</p>
<p>Escena 25</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
		<p style="text-align: center;">Coplas a la muerte del maestro de Santiago Don Rodrigo Manrique, su padre</p> <p>Recuerde el alma dormida, avive el seso y despierte, contemplando cómo se pasa la vida, cómo se viene la muerte tan callando: cuán presto se va el placer, cómo después de acordado da dolor, cómo a nuestro parecer cualquiera tiempo pasado fue mejor.</p> <p>Y, pues vemos lo presente cómo en un punto se es ido y acabado, si juzgamos sabiamente, daremos lo no venido por pasado.</p> <p>No se engañe nadie, no pensando que ha de durar lo que espera más que duró lo que vio porque todo ha de pasar por tal manera.</p> <p>Nuestras vidas son los ríos que van a dar en la mar, que es el morir: allí van los señoríos derechos a se acabar y consumir; allí los ríos caudales, allí los otros medianos allí los otros medianos y más chicos: allegados son iguales los que viven por sus manos y los ricos.</p>

		Jorge Manrique (fragmento)
Escena 26		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
 <p>1. En el poema la palabra <i>дела</i> se refiere a:</p> <p>a) Cráneo. b) Cerebro. c) Sentido crítico. d) Sensatez.</p>		<p>1. En el poema la palabra <i>seso</i> se refiere a:</p> <p>a) Cráneo. b) Cerebro. c) Sentido crítico. d) Sensatez.</p>
Escena 27		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
 <p>2. En el verso cuán <u>presto</u> se va el placer, la palabra subrayada se puede cambiar el sentido por:</p> <p>a) Ágil. b) Listo. c) Veloz. d) Impetuoso.</p>		<p>2. En el verso cuán <u>presto</u> se va el placer, la palabra subrayada se puede reemplazar, sin que cambie el sentido por:</p> <p>a) Ágil. b) Listo. c) Veloz. d) Impetuoso.</p>
Escena 28		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
 <p>3. Selecciona el significado que la palabra <i>parecer</i> tiene en el texto</p> <p>a) Tener un aspecto determinado o producir cierta impresión. b) Tener el mismo aspecto. Ser parecido. c) Haber indicios o señales de lo que se expresa. d) Opinión, juicio.</p>		<p>3. Marca el significado que la palabra <i>parecer</i> tiene en el texto</p> <p>a) Tener un aspecto determinado o producir cierta impresión. b) Tener el mismo aspecto. Ser parecido. c) Haber indicios o señales de lo que se expresa. d) Opinión, juicio.</p>
Escena 29		
Imagen	Audio	Texto de apoyo

 <p>4 Con los versos "cómo se pasa la vida, cómo se viene la muerte tan callando." el autor desea expresar que:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) La vida pasa velozmente y la muerte llega tan silenciosamente que no nos damos cuenta. b) La vida pasa tan apaciblemente que sólo la notamos cuando llega la muerte. c) La vida es estrepitosa; la muerte, por el contrario, es silenciosa. d) Tanto la vida como la muerte nos toman por sorpresa, pues ambas son silenciosas. 		<p>4 Con los versos</p> <p style="text-align: center;">“cómo se pasa la vida, cómo se viene la muerte tan callando:”</p> <p>el autor desea expresar que:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) La vida pasa velozmente y la muerte llega tan silenciosamente que no nos damos cuenta. b) La vida pasa tan apaciblemente que sólo la notamos cuando llega la muerte. c) La vida es estrepitosa; la muerte, por el contrario, es silenciosa. d) Tanto la vida como la muerte nos toman por sorpresa, pues ambas son silenciosas.
<p>Escena 30</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
 <p>5. Con los versos "No se engañe nadie, no, pensando que ha de durar lo que espere más que duró lo que vio", el poeta desea hacer notar:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) El valor del tiempo. b) La razón de la existencia. c) La falsedad de nuestras apreciaciones. d) Lo efímero del tiempo. 		<p>5 Con los siguientes versos.</p> <p style="text-align: center;">“No se engañe nadie, no, pensando que ha de durar lo que espera más que duró lo que vio”,</p> <p>el poeta desea hacer notar:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) El valor del tiempo. b) La razón de la existencia. c) La falsedad de nuestras apreciaciones. d) Lo efímero del tiempo.
<p>Escena 31</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
<p>Si el estudiante se equivoca en las respuestas, será enviado a esta imagen</p>		<p>Te ha atrapado un Candariano</p> <p>Inténtalo de nuevo.</p>

		
<p>Escena 32</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
<p>Cuando logre seleccionar todas las respuestas acertadas, aparecerá la siguiente imagen</p> 		<p style="text-align: center;">!Excelente! Han logrado cumplir la primera misión. Recuerden este código C Les ayudará a abrir la compuerta para acabar con la base Candariana</p>
<p>Escena 33</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
		
<p>Escena 34</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>

		<p>Responde correctamente las preguntas, a partir del poema y haz que el Candariano caiga de su base al agua.</p>
<p>Escena 35</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
		<p style="text-align: center;">Mi generación</p> <p style="text-align: center;">Yo nací con mis vecinos Cuando hablar era un peligro allá en el 73 Y crecí mirando un cielo que ya no parece eterno Ni con hierba ni con fe. Me enseñaron de pelado que Dios solo muestra un lado y se le reza en inglés. De mi casa hasta Unicentro nunca tuve mucho tiempo para preguntar por qué.</p> <p style="text-align: center;">Coro: Es la historia de mi generación, Decíme, decíme, decíme a dónde vamos Mi ciudad ya no es la misma canción Presiento que este cuento no acabó.</p> <p style="text-align: center;">Se tomaron la embajada. Se tomaron el palacio. Yo los vi en televisión Yo tomaba Chocolisto, y escuchaba a Lucho Herrera Coronarse campeón.</p>



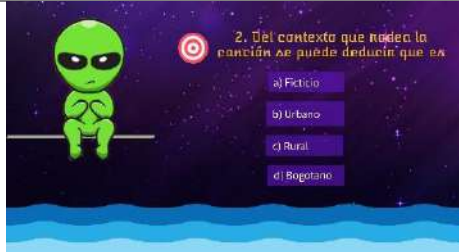
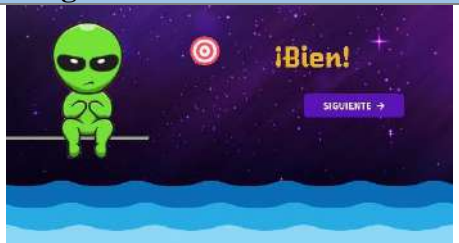
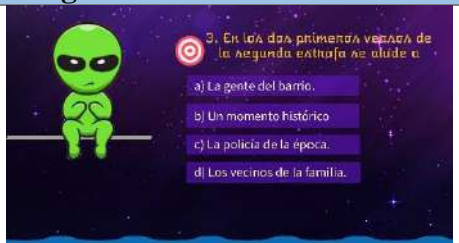



		<p>Cuando ya me enamoraba las muchachas escuchaban dizque rock en español Y las bombas reventaban mientras tanto redactaban una gran constitución.</p> <p style="text-align: center;">CORO</p> <p style="text-align: center;">Yo crecí con mis vecinos Cuando hablar era un peligro Allá en el 73 Y aunque pase mucho tiempo juraremos no estar viejos para amarnos otra vez.</p>
Escena 36		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
		<p>La primera estrofa de la canción se ocupa de</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Presentar los mejores momentos de la infancia del autor. b) Destacar la falta de derechos humanos en la sociedad del autor. c) Denunciar el miedo que acompañó su infancia. d) Recordar los problemas civiles de Andrés Cepeda.
Escena 37		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
		<p>¡Bien!</p>
Escena 38		

Imagen	Audio	Texto de apoyo
		<p>Del contexto que rodea la canción se puede deducir que es</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Ficticio b) Urbano c) Rural d) Bogotano
Escena 39		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
		<p style="text-align: center;">¡Bien!</p>
Escena 40		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
		<p>En los dos primeros versos de la segunda estrofa se alude a</p> <ul style="list-style-type: none"> a) La gente del barrio. b) Un momento histórico c) La policía de la época. d) Los vecinos de la familia.
Escena 41		
Imagen	Audio	Texto de apoyo

		<p>¡Bien!</p>
<p>Escena 42</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
		<p>El uso de “aunque” en la última estrofa permite anticipar que</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Se reforzarán a continuación las ideas anteriores b) Todo lo anterior es diferente de lo que continuará. c) La idea siguiente variará el sentido de lo expuesto. d) Se negarán los planteamientos anteriores.
<p>Escena 43</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
		<p>¡Bien!</p>
<p>Escena 44</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>




 <p>De acuerdo con el sentido de la frase, "aunque" en la última estrofa puede ser reemplazado por:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Así b) Porque c) Sin embargo d) Además 		<p>De acuerdo con el sentido de la frase, “aunque” en la última estrofa puede ser reemplazado por</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Así b) Porque c) Sin embargo d) Además
Escena 45		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
<p>Si el estudiante se equivoca en las respuestas, será enviado a esta imagen</p> 		<p style="text-align: center;">Te ha atrapado un Candariano</p> <p style="text-align: center;">Inténtalo de nuevo.</p>
Escena 46		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
<p>Cuando logre seleccionar todas las respuestas acertadas, aparecerá la siguiente imagen</p> 		<p style="text-align: center;">¡Excelente!</p> <p style="text-align: center;">Han logrado cumplir la primera misión.</p> <p style="text-align: center;">Recuerden este código</p> <p style="text-align: center;">A</p> <p style="text-align: center;">Les ayudará a abrir la compuerta para acabar con la base Candariana</p>
Escena 47		

Imagen	Audio	Texto de apoyo
		
Escena 48		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
		<p>Para abrir la compuerta se necesita contraseña de acceso</p>
Escena 49		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
		<p>Felicidades exploradores, han logrado pasar la mayoría de las pruebas, pero falta una más.</p> <p>Y así destruir la base Candariana. Para esta última misión deben leer el siguiente poema y luego responder una serie de preguntas.</p> <p>Sigán así y logren liberar a Zorel 791 de los Candarianos.</p>
Escena 50		
Imagen	Audio	Texto de apoyo



Farewell

1

Desde el fondo de ti, y arrodillado,
 un niño triste, como yo, nos mira.
 Por esa vida que arderá en sus venas
 tendrían que amarrarse nuestras vidas.
 Por esas manos, hijas de tus manos,
 tendrían que matar las manos mías.
 Por sus ojos abiertos en la tierra
 veré en los tuyos lágrimas un día.



2

Yo no lo quiero, Amada.
 Para que nada nos amarre
 que no nos una nada.
 Ni la palabra que aromó tu boca
 ni lo que no dijeron las palabras,
 Ni la fiesta de amor que no tuvimos
 ni tus sollozos junto a la ventana.

3




(Amo el amor de los marineros
 que besan y se van.
 Dejan una promesa.
 No vuelven nunca más.
 En cada puerto una mujer espera:
 los marineros besan y se van.
 Una noche se acuestan con la muerte
 en el lecho del mar).

4

		<p>Amor el amor que se reparte en besos, lecho y pan. Amor que puede ser eterno y puede ser fugaz. Amor que quiere libertarse para volver a amar. Amor divinizado que se acerca Amor divinizado que se va.</p>
Escena 51		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
		<p>5</p> <p>Ya no se encantarán mis ojos en tus ojos, ya no se endulzará junto a ti mi dolor. Pero hacia donde vaya llevaré tu mirada y hacia donde caminos llevarás mi dolor. Fui tuyo, fuiste mía. ¿Qué más? Juntos hicimos un recodo en la ruta donde el amor pasó. Fui tuyo, fuiste mía. Tú serás del que te amé, del que corte en tu huerto lo que he sembrado yo. Yo me voy. Estoy triste: pero siempre estoy triste. Vengo desde tus brazos. No sé hacia dónde voy. ...Desde tu corazón me dice adiós un niño. Y yo le digo adiós.</p>
Escena 52		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
		<p>Haz terminado de leer el poema, es hora que realices la prueba final, ingresa al siguiente link: Al ingresar al link escribe este código 2489 0378 y responde las preguntas relacionadas con el texto.</p>

Escena 53		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
		<p>1. En los versos: “Por sus ojos abiertos en la tierra / veré en los tuyos lágrimas un día”. Se refieren a:</p> <ol style="list-style-type: none"> Los ojos del niño. Los ojos de la amada. Los ojos del protagonista. Los ojos de los marineros que están en alta mar.
Escena 54		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
		<p>2. El tema del poema es de:</p> <ol style="list-style-type: none"> Amor sin compromiso. Un niño triste. Una mujer irresponsable. Un marinero y el amor
Escena 55		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
		<p>3. En los siguientes versos: Ya no se <i>encantarán</i> mis ojos en tus ojos, ya no se <i>endulzará</i> junto a ti mi dolor. Las palabras escritas en cursiva, en su orden pueden ser sustituidas por.</p> <ol style="list-style-type: none"> Escamparán y apaciguarán. Atraerán y dulcificarán. Aburrirán y apaciguarán. Atraerán y escamparán.
Escena 56		
Imagen	Audio	Texto de apoyo

		<p>4. Se puede inferir del poema que el niño:</p> <ol style="list-style-type: none"> Está aún en el vientre de la madre. Todo el tiempo mira al protagonista. Es fruto del amor de otro hombre y por eso se deben separar. Sufre todo el tiempo por la ausencia de su padre.
Escena 57		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
		<p>5. El poema compara el amor de los marineros con el que el hombre porque quiere</p> <ol style="list-style-type: none"> El amor debe ser incondicional y respetuoso. Él quiere un amor libre sin ataduras El amor se debe dar en el mar y en los puertos. Para que el amor funcione debe ser fugaz.
Escena 58		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
		<p>6. Queda claro en el poema que el hombre:</p> <ol style="list-style-type: none"> Ama a su hijo y a su madre. Ama a su madre, pero no soporta la idea de tener un hijo. Ama a la mujer, pero su trabajo como marinero no se lo permite. La vida está llena de sorpresas frente al tema del amor.
Escena 59		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
		<p>7. En el verso “para que nada nos <u>amarre</u>” la palabra resaltada puede ser sustituida por:</p> <ol style="list-style-type: none"> Desatar Amargue Enfurezca Encadene
Escena 60		
Imagen	Audio	Texto de apoyo

		<p>8. Lee y observa con atención los siguientes versos y determina la figura literaria:</p> <p style="text-align: center;">Amor que quiere libertarse para volver a amar. Amor divinizado que se acerca Amor divinizado que se va.</p> <p>a) Metáfora b) Asíndeton c) Símil d) Anáfora</p>
Escena 61		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
		<p>9. En el poema el hombre ama a la mujer, pero decide dejarla ante la existencia de:</p> <p>a) Un nuevo amor. b) Un trabajo como marinero. c) Un niño fruto de su amor. d) Un niño fruto de una traición.</p>
Escena 62		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
		<p>10. La palabra Farewell, título del poema de Pablo Neruda está en inglés y significa:</p> <p>a) Amor. b) Despedida. c) Alegría. d) Sufrimiento.</p>


Guion Juego 3: Emboscada. Con el objetivo de desarrollar el proyecto e implementar estrategias de gamificación donde se evidencie lo aprendido en la tercera sesión, en el cual se trabajó como contenido conceptual los tipos de inferencial: inferencia de oposición y de comparación, se decide elaborar un juego en Genially, el cual constaba de 5 niveles, al finalizar la misión se obtenía una pista que permitiría desbloquear la batalla final, la cual consistía en un Kahoot. Este es el link de acceso al tercer juego: <https://view.genial.ly/608731358175930cd04e436b/presentation-episodio-3-emboscada>

A continuación, se describe el mismo, por medio de escenas:

Tabla 13

Guion Juego 3: Emboscada

Docentes: Claudia Milena Caballero Toloza y María Alejandra Suárez Caballero	Materia: Lengua Castellana Grado: 9°	
Parámetros iniciales		
Propósito de aprendizaje: Realizar un juego que permita evidenciar lo aprendido en la sesión 3, en la cual se abordó los tipos de inferencia: inferencial de comparación y de oposición		
Características a tener en cuenta del público objetivo (tus estudiantes): Estudiantes de noveno grado de la Institución Educativa La Ceiba, quienes tienen bajos niveles de comprensión lectora y poco interés por la lectura.		
Tema a abordar: Inferencia de comparación Inferencia de oposición		
Escena 1		
Imagen	Audio	Texto de apoyo

<p>Anteriormente, en el episodio 2...</p> <p>Exploradores, ¡Gracias!</p> <p>Cumplieron con lo prometido, destruyeron la base candariana y han salvado a Zorel 791 y a su gente. Estamos eternamente agradecidos, como recompensa, haremos un espléndido banquete y les daré una gema especial. Guárdenla, tiene poderes mágicos y puede serles de gran ayuda en su travesía.</p> 		<p>Anteriormente, en el episodio 2... Exploradores, ¡Gracias!</p> <p>Cumplieron con lo prometido, destruyeron la base candariana y han salvado a Zorel 791 y a su gente. Estamos eternamente agradecidos, como recompensa, haremos un espléndido banquete y les daré una gema especial. Guárdenla, tiene poderes mágicos y puede serles de gran ayuda en su travesía.</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Escena 2

Imagen

Audio

Texto de apoyo



Episodio 3: Emboscada

Escena 3

Imagen

Audio

Texto de apoyo



Exploradores, su travesía continúa y cada vez están más cerca del planeta Candar. Todo se encuentra en calma y de repente el radar de la nave les indica que algo se acerca, luego se escucha un fuerte ruido, que nos advierte de un peligro inminente.

Por el frente se acerca una extraña nave, que les dispara a su nave y trata de capturarlos. Son una tripulación de malvados piratas espaciales, enviados por el rey Flint para acabarlos.

Al parecer, el infiltrado que sabotear la nave, dio aviso al rey sobre su viaje y este envió una tropa de rufianes espaciales para impedirles llegar a Candar.





Exploradores defiendan su nave, luchen contra los piratas y no permitan que se apoderen de la nave y los capturen.




Escena 4

Imagen

Audio

Texto de apoyo

 <p>Mapa de navegación</p>		<p>Mapa de navegación</p>
<p>Escena 5</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
 <p>CIERRA LA COMPUERTA Responde correctamente y evita que ingresen los enemigos</p> <p>Responde correctamente y evita que ingresen los enemigos</p> <p>SIGUIENTE →</p>		<p>CIERRA LA COMPUERTA Responde correctamente Responde correctamente y evita que ingresen los enemigos</p>
<p>Escena 6</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
 <p>Teorías del origen del lenguaje humano</p> <ul style="list-style-type: none"> Exclusión natural Biología Altruismo Producto de la necesidad del hombre primitivo Descubierto por Dios Capacidad innata que surge cuando el niño comienza a hablar 		<p>Infografía</p>
<p>Escena 7</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
 <p>CIERRA LA COMPUERTA Responde correctamente</p> <p>Según la infografía, la teoría evolucionista es un producto de la necesidad del hombre primitivo. Podría deducirse que</p> <p>Responde correctamente y evita que ingresen los enemigos</p> <p>SIGUIENTE →</p>		<p>1. Según la infografía, la teoría evolucionista es un producto de la necesidad del hombre primitivo. Podría deducirse que</p> <ul style="list-style-type: none"> a) los primeros hombres no se comunicaban. b) los primeros hombres tenían necesidades. c) los hombres primitivos tuvieron la necesidad de comunicarse.

Escena 8		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
		<p>2. La infografía muestra que hay distintas teorías del origen del lenguaje, pero por su estructura</p> <ul style="list-style-type: none"> a) ninguna es posible. b) la alienígena es la posible. c) todas son posibles.
Escena 9		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
		<p>3. En la teoría teológica, el lenguaje es un don; estaría en contraposición directa con</p> <ul style="list-style-type: none"> a) la alienígena. b) la evolucionista. c) el origen del lenguaje.
Escena 10		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
<p>Esta imagen aparecerá cada vez que un estudiante se equivoque y será enviado al inicio</p> 		<p style="text-align: center;">!OH NO; Los piratas espaciales han entrado, inténtalo de nuevo</p>
Escena 11		
Imagen	Audio	Texto de apoyo

Una vez el estudiante ha respondido bien todas las preguntas aparecerá la siguiente imagen



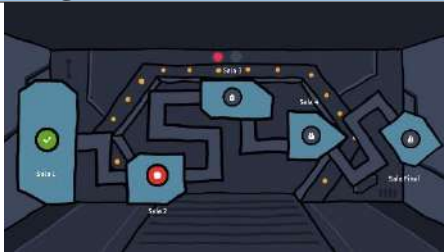
¡Bien! Haz cerrado la compuerta.
El código final es:
1

Escena 12

Imagen

Audio

Texto de apoyo



Escena 13

Imagen

Audio

Texto de apoyo




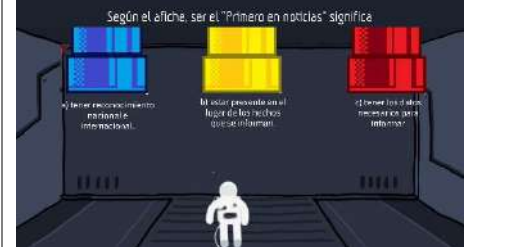


El camino correcto
Analiza detenidamente el siguiente texto, marca la respuesta correcta y haz que el explorador ingrese por el ducto adecuado.




Escena 14

Imagen


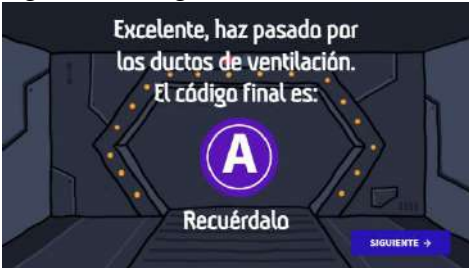

Audio




Texto de apoyo




		<p style="text-align: center;">Anuncio publicitario</p>
<p>Escena 15</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
		<p>Según el afiche, ser el “Primero en noticias” significa</p> <ul style="list-style-type: none"> a) tener reconocimiento nacional e internacional. b) estar presente en el lugar de los hechos que se informan. c) tener los datos necesarios para informar.
<p>Escena 16</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
		<p>Según el afiche, ser el “Primero en noticias” significa</p> <ul style="list-style-type: none"> d) tener reconocimiento nacional e internacional. e) estar presente en el lugar de los hechos que se informan. f) tener los datos necesarios para informar. <p style="text-align: center;">Siguiente</p>
<p>Escena 17</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
		<p>En el afiche, las personas que aparecen en segundo plano (al fondo), según su actitud e indumentaria, se pueden describir como</p> <ul style="list-style-type: none"> a) periodistas profesionales. b) población trabajadora. c) campesinos damnificados.



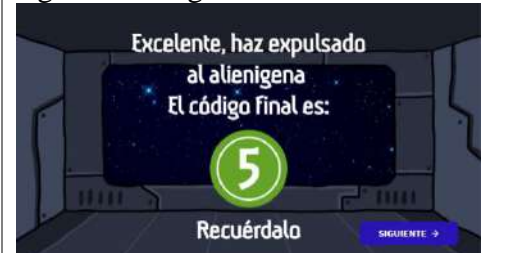
Escena 18		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
<p>En el afiche, las personas que aparecen en segundo plano (al fondo), según su actitud e indumentaria, se pueden describir como</p> 		<p>En el afiche, las personas que aparecen en segundo plano (al fondo), según su actitud e indumentaria, se pueden describir como</p> <ul style="list-style-type: none"> a) periodistas profesionales. b) población trabajadora. c) campesinos damnificados. <p style="text-align: center;">Siguiente</p>
Escena 19		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
<p>Para resaltar la idea de que es importante estar bien informado, el creador del mensaje</p> 		<p>Para resaltar la idea de que es importante estar bien informado, el creador del mensaje</p> <ul style="list-style-type: none"> a) afirma que se trata de un deber. b) destaca la palabra TODO. c) incluye la marca de un noticiero.
Escena 20		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
<p>Para resaltar la idea de que es importante estar bien informado, el creador del mensaje</p> 		<p>3. Para resaltar la idea de que es importante estar bien informado, el creador del mensaje</p> <ul style="list-style-type: none"> a) afirma que se trata de un deber. b) destaca la palabra TODO. c) incluye la marca de un noticiero. <p style="text-align: center;">Siguiente</p>
Escena 21		
Imagen	Audio	Texto de apoyo

		<p>4. Por el uso que se hace del lenguaje, el texto está dirigido a</p> <ul style="list-style-type: none"> a) lectores de cualquier condición. b) campesinos y desplazados. c) comunicadores profesionales.
<p>Escena 22</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
		<p>4. Por el uso que se hace del lenguaje, el texto está dirigido a</p> <ul style="list-style-type: none"> a) lectores de cualquier condición. b) campesinos y desplazados. c) comunicadores profesionales. <p style="text-align: center;">Siguiente</p>
<p>Escena 23</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
		<p>En el enunciado del texto “Porque <u>usted</u> debe saber todo lo que pasa”, la palabra subrayada señala al</p> <ul style="list-style-type: none"> a) periodista responsable. b) redactor del aviso. c) lector del aviso.
<p>Escena 24</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
		<p>5. En el enunciado del texto “Porque <u>usted</u> debe saber todo lo que pasa”, la palabra subrayada señala al</p> <ul style="list-style-type: none"> a) periodista responsable. b) redactor del aviso. c) lector del aviso. <p style="text-align: center;">Siguiente</p>

Escena 25		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
<p>Esta imagen aparecerá cada vez que un estudiante se equivoque y será enviado al inicio</p> 		<p>Inténtalo de nuevo</p>
Escena 26		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
<p>Una vez el estudiante ha respondido bien todas las preguntas aparecerá la siguiente imagen</p> 		<p>Excelente, haz pasado por los ductos de ventilación. El código final es: A Recuérdalo</p>
Escena 27		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
		

Escena 28		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
		<p align="center">EXPULSA AL ALIENÍGENA Analiza el siguiente texto y señala la respuesta correcta</p>
Escena 29		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
		<p align="center">Historieta</p>
Escena 30		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
		<p>Por la forma como está caracterizada la anciana en la historieta anterior, se puede afirmar que se trata de una:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Indígena. b) Bruja.
Escena 31		
Imagen	Audio	Texto de apoyo

		<p>Podemos afirmar que el hombre de la historieta anterior es un</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Publicista. b) Ejecutivo. c) Abogado.
Escena 32		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
		<p>Lo que aparece detrás del hombre en el cuadro ocho es:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Un resumen a modo de cuadro sinóptico. b) Un árbol genealógico del personaje. c) Una tabla de pérdidas y ganancias
Escena 33		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
		<p>En las viñetas seis y siete la anciana tiene una expresión:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) De ensoñación y que se transforma en brusquedad en los cuadros siguientes. b) Amable y feliz. Ya en los cuadros doce y trece se convierte en una malvada bruja. c) Despreocupada. En los cuadros doce y trece se convierte en una malvada bruja.
Escena 34		
Imagen	Audio	Texto de apoyo

		<p>Se puede inferir que en la historia el tema principal es:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) El matrimonio. b) La brujería. c) La infidelidad.
Escena 35		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
<p>Esta imagen aparecerá cada vez que un estudiante se equivoque y será enviado al inicio</p> 		<p>¡OH, NO! El alienígena te ha atrapado Inténtalo otra vez</p>
Escena 36		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
<p>Una vez el estudiante ha respondido bien todas las preguntas aparecerá la siguiente imagen</p> 		<p>Excelente, haz pasado por los ductos de ventilación. El código final es: 5 Recuérdalo</p>
Escena 37		
Imagen	Audio	Texto de apoyo

<p>Escena 38</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
		<p style="text-align: center;">Destruye el robot Analiza el siguiente texto y destruye al robot centinela que tiene el último dígito de la compuerta.</p>
<p>Escena 39</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
		<p style="text-align: center;">Historieta</p>
<p>Escena 40</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>

		<p>En la expresión “¡No quise decir eso!, los signos de exclamación cumplen la función de</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Señalar el tono afectivo con el que se expresa el niño. b) Adornar lo dicho por el niño. c) Diferenciar lo que dice el niño de lo que dice el padre, d) Explicar lo dicho por el niño.
--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Escena 41




Imagen	Audio	Texto de apoyo
		<p>En la expresión “¡No quise decir eso!, los signos de exclamación cumplen la función de</p> <ul style="list-style-type: none"> e) Señalar el tono afectivo con el que se expresa el niño. f) Adornar lo dicho por el niño. g) Diferenciar lo que dice el niño de lo que dice el padre, h) Explicar lo dicho por el niño. <p style="text-align: center;">Siguiente</p>

Escena 42




Imagen	Audio	Texto de apoyo
		<p>En la última viñeta, la expresión “Vete a la cama” significa que</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Llegó la hora de dormir y será postergada la conversación. b) La conversación ha finalizado y no hay nada más que decir. c) Es una de las nuevas propuestas para las elecciones. d) Ninguna propuesta es válida y lo mejor será dormir.

Escena 43

Imagen	Audio	Texto de apoyo
--------	-------	----------------

		<p>En la última viñeta, la expresión “Vete a la cama” significa que</p> <p>e) Llegó la hora de dormir y será postergada la conversación. f) La conversación ha finalizado y no hay nada más que decir. g) Es una de las nuevas propuestas para las elecciones. h) Ninguna propuesta es válida y lo mejor será dormir.</p> <p style="text-align: center;">Siguiente</p>
Escena 44		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
		<p>Los personajes de la caricatura se refieren a</p> <p>a) Un mismo tema, aunque cada uno lo observa de diferente forma. b) Distintos temas, y cada uno lo aprecia de diferente forma. c) Un mismo tema, y cada uno lo observa de manera similar. d) Distintos temas, pero concuerdan en su forma de verlo.</p>
Escena 45		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
		<p>Los personajes de la caricatura se refieren a</p> <p>e) Un mismo tema, aunque cada uno lo observa de diferente forma. f) Distintos temas, y cada uno lo aprecia de diferente forma. g) Un mismo tema, y cada uno lo observa de manera similar. h) Distintos temas, pero concuerdan en su forma de verlo.</p> <p style="text-align: center;">Siguiente</p>
Escena 46		
Imagen	Audio	Texto de apoyo

		<p>Teniendo en cuenta el medio de publicación, el texto y el tipo de lenguaje que se emplea, el lector al cual se dirige es</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Un experto en el tema político. b) Un lector de temas comunes. c) Un especialista de la infancia. d) Un experto en temas sociales.
<p>Escena 47</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
		<p>Teniendo en cuenta el medio de publicación, el texto y el tipo de lenguaje que se emplea, el lector al cual se dirige es</p> <ul style="list-style-type: none"> e) Un experto en el tema político. f) Un lector de temas comunes. g) Un especialista de la infancia. h) Un experto en temas sociales. <p style="text-align: center;">Siguiente</p>
<p>Escena 48</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
		<p>En la tercera viñeta, la expresión “YA VEO” indica que el niño está</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Decepcionado por la respuesta del padre. b) Agradecido por la respuesta que le da el padre. c) Satisfecho con la respuesta que le da el padre. d) Iracundo por la respuesta de su padre.
<p>Escena 49</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
<p>Esta imagen aparecerá cada vez que un estudiante se equivoque y será enviado al inicio</p>		<p style="text-align: center;">!OH, NO! El robot centinela te ha atrapado Inténtalo otra vez</p>

		
<p>Escena 50</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
<p>Una vez el estudiante ha respondido bien todas las preguntas aparecerá la siguiente imagen</p> 		<p>Haz logrado destruir al centinela, el último dígito es P</p>
<p>Escena 51</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
		
<p>Escena 52</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>





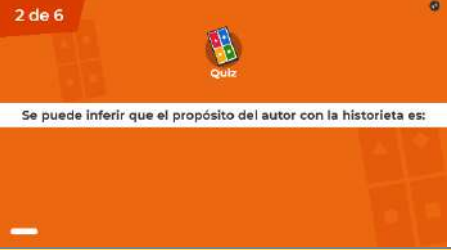

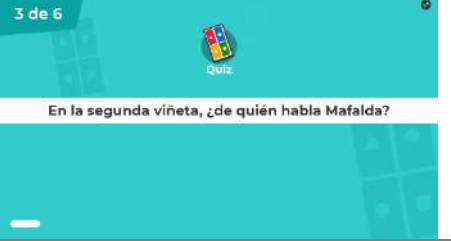
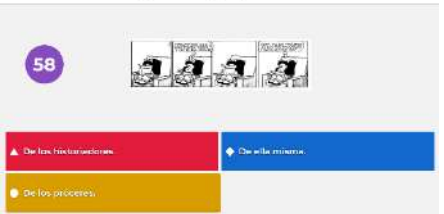
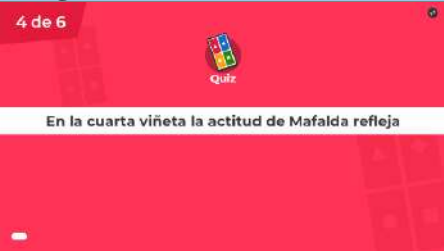
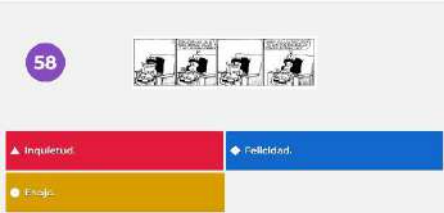
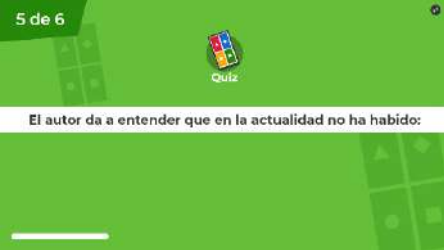



		<p>Ingresar el código para acceder a la cabina principal</p>
<p>Escena 53</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
		<p>Haz terminado todas las misiones, es hora que realices la prueba final, ingresa al siguiente link: Enlace y responde las preguntas relacionadas con el texto icónico que encontrarán allí. ¡Mucha suerte!</p>
<p>Escena 54</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
		<p>Misión 3</p>
<p>Escena 55</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
		<p>Observa la siguiente caricatura</p>
<p>Escena 56</p>		

Imagen	Audio	Texto de apoyo
		<p>Se puede inferir que el propósito del autor con la historieta es:</p>
Escena 57		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
		<p>Se puede inferir que el propósito del autor con la historieta es:</p> <ol style="list-style-type: none"> Hacer un elogio. Hacer enojara a la mamá de Mafalda. Hacer una crítica.
Escena 58		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
		<p>En la segunda viñeta, ¿de quién habla Mafalda?</p>
Escena 59		
Imagen	Audio	Texto de apoyo

		<p>En la segunda viñeta, ¿de quién habla Mafalda?</p> <ul style="list-style-type: none"> a) De los historiadores. b) De ella misma. c) De los próceres.
<p>Escena 60</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
		<p>En la cuarta viñeta la actitud de Mafalda refleja</p>
<p>Escena 61</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
		<p>En la cuarta viñeta la actitud de Mafalda refleja</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Inquietud. b) Felicidad. c) Enojo.
<p>Escena 62</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
		<p>El autor da a entender que en la actualidad no ha habido:</p>

Escena 63		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
		<p>El autor da a entender que en la actualidad no ha habido:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Escritores. b) Políticos. c) Héroes.
Escena 64		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
		<p>Al parecer al final de la historieta Mafalda propone:</p>
Escena 65		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
		<p>Al parecer al final de la historieta Mafalda propone:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Una hipótesis. b) Una afirmación. c) Una crítica.

Guion Juego 4: Perdidos en el laberinto. Con el propósito de implementar estrategias de gamificación donde se evidencie lo aprendido en la cuarta sesión, en la cual se abordó como contenido conceptual la inferencia de tipo conclusiva y extralingüística, se decide elaborar un juego en Genially, el cual constaba de 5 niveles, al finalizar la misión se obtenía una pista que permitiría desbloquear

la batalla final, la cual era en un kahoot. Este es el link de acceso al cuarto juego:179

<https://view.genial.ly/6089e218b7c63e0cdce7ce72/presentation-episodio-4-perdidos-en-el-laberinto>

A continuación, se describe el mismo, por medio de escenas:

Tabla 14

Guion Juego 4: Perdidos en el laberinto

Docentes: Claudia Milena Caballero Toloza y María Alejandra Suárez Caballero	Materia: Lengua Castellana Grado: 9°	
Parámetros iniciales		
Propósito de aprendizaje: Realizar un juego que permita evidenciar lo aprendido en la sesión 4, en la cual se abordó el tema de inferencia conclusiva y extralingüística.		
Características a tener en cuenta del público objetivo (tus estudiantes): Estudiantes de noveno grado de la Institución Educativa La Ceiba, quienes tienen bajos niveles de comprensión lectora y poco interés por la lectura.		
Tema a abordar: Inferencia conclusiva Inferencia extralingüística		
Escena 1		
Imagen	Audio	Texto de apoyo





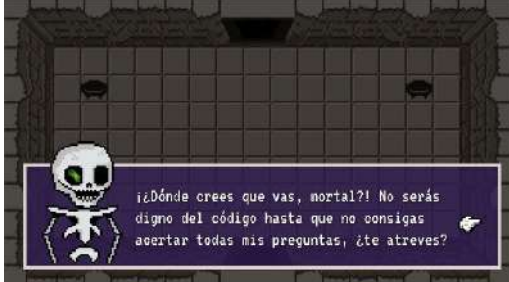


 <p>Anteriormente en el episodio 3</p> <p>Exploradores, han luchado ferozmente contra los piratas espaciales enviados por el rey Flint, afortunadamente, han logrado vencerlos y han encontrado en su nave un gran tesoro.</p> <p>Entre los tesoros encontrados, hay una extraña gema, similar a la dada por Deldri y deciden guardarla, podría ser útil para su viaje...</p>		<p>Anteriormente en el episodio 3</p> <p>Exploradores, han luchado ferozmente contra los piratas espaciales enviados por el rey Flint, afortunadamente, han logrado vencerlos y han encontrado en su nave un gran tesoro.</p> <p>Entre los tesoros encontrados, hay una extraña gema, similar a la dada por Deldri y deciden guardarla, podría ser útil para su viaje...</p>
<p>Escena 2</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
 <p>Episodio 4: Perdidos en el laberinto</p> <p>PLAY ▶</p>		<p>Episodio 4: Perdidos en el laberinto</p>
<p>Escena 3</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
 <p>Exploradores, finalmente, logran divisar el planeta Candar y aterrizan en este. Todo se encuentra en sospechosa calma, deciden explorar y verificar que la zona no está cubierta por Candarianos y que sea una emboscada.</p> <p>De repente encuentran una gran puerta y deciden entrar para investigar, pero uno de ustedes, presiona una losa y activa una trampa que los separan del grupo, arrojándolos a una especie de laberinto, con múltiples puertas y posibles peligros.</p> <p>Exploradores, resuelvan las distintas pruebas que ofrece el laberinto y traten de encontrar la salida de este.</p> <p>PLAY ▶</p>		<p>Exploradores, finalmente, logran divisar el planeta Candar y aterrizan en este. Todo se encuentra en sospechosa calma, deciden explorar y verificar que la zona no está cubierta por Candarianos y que sea una emboscada.</p> <p>De repente encuentran una gran puerta y deciden entrar para investigar, pero uno de ustedes, presiona una losa y activa una trampa que los separan del grupo, arrojándolos a una especie de laberinto, con múltiples puertas y posibles peligros.</p> <p>Exploradores, resuelvan las distintas pruebas que ofrece el laberinto y traten de encontrar la salida de este.</p>
<p>Escena 4</p>		

Imagen	Audio	Texto de apoyo
		
Escena 5		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
		<p>¿Dónde crees que vas, mortal?! No serás digno del código hasta que no consigas acertar todas mis preguntas, ¿te atreves?</p>
Escena 6		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
		<p style="text-align: center;">IDENTIFICAN EN EGIPTO LA MOMIA DE LA FARAONA HACHEPSUT</p> <p>Por medio del análisis del ADN y un diente providencial, las autoridades egipcias identificaron el miércoles una momia hallada hace un siglo como los restos de la reina Hachepsut, una de las pocas faraonas egipcias y una de sus gobernantes más misteriosas.</p> <p>“La momia fue descubierta en el Valle de los Reyes en 1903 pero quedó sin identificar en ese sitio durante décadas hasta que hace dos meses fue conducida al Museo Egipcio en El Cairo para someterla a exámenes”, dijo el jefe de antigüedades de Egipto, Zahi Hawass. “Estamos ciento por ciento seguros de que la momia pertenece a Hachepsut”, dijo Hawass a la Associated Press.</p> <p>Además de las pruebas de ADN, el examen de un diente hallado en un relicario que contiene algunos de los órganos embalsamados de la reina fue decisivo para la identificación. El malor calza perfectamente en la mandíbula de la momia. El descubrimiento, anunciado el miércoles en el museo, no ha sido verificado independientemente por otros expertos.</p> <p>“La momia fue descubierta en el Valle de los Reyes en 1903 pero quedó sin identificar en ese sitio durante décadas hasta que hace dos meses fue conducida al Museo Egipcio en El Cairo para someterla a exámenes”, dijo el jefe de</p>

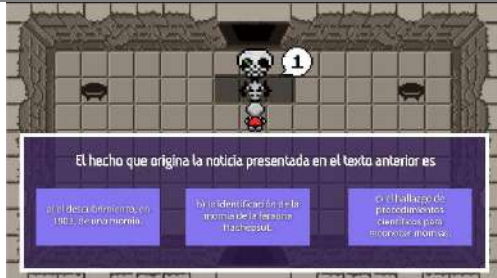
		<p>antigüedades de Egipto, Zahi Hawass. “Estamos ciento por ciento seguros de que la momia pertenece a Hachepsut”, dijo Hawass a la Associated Press.</p> <p>Además de las pruebas de ADN, el examen de un diente hallado en un relicario que contenía algunos de los órganos embalsamados de la reina fue decisivo para la identificación. El molar calza perfectamente en la mandíbula de la momia. El descubrimiento, anunciado el miércoles en el museo, no ha sido verificado independientemente por otros expertos.</p>
<p>Escena 7</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
		<p>Hachepsut, la monarca que se hacía llamar faraona, se vestía como varón y usaba una barba falsa, gobernó durante el siglo XV a.C. y ejerció más poder que otras dos famosas del antiguo Egipto, Cleopatra y Nefertiti. Pero cuando concluyó su mandato durante la Dinastía 18, desaparecieron misteriosamente todos sus rastros, incluyendo su momia.</p> <p>Otra momia, que había estado en el museo durante décadas y se suponía era de la nodriza de la reina, Sitre-In, había sido investigada para ver si pertenecía a Hachepsut. Hawass y el ministro de Cultura Farouq Hosni develaron las dos momias durante una conferencia de prensa en el museo. “La momia identificada como la de Hachepsut revela una mujer obesa que murió cincuentona, probablemente padeció de diabetes y quizás cáncer hepático”, dijo Hawass. “Su mano izquierda está sobre el pecho, en un signo tradicional de realeza en el antiguo Egipto”.</p> <p>“Muestras óseas de ADN, tomadas de la cadera y del fémur de la momia, son comparadas con la momia de la abuela de Hachepsut, Amos Nefreteri”, dijo Yehia Zakaria Gad, experto en genética molecular que integra el equipo de Hawass. Hawass ha encabezado la búsqueda de Hachepsut desde hace un año, para lo cual estableció un laboratorio de ADN, de 5 millones de dólares, en el sótano del museo con un equipo internacional de científicos. El estudio fue</p>

financiado por el canal Discovery, que difundirá un documental exclusivo en julio.

Tomado de: <http://noticias.prodigy.msn.com/ciencia/articulo/>

Escena 8

Imagen



Audio

Texto de apoyo

El hecho que origina la noticia presentada en el texto anterior es

- a) el descubrimiento, en 1903, de una momia.
- b) la identificación de la momia de la faraona Hachepsut.
- c) el hallazgo de procedimientos científicos para reconocer momias.

Escena 9

Imagen



Audio

Texto de apoyo

El párrafo en el recuadro tiene la función de


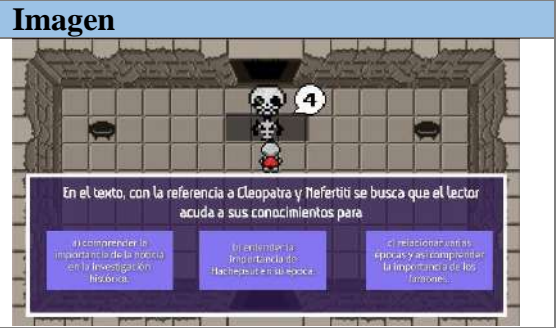

- a) indicar la forma como se verificaron los datos de ADN.
- b) ampliar el tema central que presenta la noticia.
- c) sintetizar los aspectos más importantes de la noticia.



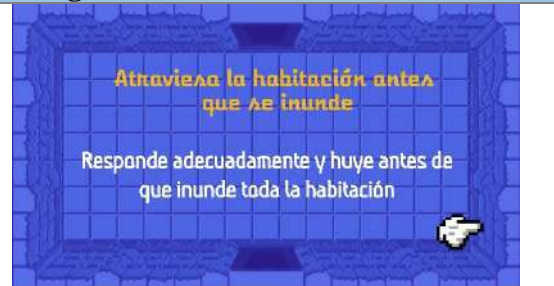
Escena 10

Imagen

Audio

Texto de apoyo

		<p>Teniendo en cuenta lo planteado en el texto, al diente se le atribuye la característica de “providencial”</p> <ul style="list-style-type: none"> a) porque éste sólo podía pertenecer a una persona de alto rango social. b) para señalar la importancia del diente en el hallazgo arqueológico. c) porque se trataba del diente de una diosa.
<p>Escena 11</p>		
	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p> <p>En el texto, con la referencia a Cleopatra y Nefertiti se busca que el lector acuda a sus conocimientos para</p> <ul style="list-style-type: none"> a) comprender la importancia de la noticia en la investigación histórica. b) entender la importancia de Hachepsut en su época. c) relacionar varias épocas y así comprender la importancia de los faraones.
<p>Escena 12</p>		
	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p> <p>La secuencia en que se presenta la información de la noticia es:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Descripción de la identificación de la momia, desarrollo de la noticia, nombre de quien financió el estudio. b) Desarrollo de la noticia, descripción de la identificación de la momia y de la faraona Hachepsut, nombre de quien financió el estudio. c) Descripción de la búsqueda de la momia, desarrollo de la noticia, nombre de quien financió el estudio.
<p>Escena 13</p>		
<p>Imagen</p> <p>Esta imagen aparecerá cada vez que un estudiante se equivoque y será enviado al inicio</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p> <p>Jajajaja, ¿pero qué dices?... ¡dame otra oportunidad!</p>

		
<p>Escena 14</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
<p>Una vez el estudiante ha respondido bien todas las preguntas aparecerá la siguiente imagen</p> 		<p>Excelente. El código secreto es: 5 No lo olvides</p>
<p>Escena 15</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
		<p>Atraviesa la habitación antes que se inunde</p> <p>Responde adecuadamente y huye antes que se inunde toda la habitación.</p>
<p>Escena 16</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>



SIN MONTARLA

El acoso escolar ha existido siempre, pero no por eso es normal. Infórmate sobre qué es y cómo debes actuar ante esta práctica, que ha llegado a tener consecuencias muy graves.

Algunos niños se la montan a sus compañeros, los golpean, les roban el dinero, y hasta los obligan a que les hagan las tareas y a hacer cosas para que queden en ridículo ante todo el colegio. Esto que te puede causar risa es un fenómeno que ha existido toda la vida y en todo el mundo. Esa manera tan violenta de ejercer el poder se conoce en nuestro medio como acoso escolar, y ahora también se aplica el término *bullying*, y a quien lo practica se le conoce como *bully*. Es una práctica despiadada que en Colombia crece cada día, y aunque durante mucho tiempo fue vista como algo normal, está comprobado que deja huellas que, a veces, las víctimas no logran superar en toda su vida.

El acoso escolar es una práctica repetitiva y constante. Es cuando alguien siente que se la tienen montada y se siente intimidado. No se considera *bullying* a las peleas o conflictos que existen entre compañeros y que una vez superados no se repiten.


El *bullying* puede ser físico, cuando hay golpes, pellizcos, mordiscos, empujones o zancadillas; cuando se lanzan objetos a su víctima o cuando le meten animales, vivos o muertos, en el pupitre o en la maleta. Es frecuente que el *bully* cause más daño físico del que pretende. Pero también puede ser verbal, cuando hay burlas, se pone a la víctima en ridículo ante los demás o se le ponen apodosos ofensivos. Inventar historias para desprestigiar a alguien, excluirlo del grupo y hacer que los demás lo excluyan también es acoso.

La víctima no puede enfrentar sola al *bully*. Los expertos recomiendan que si sabes de esta situación te unas con tus compañeros y profesores para que lo enfrenten en grupo. Normalmente el agresor disfruta del temor que siente su víctima, entonces se calmará cuando vea que nadie le tiene miedo. Es común que


la gente celebre las acciones del *bully*, o que observe en silencio sus abusos. Si ves una práctica de estas no te quedes callado, y mucho menos la debes celebrar por más popular que sea el acosador. Junto con tus compañeros hazle saber que no están de acuerdo. Para parar a un *bully* es importante la unión.

Adaptado de: Revista Semana Jr., abril de 2010, p. 15.

Escena 17

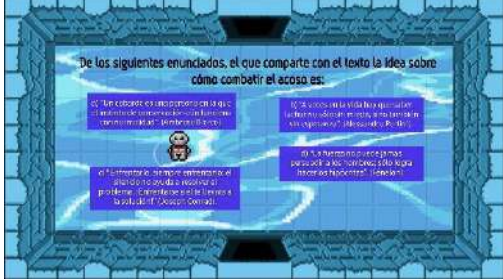

Imagen	Audio	Texto de apoyo
		<p>El propósito principal del texto <i>Sin montarla</i> es</p> <ol style="list-style-type: none"> revelar a la juventud las estrategias para combatir la inteligencia de un <i>bully</i>. convencer a quienes quieren practicar el <i>bullying</i> sobre sus efectos nocivos. advertir a los docentes sobre la presencia de un <i>bully</i> y cómo se practica en el aula. explicar en qué consiste y cómo enfrentar un fenómeno conocido hoy como <i>bullying</i>.

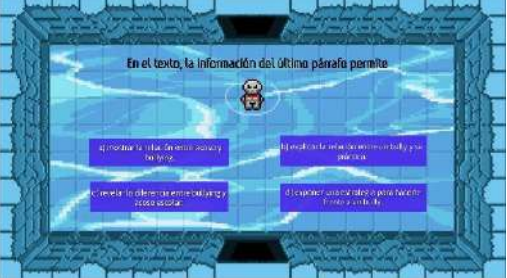

Escena 18




Imagen	Audio	Texto de apoyo
		<p>Por la forma como se describe el <i>bullying</i> en el texto, se puede afirmar que para el autor éste es un fenómeno que</p> <ol style="list-style-type: none"> involucra falta de sensibilidad, apatía e insolidaridad, lo que causa disminución del rendimiento escolar. implica una repetición continuada de las agresiones y puede provocar la exclusión social de la víctima. suele incluir conductas de diversa naturaleza de acuerdo con el entorno en el que se produce. tiende a originar problemas que se repiten y prolongan durante cierto tiempo sin que el agredido se dé cuenta de ello.


Escena 19




Imagen	Audio	Texto de apoyo
--------	-------	----------------




		<p>De los siguientes enunciados, el que comparte con el texto la idea sobre cómo combatir el acoso es:</p> <ol style="list-style-type: none"> “Un cobarde es una persona en la que el instinto de conservación aún funciona con normalidad”. (Ambrose Bierce). “A veces en la vida hay que saber luchar no sólo sin miedo, sino también sin esperanza”. (Alessandro Pertini). “Enfrentarlo, siempre enfrentarlo; el silencio no ayuda a resolver el problema. ¡Enfrentarse a él te llevara a la solución!” (Joseph Conrad). “La fuerza no puede jamás persuadir a los hombres; sólo logra hacerlos hipócritas”. (Fénelon).
<p>Escena 20</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
		<p>El texto se compone de:</p> <ol style="list-style-type: none"> Presentación de un problema -¿Cómo solucionarlo? -¿Cuáles son sus posibles causas? Llamado de atención al lector sobre la existencia de un problema -¿Qué es?-¿Cómo identificarlo? -¿Qué hacer para enfrentarlo? Presentación de un problema -¿Qué es?-¿Cómo se caracteriza? -¿Cuáles son las causas y consecuencias? Llamado de atención al lector sobre la existencia de un problema -¿Cómo identificarlo? -¿Qué es? -¿Cuáles son sus consecuencias?
<p>Escena 21</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>




 <p>En el texto, la información del último párrafo permite</p> <ul style="list-style-type: none"> a) mostrar la relación entre acoso y <i>bullying</i>. b) explicar la relación entre un <i>bully</i> y su práctica. c) revelar la diferencia entre <i>bullying</i> y acoso escolar. d) exponer una estrategia para hacerle frente a un <i>bully</i>. 		<p>En el texto, la información del último párrafo permite</p> <ul style="list-style-type: none"> a) mostrar la relación entre acoso y <i>bullying</i>. b) explicar la relación entre un <i>bully</i> y su práctica. c) revelar la diferencia entre <i>bullying</i> y acoso escolar. d) exponer una estrategia para hacerle frente a un <i>bully</i>.
<p>Escena 22</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
<p>Esta imagen aparecerá cada vez que un estudiante se equivoque y será enviado al inicio</p> 		<p style="text-align: center;">OH NO. TE HAZ HUNDIDO Inténtalo de nuevo</p>
<p>Escena 23</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
<p>Una vez el estudiante ha respondido bien todas las preguntas aparecerá la siguiente imagen</p>		<p style="text-align: center;">Haz logrado nadar al otro lado. Y haz encontrado el código: @ No lo olvides</p>



		
<p>Escena 24</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
		<p style="text-align: center;">Elige la puerta correcta. Lee atentamente y responde correctamente para abrir la puerta</p>
<p>Escena 25</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
		<p style="text-align: center;">Renault trae al país primer carro eléctrico</p> <p>Colombia es el Primer país de América donde rodarán los modelos que la multinacional francesa desarrolló en su estrategia de cero emisiones. Renault Sofasa lo lanzará en alianza con EPM y Codensa. Recientemente se presentó el vehículo en la Feria Internacional del Sector Eléctrico.</p> <p style="text-align: right;">Juan Fernando Rojas T. Medellín </p>
		<p>No hace ruido, no usa aceite, no tiene tanque de gasolina y no contamina el ambiente. Se llama Renault Fluence y se dejó conocer por los curiosos que rondaban por el estand de Empresas Públicas de Medellín (EPM) en la Feria Internacional del Sector Eléctrico (Fise 2011).</p>



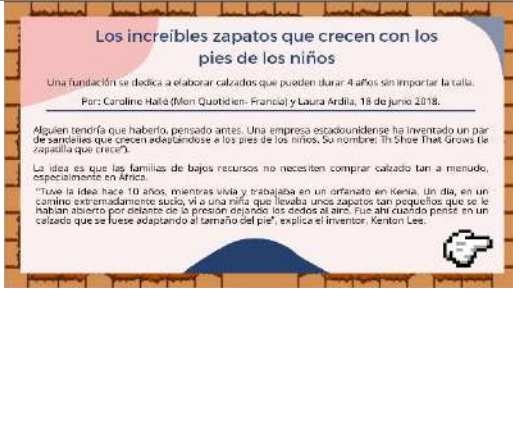
		<p>Se trata del primer vehículo de línea comercial alimentado por electricidad que rodará por Medellín. Fue presentado en París por la casa matriz de Renault, llegó a la ciudad como parte del proyecto piloto emprendido en la alianza de Renault Sofasa con las empresas de distribución de energía Codensa y EPM.</p>
<p>Escena 26</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
		<p>“No sólo es un carro de cero emisiones, amigable con el ambiente, sino que su “gasolina” es hidroeléctrica, es decir, que la energía que lo alimenta es completamente limpia”, explicó el gerente General de EPM, Federico Restrepo Posada.</p> <p>El proyecto en que EPM ha invertido cerca de 600 millones de pesos proyecta poner a circular en 2012 al menos 250 vehículos de tecnología eléctrica en Medellín y Bogotá, todos como parte de flotas empresariales.</p> <p>Por ahora no hay un precio comercial definido para estos vehículos marcas Fluence y Kangoo. El primero, en París, tiene un precio de 20.000 euros (unos 52,8 millones de pesos). “Aún no se ha determinado un precio en el mercado nacional, pero esperamos se acerque al precio del mismo modelo a gasolina (entre 40 y 50 millones)”, explicó la directora del programa Eléctrico de Sofasa, Luz Dary Castaño.</p> <p>Renault eligió a Colombia como piloto en América por producir energía limpia y asequible, los aliados de peso que tiene en el país y porque es la segunda marca en ventas del mercado nacional.</p>
<p>Escena 27</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>


 <p>El enunciado "Renault eligió a Colombia como piloto en América por producir energía limpia y asequible, los aliados de peso que tiene en el país" quiere decir que:</p> <p>a) Los políticos colombianos han logrado gran prestigio internacional en cuanto al comercio.</p> <p>b) Colombia tiene grandes e importantes fuentes de energía.</p> <p>c) Colombia cuenta con adecuadas fuentes de energía y sus empresas tienen influyentes contactos en el exterior.</p>		<p>El enunciado "Renault eligió a Colombia como piloto en América por producir energía limpia y asequible, los aliados de peso que tiene en el país" quiere decir que:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Los políticos colombianos han logrado gran prestigio internacional en cuanto al comercio. b) Colombia tiene grandes e importantes fuentes de energía. c) Colombia cuenta con adecuadas fuentes de energía y sus empresas tienen influyentes contactos en el exterior.
<p>Escena 28</p>		
<p>Imagen</p> 	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
<p>Escena 29</p>		
<p>Imagen</p>  <p>En el enunciado "esperamos se acerque al precio del mismo modelo a gasolina", podemos deducir que:</p> <p>a) Existe el mismo modelo del carro a gasolina y eléctrico.</p> <p>b) Los carros a gasolina son más baratos.</p> <p>c) Los carros eléctricos son más costosos.</p>		<p>En el enunciado "esperamos se acerque al precio del mismo modelo a gasolina", podemos deducir que:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Existe el mismo modelo del carro a gasolina y eléctrico. b) Los carros a gasolina son más baratos. c) Los carros eléctricos son más costosos.
<p>Escena 30</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>

		
<p>Escena 31</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
		<p>La intención del artículo es:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Recreativa b) Informativa c) Expositiva
<p>Escena 32</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
		
<p>Escena 33</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>

 <p>El texto presenta que las ventajas del nuevo auto son:</p> <p>a) Es silencioso, no utiliza combustibles fósiles y evita la contaminación.</p> <p>b) Es liviano y económico.</p> <p>c) Reduce la emisión de gases contaminantes en la atmósfera.</p>		<p>El texto presenta que las ventajas del nuevo auto son:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Es silencioso, no utiliza combustibles fósiles y evita la contaminación. b) Es liviano y económico. c) Reduce la emisión de gases contaminantes en la atmósfera.
<p>Escena 34</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
		
<p>Escena 35</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
 <p>La principal razón comercial por la que llegó el auto al país es:</p> <p>a) La estrategia publicitaria de Codensa y EPM.</p> <p>b) La conciencia que los colombianos tienen sobre el cuidado del medio ambiente.</p> <p>c) La asociación entre importantes empresas tanto nacionales como internacionales.</p>		<p>La principal razón comercial por la que llegó el auto al país es:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) La estrategia publicitaria de Codensa y EPM. b) La conciencia que los colombianos tienen sobre el cuidado del medio ambiente. c) La asociación entre importantes empresas tanto nacionales como internacionales.
<p>Escena 36</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>

		
<p>Escena 37</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
<p>Esta imagen aparecerá cada vez que un estudiante se equivoque y será enviado al inicio</p> 		<p>Intentalo de nuevo</p>
<p>Escena 38</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
<p>Una vez el estudiante ha respondido bien todas las preguntas aparecerá la</p>		<p>Felicidades, haz logrado encontrar las puertas correctas. El código es: S Recuérdalo</p>

<p>siguiente imagen</p> 		
<p>Escena 39</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
		<p style="text-align: center;">Derrota al dragón.</p> <p style="text-align: center;">Responde correctamente y lastímalo</p>
<p>Escena 40</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
		<p style="text-align: center;">Los increíbles zapatos que crecen con los pies de los niños</p> <p>Una fundación se dedica a elaborar calzados que pueden durar 4 años sin importar la talla. Por: Caroline Hallé (Mon Quotidien- Francia) y Laura Ardila, 18 de junio 2018.</p> <p>Alguien tendría que haberlo, pensado antes. Una empresa estadounidense ha inventado un par de sandalias que crecen adaptándose a los pies de los niños. Su nombre: Th Shoe That Grows (la zapatilla que crece”).</p> <p>La idea es que las familias de bajos recursos no necesiten comprar calzado tan a menudo, especialmente en África.</p>

		<p>“Tuve la idea hace 10 años, mientras vivía y trabajaba en un orfanato en Kenia. Un día, en un camino extremadamente sucio, vi a una niña que llevaba unos zapatos tan pequeños que se le habían abierto por delante de la presión dejando los dedos al aire. Fue ahí cuando pensé en un calzado que se fuese adaptando al tamaño del pie”, explica el inventor, Kenton Lee.</p>
<p>Escena 41</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
 <p>The image shows a presentation slide with a brick border. The text on the slide is as follows:</p> <p>“Sin calzado, o con uno deficiente, los niños quedan expuestos a caídas, heridas, enfermedades... algunos no pueden ni siquiera ir a la escuela (cuando el establecimiento exige un uniforme, el calzado forma parte de él). Además, es increíble ver hasta qué punto los niños adquieren confianza en sí cuando tienen un lindo par de zapatillas”, añade.</p> <p>“Ultimar los detalles de The Shoe That Grows nos ha tomado seis años. Es una sandalia de caucho con una capa extrarresistente de cuero sintético por encima. La sandalia se extiende hasta cinco tallas y puede durar años. Tenemos dos modelos para niños: uno de 4-8 años y otro de 8-12 años”, detalla.</p> <p>Este es el primer proyecto de Because International, una organización sin fines de lucro, creada también por Kenton, en el 2009. Su misión es generar ideas e innovar para hacer más útiles ciertos productos, además de ayudar a familias necesitadas y a empresarios que quieran crear.</p> <p>Usan caucho antibacteriano</p> <p>En un principio, la idea fue un pequeño Pasatiempo, pero con el tiempo se hizo viral. Empezaron a llegar cientos de correos y llamadas de personas realizando docenas de pedidos de zapatos</p>		<p>“Sin calzado, o con uno deficiente, los niños quedan expuestos a caídas, heridas, enfermedades... algunos no pueden ni siquiera ir a la escuela (cuando el establecimiento exige un uniforme, el calzado forma parte de él). Además, es increíble ver hasta qué punto los niños adquieren confianza en sí cuando tienen un lindo par de zapatillas”, añade.</p> <p>“Ultimar los detalles de The Shoe That Grows nos ha tomado seis años. Es una sandalia de caucho con una capa extrarresistente de cuero sintético por encima. La sandalia se extiende hasta cinco tallas y puede durar años. Tenemos dos modelos para niños: uno de 4-8 años y otro de 8-12 años”, detalla.</p> <p>Este es el primer proyecto de Because International, una organización sin fines de lucro, creada también por Kenton, en el 2009. Su misión es generar ideas e innovar para hacer más útiles ciertos productos, además de ayudar a familias necesitadas y a empresarios que quieran crear.</p> <p>Usan caucho antibacteriano</p> <p>En un principio, la idea fue un pequeño Pasatiempo, pero con el tiempo se hizo viral. Empezaron a llegar cientos de correos y llamadas de personas realizando docenas de pedidos de zapatos</p>
<p>Escena 42</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>



La producción de estos comenzó en China, donde, según la coordinadora de impacto del proyecto, Kayla Metherington, se ha podido obtener un calzado de alta calidad, a un precio asequible. También se producen zapatos en Etiopía y Kenia, y se está construyendo una fábrica en Haití, la idea no es solo proveer zapatos, sino generar trabajo.

The Shoe That Grows ha trabajado con expertos de la industria para crear un diseño simple con materiales de alta calidad. En la fabricación del zapato se utiliza caucho comprimido (similar al de neumático de automóvil), sintético y antibacteriano, y velcro táctico.

Según sus creadores, la pieza no lleva partes mecánicas o engranajes que se puedan romper. Son fáciles de limpiar y de usar.

El diseño del zapato no solo es funcional y duradero, sino también es indicado para ser enviado y transportado. Este es el sistema que utiliza el proyecto para llegar a varias partes del mundo.

En la página web theshoethatgrows.org cada persona puede realizar un pedido y comprometerse a que este llegue a las manos de los niños que lo necesitan. Cada par cuesta 12 euros, unos 40.000 pesos.




Escena 43

Imagen Audio Texto de apoyo



El proyecto se financia con donaciones. Las personas, también a través de la página, pueden donar dinero. Según Kayla, no hay ninguna empresa que financie la iniciativa, todo se ha realizado por medio de la ayuda de los que van conociendo la idea.

Kenton Lee, el creador, agradece las donaciones que se han realizado de varias partes del mundo. "Ya hemos distribuido más de 140.000 pares a niños en 97 países".

		<p><i>Los increíbles zapatos que crecen con los pies de los niños</i> En: El Tiempo. [En línea]. (2018) [Consultado el 18 de junio de 2018] Disponible en <https://goo.gl/vwniaQ></p>
Escena 44		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
		<p>El principal objetivo de la iniciativa es que</p> <ol style="list-style-type: none"> las familias de bajos recursos tengan la posibilidad de utilizar pares de zapatos por mucho tiempo. las familias de bajos recursos puedan intercambiar zapatos cada vez que un par les deja de gustar. las familias con bajos recursos tengan la posibilidad de acceder a zapatos económicos, de regular calidad.
Escena 45		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
		
Escena 46		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
		<p>Es importante que los materiales, utilizados sean de buena calidad, porque eso</p> <ol style="list-style-type: none"> Hace posible que los productos tengan mayor probabilidad de cambiarse con mucha frecuencia, lo que beneficia a los fabricantes. Aumenta la probabilidad de que grandes corporaciones se sumen a la iniciativa, lo que beneficia a las poblaciones necesitadas. Permite que los zapatos tengan más posibilidades de mantenerse en buenas condiciones, lo que beneficia a las poblaciones que los necesitan.






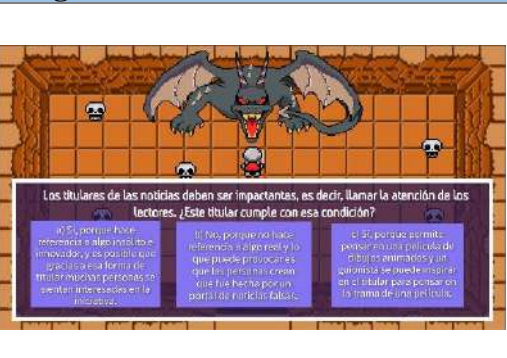


		c) Permite que los zapatos tengan más posibilidades de mantenerse en buenas condiciones, lo que beneficia a la población que los adquiere.
Escena 47		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
		
Escena 48		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
		<p>Este tipo de iniciativas, además de ser una alternativa de bajo costo, promueven</p> <ul style="list-style-type: none"> a) el consumo responsable de manera indirecta. b) el cuidado de las personas menos favorecidas. c) las economías locales y regionales.
Escena 49		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
		
Escena 50		

Imagen	Audio	Texto de apoyo
		<p>¿Qué es una fundación sin ánimo de lucro?</p> <ol style="list-style-type: none"> Una organización privada que busca atender a población vulnerable. Una organización con espíritu social que no pretende beneficios económicos. Una organización estatal que busca llegar a la mayoría de las personas.
Escena 51		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
		
Escena 52		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
		<p>Los titulares de las noticias deben ser impactantes, es decir, llamar la atención de los lectores. ¿Este titular cumple con esa condición?</p> <ol style="list-style-type: none"> Sí, porque hace referencia a algo insólito e innovador, y es posible que gracias a esa forma de titular muchas personas se sientan interesadas en la iniciativa. No, porque no hace referencia a algo real y lo que puede provocar es que las personas creen que fue hecha por un portal de noticias falsas. Sí, porque permite pensar en una película de dibujos animados y un guionista se puede inspirar en el titular para pensar en la trama de una película.
Escena 53		
Imagen	Audio	Texto de apoyo

		
<p>Escena 54</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
<p>Esta imagen aparecerá cada vez que un estudiante se equivoque y será enviado al inicio</p>		
		<p>Te he vencido. jajajaja Intenta ganarme, humano</p>
<p>Escena 55</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
<p>Una vez el estudiante ha respondido bien todas las preguntas aparecerá la</p>		<p>Me haz vencido. Aquí tienes el código es: C</p>

siguiente imagen



Escena 56

Imagen

Audio

Texto de apoyo



Introduce el código para derrotar a Ozaru

Escena 57

Imagen

Audio

Texto de apoyo



Encontrarás al rey Flint en la siguiente puerta, pero para verlo, tienes que vencerme antes. Lee el siguiente texto, ingresa al link, responde correctamente y trata de vencerme

Escena 58

Imagen

Audio

Texto de apoyo




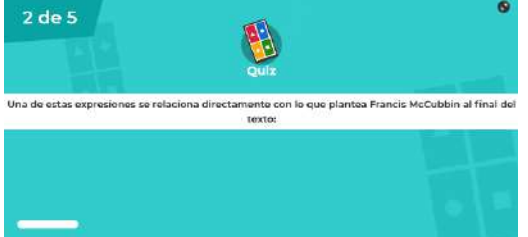

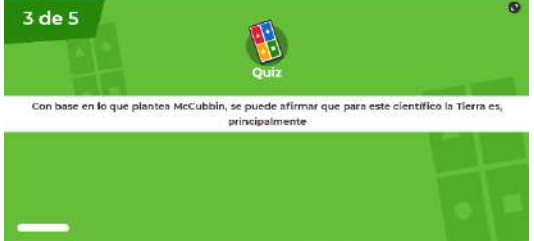

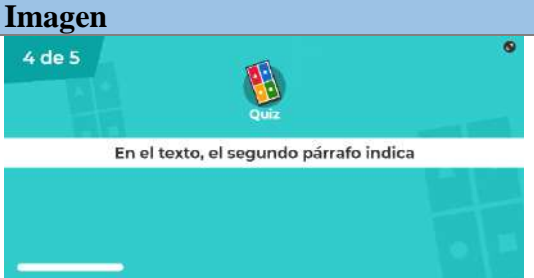

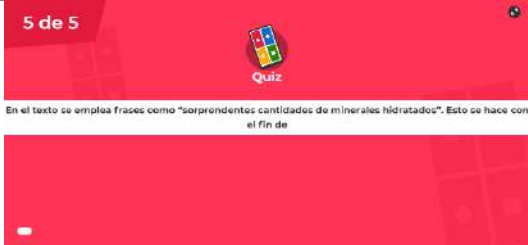

 <p>MARTE TENDRÍA GRANDES RESERVAS DE AGUA EN SU INTERIOR</p> <p>A través del estudio de meteoritos, científicos afirman que los volcanes inundaron Marte de agua, según los científicos, Marte podría tener verdaderos océanos de agua bajo tierra.</p> <p>El descubrimiento sugiere que antiguas erupciones volcánicas podrían haber llenado Marte de agua, creando un hábitat favorable para la vida tal y como la conocemos. Según parece, los meteoritos de Marte contienen sorprendentes cantidades de minerales hidratados que incorporan agua en sus estructuras cristalinas. Los autores del estudio calculan que el manto del planeta contiene entre 70 y 300 partes por millón de agua, suficiente para cubrir el planeta de líquido entre 200 y 1.000 metros.</p> <p>«Estamos hablando de incluso más agua de la que contiene el manto superior de la Tierra», afirma el director del estudio Francis McCubbin, de la Universidad de Nuevo México, en Albuquerque.</p>		<p style="text-align: center;">Marte tendría grandes reservas de agua en su interior</p> <p>A través del estudio de meteoritos, científicos afirman que los volcanes inundaron Marte de agua. Según los científicos, Marte podría tener verdaderos océanos de agua bajo tierra.</p> <p>El descubrimiento sugiere que antiguas erupciones volcánicas podrían haber llenado Marte de agua, creando un hábitat favorable para la vida tal y como la conocemos. Según parece, los meteoritos de Marte contienen sorprendentes cantidades de minerales hidratados, que incorporan agua en sus estructuras cristalinas. Los autores del estudio calculan que el manto del planeta contiene entre 70 y 300 partes por millón de agua, suficiente para cubrir el planeta de líquido entre 200 y 1.000 metros.</p> <p>«Estamos hablando de incluso más agua de la que contiene el manto superior de la Tierra», afirma el director del estudio Francis McCubbin, de la Universidad de Nuevo México, en Albuquerque.</p>
<p>Escena 59</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
 <p>Y si todavía hay agua en el manto marciano, significa que probablemente había mucha en su interior cuando se formó el planeta. «Después de todo, no tenemos que depender de fuentes de agua como cometas o asteroides», añade McCubbin. De ser así, es probable que ocurra lo mismo con otros planetas rocosos, como Mercurio, Venus y la Tierra, o algunos asteroides de gran tamaño.</p> <p>«La Tierra no es Única», afirma McCubbin. «Deberíamos encontrar agua en casi todo el sistema solar».</p> <p>Tomado de: http://www.nationalgeographic.es/noticias/ciencia/espacio/reservas-agua-marte</p>		<p>Y si todavía hay agua en el manto marciano, significa que probablemente había mucha en su interior cuando se formó el planeta. «Después de todo, no tenemos que depender de fuentes de agua como cometas o asteroides», añade McCubbin. De ser así, es probable que ocurra lo mismo con otros planetas rocosos, como Mercurio, Venus y la Tierra, o algunos asteroides de gran tamaño.</p> <p>«La Tierra no es Única», afirma McCubbin. «Deberíamos encontrar agua en casi todo el sistema solar».</p> <p>Tomado de: http://www.nationalgeographic.es/noticias/ciencia/espacio/reservas-aguamarte de:</p>
<p>Escena 60</p>		

Imagen	Audio	Texto de apoyo
		<p>¿Estás listo para derrotarme? Si es así, ingresa al siguiente enlace</p>
Escena 61		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
		<p>Misión final. Juego 4</p>
Escena 62		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
		<p>En el texto se afirma principalmente que</p>
Escena 63		
Imagen	Audio	Texto de apoyo

<p>En el texto se afirma principalmente que</p> 		<p>En el texto se afirma principalmente que</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Marte está rodeado de grandes océanos y mares. b) La Tierra no es el único planeta de origen volcánico. c) Probablemente exista agua bajo el manto marciano. d) La Tierra, Venus y Mercurio son planetas rocosos.
<p>Escena 64</p>		
<p>Imagen</p> 	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p> <p style="text-align: center;">Una de estas expresiones se relaciona directamente con lo que plantea Francis McCubbin al final del texto:</p>
<p>Escena 65</p>		
<p>Imagen</p> 	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p> <p>Una de estas expresiones se relaciona directamente con lo que plantea Francis McCubbin al final del texto:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) La Tierra se recupera en un millón de años, somos nosotros los que morimos b) “¿Cómo sabes si la Tierra no es más que el infierno de otro planeta?” c) No hay pasajeros en la nave espacial de la Tierra: todos somos tripulantes
<p>Escena 66</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>

 <p>3 de 5</p> <p>Quiz</p> <p>Con base en lo que plantea McCubbin, se puede afirmar que para este científico la Tierra es, principalmente</p>		<p>Con base en lo que plantea McCubbin, se puede afirmar que para este científico la Tierra es, principalmente</p>
<p>Escena 67</p>		
 <p>Imagen</p> <p>57</p> <p>Con base en lo que plantea McCubbin, se puede afirmar que para este científico la Tierra es, principalmente</p> <p> <input type="checkbox"/> Un espacio geográfico propicio como hábitat de muchas especies. <input type="checkbox"/> Uno de los tantos espacios propicios para la vida en el universo. <input type="checkbox"/> Un planeta hermoso cuya superficie está rodeada de bellos océanos. <input type="checkbox"/> El único lugar dispuesto para que el ser humano pueda sobrevivir. </p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p> <p>Con base en lo que plantea McCubbin, se puede afirmar que para este científico la Tierra es, principalmente</p> <ol style="list-style-type: none"> Un espacio geográfico propicio como hábitat de muchas especies. Uno de los tantos espacios propicios para la vida en el universo. Un planeta hermoso cuya superficie está rodeada de bellos océanos. El único lugar dispuesto para que el ser humano pueda sobrevivir.
<p>Escena 68</p>		
 <p>Imagen</p> <p>4 de 5</p> <p>Quiz</p> <p>En el texto, el segundo párrafo indica</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p> <p>En el texto, el segundo párrafo indica</p>
<p>Escena 69</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>

<p>En el texto, el segundo párrafo indica</p>  <p>50</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cómo ocurrieron las antiguas erupciones volcánicas. • El método utilizado por los científicos en el estudio. • Lo que afirma Francis Mccubbin, el director de estudio. • Los indicios que llevan a la información hecha por los científicos. 		<p>En el texto, el segundo párrafo indica</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Cómo ocurrieron las antiguas erupciones volcánicas. b) El método utilizado por los científicos en el estudio. c) Lo que afirma Francis Mccubbin, el director de estudio. d) Los indicios que llevan a la información hecha por los científicos.
<p>Escena 70</p>		
<p>Imagen</p>  <p>5 de 5</p> <p>Quiz</p> <p>En el texto se emplea frases como “sorprendentes cantidades de minerales hidratados”. Esto se hace con el fin de</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p> <p>En el texto se emplea frases como “sorprendentes cantidades de minerales hidratados”. Esto se hace con el fin de</p>
<p>Escena 71</p>		
<p>Imagen</p>  <p>57</p> <p>En el texto se emplea frases como “sorprendentes cantidades de minerales hidratados”, esto se hace con el fin de</p> <ul style="list-style-type: none"> • Exagerar una hipótesis difícil de demostrar. • Resaltar la magnitud del hallazgo referido. • Destacar la genialidad de los investigadores. • Ilustrar estadísticamente el nuevo descubrimiento. 	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p> <p>En el texto se emplea frases como “sorprendentes cantidades de minerales hidratados”. Esto se hace con el fin de</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Exagerar una hipótesis difícil de demostrar. b) Resaltar la magnitud del hallazgo referido. c) Destacar la genialidad del grupo investigativo. d) Ilustrar estadísticamente el nuevo descubrimiento.

Guion Juego 5. Batalla final. Con el objetivo de desarrollar el proyecto e implementar estrategias de gamificación donde se evidencie lo aprendido durante el proyecto y de finalizar el hilo de la historia, se decide elaborar un juego en Genially, el cual constaba de 3 niveles, al finalizar 2 misiones serían enviados a la batalla final, la cual consistía en un kahoot.




Este es el link de acceso al último juego: <https://view.genial.ly/6093fdb8229c10d7ded7924/presentation-episodio-5-batalla-final>




A continuación, se describe el mismo, por medio de escenas:



Tabla 15




Guion Juego 5: Batalla Final




Docentes: Claudia Milena Caballero Toloza y María Alejandra Suárez Caballero	Materia: Lengua Castellana Grado: 9°	
Parámetros iniciales		
Propósito de aprendizaje: Realizar un juego que permita dar finalización a la narrativa del juego y a su vez, evidenciar lo aprendido durante la secuencia, en la cual se abordó el nivel de lectura inferencial y los tipos de inferencia.		
Características a tener en cuenta del público objetivo (tus estudiantes): Estudiantes de noveno grado de la Institución Educativa La Ceiba, quienes tienen bajos niveles de comprensión lectora y poco interés por la lectura.		
Tema a abordar: Finalización de la secuencia narrativa propuesta para el juego.		
Escena 1		
Imagen	Audio	Texto de apoyo




			<p>Te prometí que si me vencías, verías al rey Flint, cruza el portal para encontrarlo</p>
Escena 2			
Imagen	Audio	Texto de apoyo	
			<p>Episodio 5: Batalla final</p>
Escena 3			
Imagen	Audio	Texto de apoyo	
			<p>Bienvenido, te estaba esperando</p> <p>Es hora de la verdadera batalla</p>
Escena 4			
Imagen	Audio	Texto de apoyo	

		<p>Antes de tratar de acercarte a mí, debes vencer a mis mejores hombres</p>
<p>Escena 5</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
		<p>Vence al arquero Lee el texto y responde correctamente para dar en el blanco</p>
<p>Escena 6</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
		<p>No es más por selva oscura</p> <p>Un poema no es más que una conversación en la penumbra del horno viejo, cuando ya todos se han ido, y cruje afuera el hondo bosque;</p> <p>un poema no es más que unas palabras que uno ha querido, y cambian de sitio con el tiempo, y ya no son más que una mancha, una escarata indecible, un poema no es más que la felicidad, que una conversación en la penumbra, que todo cuanto se ha ido, y ya es silencio.</p>

		<p>una esperanza indecible;</p> <p>un poema no es más que la felicidad, que una conversación en la penumbra, que todo cuanto se ha ido, y ya es silencio.</p> <p>Tomado de: Eliseo Diego. Antología de poesía latinoamericana contemporánea. Selección de Piedad Bonnett. Editorial Norma, 80</p>
Escena 7		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
		<p>Según el texto anterior, el poema son palabras que:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Conversan en el horno viejo. b) Cambian de sitio con el tiempo. c) Se han marchado con el silencio. d) Crujen afuera en el bosque.
Escena 8		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
		<p>Según el texto anterior, el poema son palabras que:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Conversan en el horno viejo. b) Cambian de sitio con el tiempo. c) Se han marchado con el silencio. d) Crujen afuera en el bosque. <p style="text-align: center;">Siguiente</p>
Escena 9		
Imagen	Audio	Texto de apoyo

 <p>El poema de Eliseo Diego habla principalmente de:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) El sufrimiento como punto de partida para escribir poemas. b) La impresión que deja la poesía con el paso del tiempo. c) El valor de la poesía en la existencia de los seres humanos. d) La alegría de cantar la belleza del mundo por medio de la poesía. 		<p>El poema de Eliseo Diego habla principalmente de:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) El sufrimiento como punto de partida para escribir poemas. b) La impresión que deja la poesía con el paso del tiempo. c) El valor de la poesía en la existencia de los seres humanos. d) La alegría de cantar la belleza del mundo por medio de la poesía.
<p>Escena 10</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
 <p>Con la expresión "no es más que unas palabras/que uno ha querido, y cambian/de sitio con el tiempo" el autor pretende:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Resumir la importancia que tiene el dinamismo de la palabra. b) Contradecir la visión popular que se tiene de la poesía. c) Opinar sobre el afecto que siente por algunas palabras. d) Confirmar la noción que tienen los poetas sobre la palabra. <p style="text-align: right;">SIGUIENTE →</p>		<p>El poema de Eliseo Diego habla principalmente de:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) El sufrimiento como punto de partida para escribir poemas. b) La impresión que deja la poesía con el paso del tiempo. c) El valor de la poesía en la existencia de los seres humanos. d) La alegría de cantar la belleza del mundo por medio de la poesía. <p style="text-align: center;">Siguiente</p>
<p>Escena 11</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
 <p>Con la expresión "no es más que unas palabras/que uno ha querido, y cambian/de sitio con el tiempo" el autor pretende:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Resumir la importancia que tiene el dinamismo de la palabra. b) Contradecir la visión popular que se tiene de la poesía. c) Opinar sobre el afecto que siente por algunas palabras. d) Confirmar la noción que tienen los poetas sobre la palabra. 		<p>Con la expresión "no es más que unas palabras/que uno ha querido, y cambian/de sitio con el tiempo" el autor pretende:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Resumir la importancia que tiene el dinamismo de la palabra. b) Contradecir la visión popular que se tiene de la poesía. c) Opinar sobre el afecto que siente por algunas palabras. d) Confirmar la noción que tienen los poetas sobre la palabra.
<p>Escena 12</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>

		<p>Con la expresión "no es más que unas palabras/que uno ha querido, y cambian/de sitio con el tiempo" el autor pretende:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Resumir la importancia que tiene el dinamismo de la palabra. b) Contradecir la visión popular que se tiene de la poesía. c) Opinar sobre el afecto que siente por algunas palabras. d) Confirmar la noción que tienen los poetas sobre la palabra. <p style="text-align: right;">Siguiente</p>
<p>Escena 13</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
		<p>La intención de la voz poética es:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Expresar simbólicamente el sentido de la poesía. b) Contar la forma como la poesía se transforma. c) Exponer la manera para llegar a la poesía. d) Explicar la génesis del poema.
<p>Escena 14</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
		<p>La intención de la voz poética es:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Expresar simbólicamente el sentido de la poesía. b) Contar la forma como la poesía se transforma. c) Exponer la manera para llegar a la poesía. d) Explicar la génesis del poema. <p style="text-align: right;">Siguiente</p>
<p>Escena 15</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>

		<p>Podemos afirmar que el texto anterior busca resaltar un sentimiento de:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Nostalgia b) Optimismo c) Victoria d) Fracaso
<p>Escena 16</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
		<p>Podemos afirmar que el texto anterior busca resaltar un sentimiento de:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Nostalgia b) Optimismo c) Victoria d) Fracaso <p style="text-align: center;">Siguiente</p>
<p>Escena 17</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
<p>Esta imagen aparecerá cada vez que un estudiante se equivoque y será enviado al inicio</p> 		<p style="text-align: center;">JAJAJAJAJA. Tú no eres rival para mí Inténtalo de nuevo</p>
<p>Escena 18</p>		

aprendizaje de las palabras que uso, el áspero
Norte para cantar sus
mares y sus espadas, la serena amistad
las galerías de la Biblioteca,
las cosas comunes, los hábitos, el joven
amor de mi madre, la sombra
militar de mis muertos, la noche intemporal,
el sabor del sueño?

Estar contigo o no estar contigo es la
medida de mi tiempo.
Ya el cántaro se quiebra sobre la fuente, ya
el hombre se levanta
a la voz del ave, ya se han oscurecido los
Que miran por las ventanas,
pero la sombra no ha traído la paz.




Es, ya lo sé, el amor: la ansiedad y el alivio
de oír tu voz, la
espera y la memoria, el horror de vivir
lo sucesivo.




Es el amor con sus mitologías, con sus
pequeñas magias inútiles.
Hay una esquina por la que no me atrevo
a pasar.

Ya los ejércitos me cercan, las hordas
(Esta habitación es irreal; ella no la ha visto.)
El nombre de una mujer me delata
Me duele una mujer en todo el cuerpo



Jorge Luis Borges



www.ciudadseva.com/textos/opin/cortaz4.htm

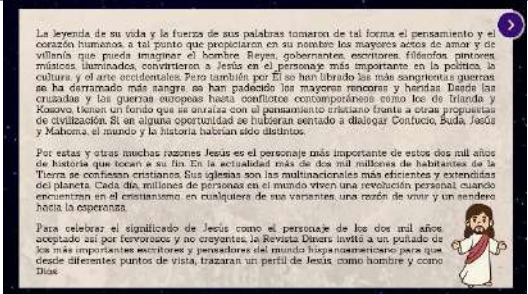
Escena 21		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
		<p>El título del texto de Borges EL AMENAZADO hace referencia a</p> <ol style="list-style-type: none"> Una persona que siente temor de enamorarse. la magia experimentada por el amor. la sensación del primer amor. un hombre que niega al amor.
Escena 22		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
		<p>El título del texto de Borges EL AMENAZADO hace referencia a</p> <ol style="list-style-type: none"> Una persona que siente temor de enamorarse. la magia experimentada por el amor. la sensación del primer amor. un hombre que niega al amor. <p style="text-align: center;">Siguiente</p>
Escena 23		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
		<p>La palabra TALISMANES empleada en el contenido poético simboliza</p> <ol style="list-style-type: none"> los amuletos del protagonista. atracción para el amor. supersticiones inútiles. fetiches del personaje.
Escena 24		
Imagen	Audio	Texto de apoyo

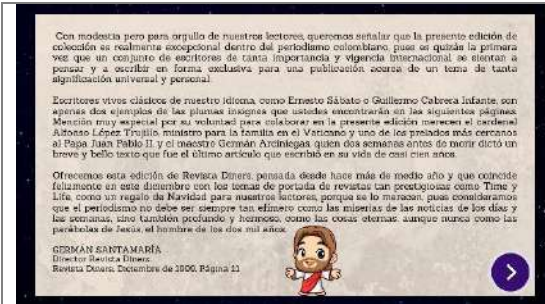
 <p>La palabra TALISMANES empleada en el contenido poético simboliza</p> <p>a) los amuletos del protagonista. b) atracción para el amor. c) supersticiones inútiles. d) fetiches del personaje.</p> <p>SIGUIENTE →</p>		<p>La palabra TALISMANES empleada en el contenido poético simboliza</p> <p>a) los amuletos del protagonista. b) atracción para el amor. c) supersticiones inútiles. d) fetiches del personaje.</p> <p style="text-align: center;">Siguiente</p>
Escena 25		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
 <p>El primer verso "Es el amor. Tendré que ocultarme o que huir. Es el amor. Tendré que ocultarme o que huir." expresa</p> <p>a) inseguridad del personaje. b) rechazo del autor. c) angustia del escritor. d) prevención del personaje.</p> <p>SIGUIENTE →</p>		<p>El primer verso del texto poético de Jorge Luis Borges expresa</p> <p>a) inseguridad del personaje. b) rechazo del autor. c) angustia del escritor. d) prevención del personaje.</p>
Escena 26		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
 <p>El primer verso "Es el amor. Tendré que ocultarme o que huir. Es el amor. Tendré que ocultarme o que huir." expresa</p> <p>a) inseguridad del personaje. b) rechazo del autor. c) angustia del escritor. d) prevención del personaje.</p> <p>SIGUIENTE →</p>		<p>El primer verso del texto poético de Jorge Luis Borges expresa</p> <p>a) inseguridad del personaje. b) rechazo del autor. c) angustia del escritor. d) prevención del personaje.</p> <p style="text-align: center;">Siguiente</p>
Escena 27		
Imagen	Audio	Texto de apoyo

		<p>La información que aparece entre paréntesis (Esta habitación es irreal; ella no la ha visto.), de acuerdo con el Contexto, tiene como función</p> <ul style="list-style-type: none"> a) aclarar el término antes mencionado. b) incluir detalles al texto. c) describir el sitio referido. d) citar otro personaje.
<p>Escena 28</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
		<p>La información que aparece entre paréntesis (Esta habitación es irreal; ella no la ha visto.), de acuerdo con el Contexto, tiene como función</p> <ul style="list-style-type: none"> a) aclarar el término antes mencionado. b) incluir detalles al texto. c) describir el sitio referido. d) citar otro personaje. <p style="text-align: center;">Siguiente</p>
<p>Escena 29</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
		<p style="text-align: center;">Un símbolo que representa el título anterior es</p>
<p>Escena 30</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>

		<p style="text-align: center;">Un símbolo que representa el título anterior es Siguiete</p>
Escena 31		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
<p>Esta imagen aparecerá cada vez que un estudiante se equivoque y será enviado al inicio</p> 		<p style="text-align: center;">JAJAJAJAJA. Tú no eres rival para mí Inténtalo de nuevo</p>
Escena 32		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
<p>Una vez el estudiante acerté en todas las respuestas, aparecerá la siguiente imagen</p>		<p style="text-align: center;">Muy bien, te atreviste a poner en ridículo a mis mejores hombres. Pero conmigo será sumamente diferente, es momento de enfrentarnos y decidir el futuro de tu planeta</p>

 <p>Muy bien, te atreviste a poner en ridículo a mis mejores hombres. Pero conmigo será sumamente diferente, es momento de enfrentarnos y decidir el futuro de tu planeta</p>		
<p>Escena 33</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
 <p>El hombre de los 2.000 años</p> <p>En una época todavía bárbara, en la noche de la antigüedad, Jesús de Nazaret fue el primero en hablar de amor, compasión y caridad. Expulsó a los mercaderes del templo y acogió a los desamparados con dignidad y respeto. Les concedió a los gobernantes de este mundo la paga que merecen, pulverizó a todos los dioses, estableció en la mente humana una idea revolucionaria por entonces y para siempre: sólo existe un solo Dios. Dicen que hizo milagros y que resucitó a los muertos, y se sabe que les dio a los hombres una gran razón para vivir al ofrecerles, después de la muerte, el reino de los cielos. Dejó como enseñanza la única decisión que ennoblece a los hombres en vida: el perdón.</p> <p>Fue hace dos milenios y según pasaron los años su doctrina marcó el nacimiento de una nueva civilización. Y señaló otra medida del tiempo, una nueva forma de tasar los años y los siglos. Fue en su ideario en que se forjó el mundo occidental desde Europa hasta Norteamérica y Latinoamérica. Su evangelio abrió el camino para el nacimiento del concepto de Estado, como hoy lo conocemos, y consolidó a la familia como institución básica de la sociedad, y apuntaló la posibilidad de la esperanza como motor para el desarrollo material y espiritual del hombre.</p>		<p>El hombre de los 2.000 años</p> <p>En una época todavía bárbara, en la noche de la antigüedad, Jesús de Nazaret fue el primero en hablar de amor, compasión y caridad. Expulsó a los mercaderes del templo y acogió a los desamparados con dignidad y respeto. Les concedió a los gobernantes de este mundo la paga que merecen, pulverizó a todos los dioses, estableció en la mente humana una idea revolucionaria por entonces y para siempre: sólo existe un solo Dios. Dicen que hizo milagros y que resucitó a los muertos, y se sabe que les dio a los hombres una gran razón para vivir al ofrecerles, después de la muerte, el reino de los cielos. Dejó como enseñanza la única decisión que ennoblece a los hombres en vida: el perdón.</p> <p>Fue hace dos milenios y según pasaron los años su doctrina marcó el nacimiento de una nueva civilización. Y señaló otra medida del tiempo, una nueva forma de tasar los años y los siglos. Fue en su ideario en que se forjó el mundo occidental, desde Europa hasta Norteamérica y Latinoamérica. Su evangelio abrió el camino para el nacimiento del concepto de Estado, como hoy lo conocemos, y consolidó a la familia como institución básica de la sociedad, y apuntaló la posibilidad de la esperanza como motor para el desarrollo material y espiritual del hombre.</p>

Escena 34		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
 <p>La leyenda de su vida y la fuerza de sus palabras tomaron de tal forma el pensamiento y el corazón humanos a tal punto que propiciaron en su nombre los mayores actos de amor y de villanía que pueda imaginar el hombre. Reyes, gobernantes, escritores, filósofos, pintores, místicos, iluminados, convirtieron a Jesús en el personaje más importante en la política, la cultura, y el arte occidentales. Pero también por Él se han librado las más sangrientas guerras, se ha derramado más sangre, se han padecido los mayores rencores y heridas. Desde las cruzadas y las guerras europeas hasta conflictos contemporáneos como los de Irlanda y Kosovo, tienen un fondo que se analiza con el pensamiento cristiano frente a otras propuestas de civilización. Si en alguna oportunidad se hubieran sentado a dialogar Confucio, Buda, Jesús y Mahoma, el mundo y la historia habrían sido distintos.</p> <p>Por estas y otras muchas razones Jesús es el personaje más importante de estos dos mil años de historia que tocan a su fin. En la actualidad más de dos mil millones de habitantes de la Tierra se confiesan cristianos. Sus iglesias son las multinacionales más eficientes y extendidas del planeta. Cada día, millones de personas en el mundo viven una revolución personal, cuando encuentran en el cristianismo, en cualquiera de sus variantes, una razón de vivir y un sendero hacia la esperanza.</p> <p>Para celebrar el significado de Jesús como el personaje de los dos mil años, aceptado así por fervorosos y no creyentes, la Revista Diners invitó a un puñado de los más importantes escritores y pensadores del mundo hispanoamericano para que, desde diferentes puntos de vista, trazaran un perfil de Jesús como hombre y como Dios.</p>		<p>La leyenda de su vida y la fuerza de sus palabras tomaron de tal forma el pensamiento y el corazón humanos, a tal punto que propiciaron en su nombre los mayores actos de amor y de villanía que pueda imaginar el hombre. Reyes, gobernantes, escritores, filósofos, pintores, músicos, iluminados, convirtieron a Jesús en el personaje más importante en la política, la cultura, y el arte occidentales. Pero también por Él se han librado las más sangrientas guerras, se ha derramado más sangre, se han padecido los mayores rencores y heridas. Desde las cruzadas y las guerras europeas hasta conflictos contemporáneos como los de Irlanda y Kosovo, tienen un fondo que se enraíza con el pensamiento cristiano frente a otras propuestas de civilización. Si en alguna oportunidad se hubieran sentado a dialogar Confucio, Buda, Jesús y Mahoma, el mundo y la historia habrían sido distintos.</p> <p>Por estas y otras muchas razones Jesús es el personaje más importante de estos dos mil años de historia que tocan a su fin. En la actualidad más de dos mil millones de habitantes de la Tierra se confiesan cristianos. Sus iglesias son las multinacionales más eficientes y extendidas del planeta. Cada día, millones de personas en el mundo viven una revolución personal, cuando encuentran en el cristianismo, en cualquiera de sus variantes, una razón de vivir y un sendero hacia la esperanza.</p> <p>Para celebrar el significado de Jesús como el personaje de los dos mil años, aceptado así por fervorosos y no creyentes, la Revista Diners invitó a un puñado de los más importantes escritores y pensadores del mundo hispanoamericano para que, desde diferentes puntos de vista, trazaran un perfil de Jesús, como hombre y como Dios.</p>
Escena 35		
Imagen	Audio	Texto de apoyo



Con modestia, pero para orgullo de nuestros lectores, queremos señalar que la presente edición de colección es realmente excepcional dentro del periodismo colombiano, pues es quizás la primera vez que un conjunto de escritores de tanta importancia y vigencia internacional se sientan a pensar y a escribir en forma exclusiva para una publicación acerca de un tema de tanta significación universal y personal.




Escritores vivos clásicos de nuestro idioma, como Ernesto Sábato o Guillermo Cabrera Infante, son apenas dos ejemplos de las plumas insignes que ustedes encontrarán en las siguientes páginas. Mención muy especial por su voluntad para colaborar en la presente edición merecen el cardenal Alfonso López Trujillo, ministro para la familia en el Vaticano y uno de los preladados más cercanos al Papa Juan Pablo II, y el maestro Germán Arciniegas, quien dos semanas antes de morir dictó un breve y bello texto que fue el último artículo que escribió en su vida de casi cien años.

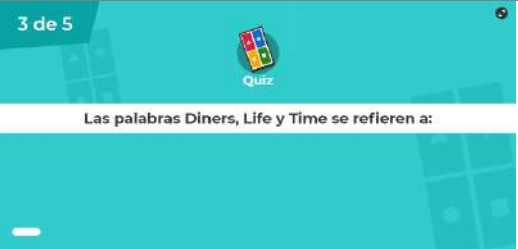

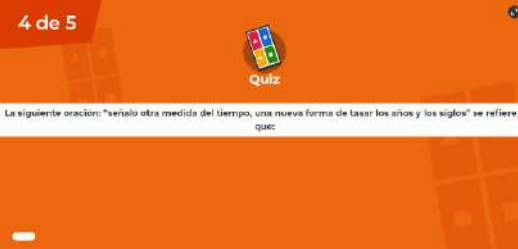
Ofrecemos esta edición de Revista Diners, pensada desde hace más de medio año y que coincide felizmente en este diciembre con los temas de portada de revistas tan prestigiosas como Time y Life, como un regalo de Navidad para nuestros lectores, porque se lo merecen, pues consideramos que el periodismo no debe ser siempre tan efímero como las miserias de las noticias de los días y las semanas, sino también profundo y hermoso, como las cosas eternas, aunque nunca como las parábolas de Jesús, el hombre de los dos mil años.


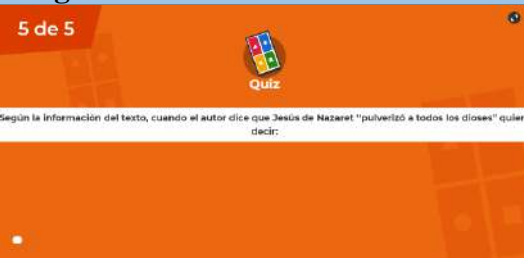

GERMÁN SANTAMARÍA
 Director Revista Diners.
 Revista Diners. Diciembre de 1999. Página 11

Escena 36		
Imagen	Audio	Texto de apoyo

		<p>Vamos humano, trata de vencer al todopoderoso rey Flint. Ingresa a este enlace y derrotame...</p>
<p>Escena 37</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
		<p>Batalla Final</p>
<p>Escena 38</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
		<p>La expresión “plumas insignes” se refiere a:</p>
<p>Escena 39</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>

<p>La expresión "plumas insignes" se refiere a:</p> <p>52</p>  <p> <input type="radio"/> autores condecorados <input checked="" type="radio"/> estilógrafos finos. <input type="radio"/> escritores famosos <input type="radio"/> literatos anónimos. </p>		<p>La expresión “plumas insignes” se refiere a:</p> <p>a) autores condecorados. b) estilógrafos finos. c) escritores famosos. d) literatos anónimos.</p>
Escena 40		
<p>Imagen</p> <p>2 de 5</p>  <p>Quiz</p> <p>Confucio, Buda, Jesús y Mahoma fueron:</p>	Audio	Texto de apoyo
Escena 41		
<p>Imagen</p> <p>Confucio, Buda, Jesús y Mahoma fueron:</p> <p>54</p>  <p> <input checked="" type="radio"/> Apóstoles del Dios Yahvé. <input checked="" type="radio"/> Grandes pensadores de occidente. <input type="radio"/> Fundadores de religiones importantes. <input type="radio"/> Autores que participaron en esa edición. </p>	Audio	<p>Confucio, Buda, Jesús y Mahoma fueron:</p> <p>a) apóstoles del Dios Yahvé. b) grandes pensadores de occidente. c) fundadores de religiones importantes. d) autores que participaron en esa edición.</p>
Escena 42		
Imagen	Audio	Texto de apoyo

		<p>Las palabras Diners, Life y Time se refieren a:</p>
<p>Escena 43</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
		<p>Las palabras Diners, Life y Time se refieren a:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) tarjetas de crédito. b) periódicos. c) noticieros de televisión. d) revistas.
<p>Escena 44</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
		<p>La siguiente oración: “señaló otra medida del tiempo, una nueva forma de tasar los años y los siglos” se refiere a:</p>
<p>Escena 45</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>

		<p>La siguiente oración: “señaló otra medida del tiempo, una nueva forma de tasar los años y los siglos” se refiere a:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) a partir de Él se inicia la era moderna. b) con Él se dividen los años en a.C. y d.C. c) a partir de Él se divide el tiempo en meses, días y años. d) Jesús estableció que se use el término de siglo para llamar al grupo de 100 años.
<p>Escena 46</p>		
<p>Imagen</p> 	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p> <p style="text-align: center;">Según la información del texto, cuando el autor dice que Jesús de Nazaret “pulverizó a todos los dioses” quiere decir que:</p>
<p>Escena 47</p>		
<p>Imagen</p> 	<p>Audio</p>	<p>Según la información del texto, cuando el autor dice que Jesús de Nazaret “pulverizó a todos los dioses” quiere decir que:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Jesús destruyó las estatuas que había en los templos. b) Jesús estableció que sólo hay un Dios. c) Jesús no creía en ningún Dios. d) Jesús combatió la idolatría.

Validar la incidencia que tiene la gamificación en la comprensión lectora en el nivel inferencial a través de un posprueba. 229

En este apartado se realizan los análisis de los instrumentos utilizados para dar cumplimiento al tercer objetivo planteado, estos instrumentos son: la posprueba, esta se implementó con el propósito de medir el avance de los estudiantes en materia de comprensión lectora en el nivel inferencial a partir de las estrategias de gamificación ejecutadas y la encuesta de satisfacción, bajo el modelo de escala de Likert, con la que se midió el nivel de aprobación y de interés de los sujetos participantes, acerca de las estrategias de gamificación implementadas.

Análisis resultados de la posprueba

En el marco del tercer objetivo de la presente investigación, se ha propuesto la realización de una posprueba con el fin de validar la incidencia que tuvo la gamificación en los procesos de comprensión lectora en el nivel inferencial, de igual manera, analizar si los estudiantes del grado noveno de la I.E La Ceiba tuvieron una mejoría en los procesos lectores; esta prueba consta de 25 preguntas de selección múltiple con única respuesta, cada pregunta tenía un valor de 2 puntos para alcanzar un total de 50; las preguntas, fueron tomadas de algunas pruebas realizadas en años anteriores (2012, 2013 y 2017) por el ICFES a los estudiantes de 9° grado en las Pruebas Saber.

La posprueba fue elaborada través de un formulario en la plataforma de formularios de google; este fue diligenciado y enviado a una población total de 19 estudiantes, de las cuales 14 fueron respondidas online y 5 fueron impresas y enviadas a los estudiantes, quienes por medio de WhatsApp enviaron las respectivas respuestas a través de fotografías y estas fueron tabuladas manualmente por las investigadoras. Por otra parte, este análisis tendrá 2 apartados los cuales

corresponde a: 1. Los resultados y el análisis de los puntajes obtenidos por los estudiantes y un análisis de las preguntas en las que fallaron frecuentemente los estudiantes.

Por otra parte, en la figura 38 y 39 se muestran algunas evidencias de las respuestas de las pruebas presentadas manualmente:

Figura 39

Respuestas enviadas por los estudiantes que no presentaron la prueba online

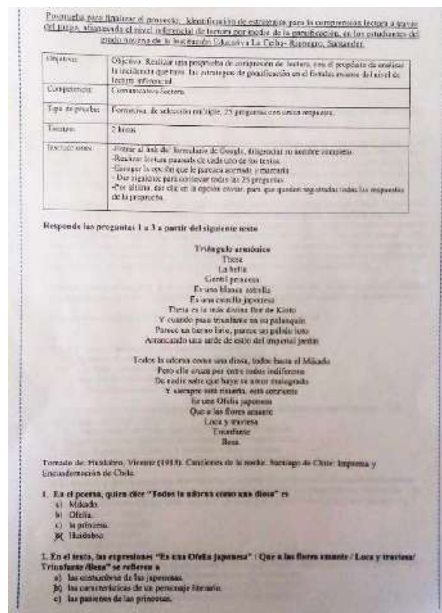
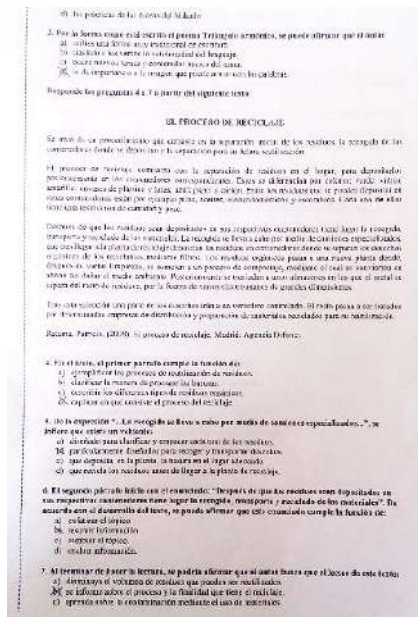


Figura 40

Respuestas enviadas por los estudiantes que no presentaron la prueba online



Por otra parte, en las figuras 40 y 41 se presentan algunas imágenes de la visualización que tenían los estudiantes de la preprueba.

Figura 41

Posprueba elaborada en google formularios



Posprueba elaborada en google formularios

Responde las preguntas 1 a 3 a partir del siguiente texto

Triángulo armónico
Tessa
La bella
Gentil princesa
Es una blanca estrella
Es una estrella japonesa
Tessa es la más divina flor de Kioto
Y cuando pasa triunfante en su palanquín
Parece un tierno lirio, gira en su pedido loto
Arroscando una tarde de cinto del imperial jardín
Todos la adoran como una diosa, todos hasta el Mikado
Pero ella cruza por entre todos indiferente
De noche sube que haya un amor malogrado
Y siempre está risueña, está sereniante
Es una Oshichi japonesa
Que a las diosas amante
Loca y traviesa
Triunfante
Besa.

Tomado de: Huidobro, Vicente (1913). Canciones de la noche. Santiago de Chile: Imprenta y Encuadernación de Chile.

1. En el poema, quien dice "Todos la adoran como una diosa" es *

2 puntos

a) Mikado.

b) Ofelia.

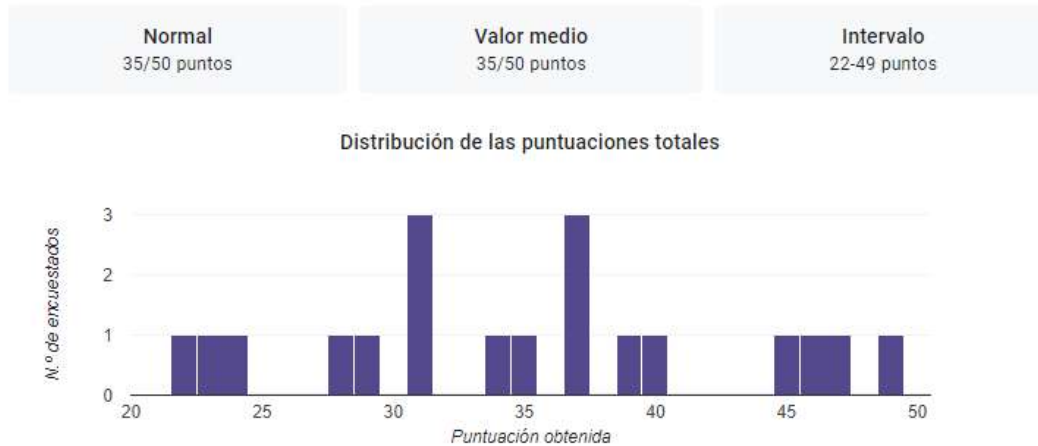
c) la princesa.

d) Huidobro

A continuación, se presenta el desglose de cada uno de los ítems abordados en la posprueba:

Resultados obtenidos por los estudiantes

En la figura 42, se evidencia un análisis general de los resultados obtenidos por los estudiantes del grado 9° de la I.E La Ceiba en la posprueba:

Resultados de la posprueba

De los 19 estudiantes que presentaron la posprueba, se logró obtener los siguientes resultados:

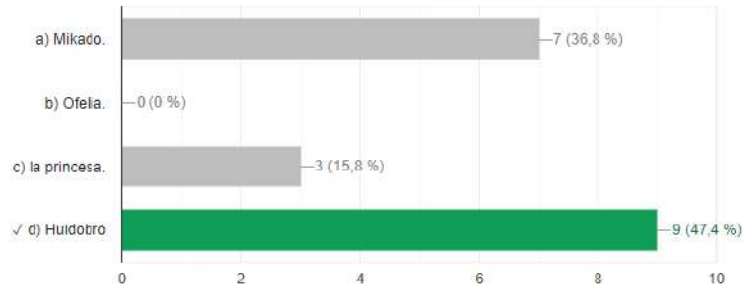
- El valor promedio fue de 35 puntos con respecto a los 50 puntos totales.
- Tres estudiantes se encuentran por debajo de la media, puesto que, obtuvieron menos de 26 puntos.
- Dieciséis estudiantes están por encima de la media, debido a que superaron los 26 puntos.
- El puntaje más bajo obtenido fue de 22 puntos de 50, es decir, los estudiantes lograron responder 11 preguntas de 25.
- El puntaje más alto obtenido fue de 50 puntos, es decir, logró responder todas las preguntas de forma acertada.

Por otra parte, en este apartado se evidencia a manera de gráficas, los resultados que se obtuvieron en cada una de las preguntas, la cantidad de estudiantes que acertaron y los que fallaron:

Pregunta 1, posprueba

1. En el poema, quien dice "Todos la adoran como una diosa" es

9 de 19 respuestas correctas

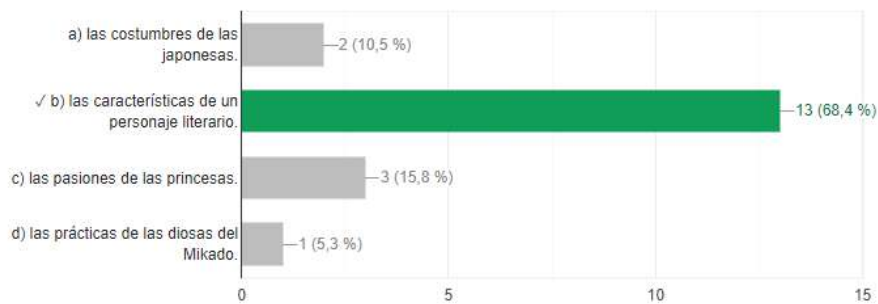


Como se observa en la pregunta 1, nueve estudiantes es decir el 47,4 % respondieron de manera acertada, mientras que 10 estudiantes (52,6%) fallaron. Es decir, más de la mitad del curso respondió de manera incorrecta esta pregunta, la cual corresponde al primer bloque de preguntas (1 a 3) que tenía como lectura el texto "Triángulo Armónico", el cual correspondía a un texto poético.

Pregunta 2, posprueba

2. En el texto, las expresiones "Es una Ofelia japonesa" / Que a las flores amante / Loca y traviesa/ Triunfante /Besa" se refieren a

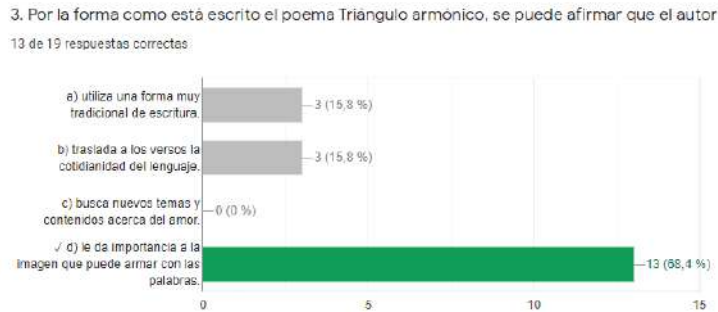
13 de 19 respuestas correctas



En la pregunta 2, trece estudiantes es decir el 68,4 % respondieron de manera correcta, mientras²³⁵ que seis estudiantes 31,6% fallaron. Es decir, más de la mitad del curso logró responder acertadamente esta pregunta, la cual corresponde al primer bloque de preguntas (1 a 3) que tenía como lectura el texto “Triángulo Armónico”, el cual correspondía a un texto poético.

Figura 46

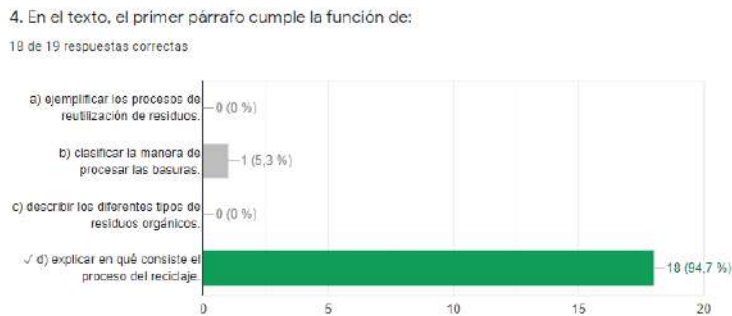
Pregunta 3, posprueba



En la pregunta 3, trece estudiantes es decir el 68,4% respondieron bien, mientras que 6 estudiantes 31,6% fallaron. Es decir, más de la mitad de los estudiantes, respondieron de manera acertada. Así mismo, esta pregunta corresponde al primer bloque de preguntas (1 a 3) que tenía como lectura el texto “Triángulo Armónico”, el cual correspondía a un texto poético.

Figura 47

Pregunta 4, posprueba



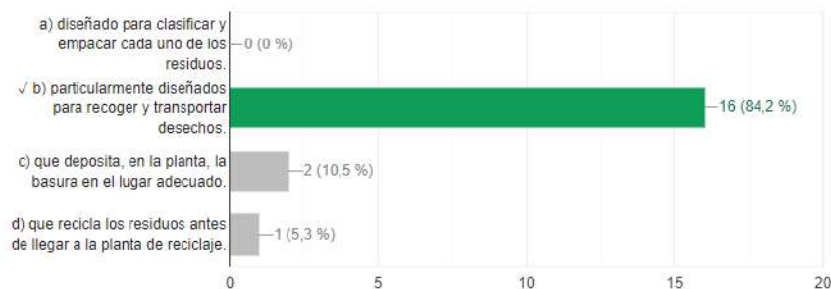
En la pregunta 4, dieciocho estudiantes es decir el 94,7% respondieron bien, mientras que, 1236 estudiante 5,3% falló. Esta es una de las preguntas con mayor índice de respuestas acertadas en toda la posprueba, es posible identificar que la mayoría de los estudiantes logran realizar inferencias en textos que poseen un lenguaje claro y conciso. Así mismo, esta pregunta corresponde al primer bloque de preguntas (4 a 7) que tenía como lectura el texto “El proceso de reciclaje”, el cual correspondía a un texto de corte informativo.

Figura 48

Pregunta 5, posprueba

5. De la expresión “...La recogida se lleva a cabo por medio de camiones especializados...”, se infiere que existe un vehículo:

16 de 19 respuestas correctas

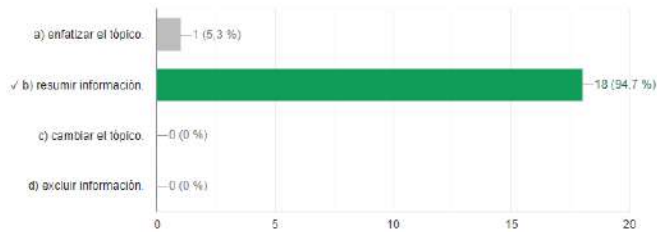


En la pregunta 5, dieciséis estudiantes es decir el 84,2 % respondieron de manera correcta, mientras que tres estudiantes 15,8% fallaron. Es decir, más de la mitad del curso respondió acertadamente esta pregunta, de igual forma es una de las preguntas con mayor índice de respuesta acertada; esta corresponde al segundo bloque de preguntas (4 a 7) la cual partía del análisis de la lectura “El proceso de reciclaje”, el cual correspondía a un texto de corte informativo.

Pregunta 6, posprueba

6. El segundo párrafo inicia con el enunciado: "Después de que los residuos sean depositados en sus respectivos contenedores tiene lugar la recogida, transporte y reciclado de los materiales". De acuerdo con el desarrollo del texto, se puede afirmar que este enunciado cumple la función de:

18 de 19 respuestas correctas



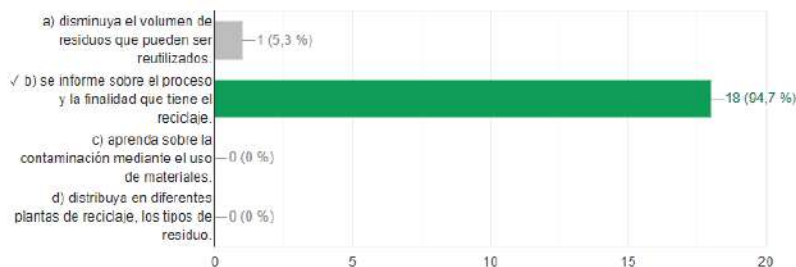
En la pregunta 6, dieciocho estudiantes es decir el 94,7 % respondieron de manera acertada, mientras que 1 estudiante 5,3% falló. Esta es una de las preguntas con mayor índice de respuestas acertadas en toda la posprueba, se puede observar que los estudiantes obtuvieron muy buenos resultados en este texto, posiblemente, por la claridad del lenguaje empleado. Así mismo, esta pregunta corresponde al primer bloque de preguntas (4 a 7) que tenía como lectura el texto “El proceso de reciclaje”, el cual correspondía a un texto de corte informativo.

Figura 50

Pregunta 7, posprueba

7. Al terminar de hacer la lectura, se podría afirmar que el autor busca que el lector de este texto:

18 de 19 respuestas correctas



En la pregunta 7, dieciocho estudiantes es decir el 94,7 % respondieron de manera acertada,²³⁸ mientras que 1 estudiante 5,3% falló. Esta es una de las preguntas con mayor índice de respuestas acertadas en toda la posprueba, lo que permite determinar que los estudiantes logran comprender y entender mucho mejor textos de carácter informativos, donde su propósito es informar al lector y por medio de un lenguaje claro y sencillo, dar a conocer algún tema de interés. Así mismo, esta pregunta corresponde al primer bloque de preguntas (4 a 7) que tenía como lectura el texto “El proceso de reciclaje”, el cual correspondía a un texto de corte informativo.

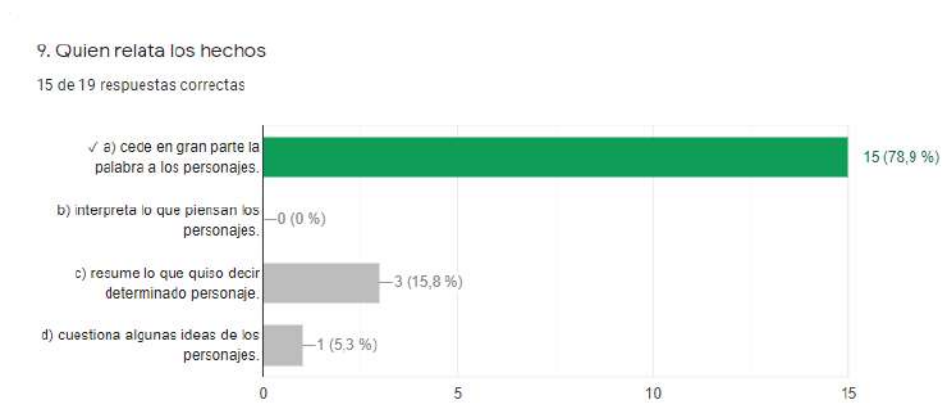
Figura 51

Pregunta 8, posprueba



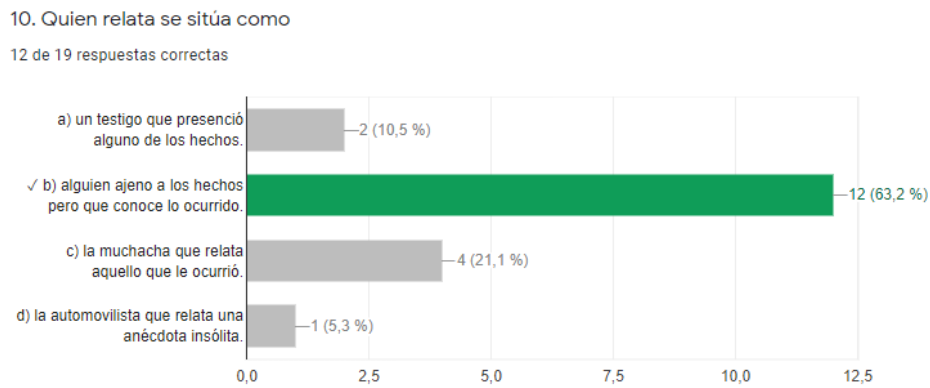
En la pregunta 8, catorce estudiantes es decir el 73,7 % respondieron acertadamente, mientras que cinco estudiantes el 26,3% respondieron erróneamente. Es decir, más de la mitad del curso respondió acertadamente la pregunta; esta corresponde al tercer bloque de preguntas (8 a 10) la cual partía del análisis de la lectura “La muerte”, el cual era un texto narrativo, perteneciente específicamente al género del cuento.

Pregunta 9, posprueba



En la pregunta 9, quince estudiantes es decir el 78,9% respondieron de manera correcta, mientras que cuatro estudiantes el 21,1% respondieron mal. Es decir, más de la mitad del curso respondió correctamente la pregunta; esta corresponde al tercer bloque de preguntas (8 a 10) la cual partía del análisis de la lectura “La muerte”, el cual era un texto narrativo específicamente al género del cuento.

Pregunta 10, posprueba



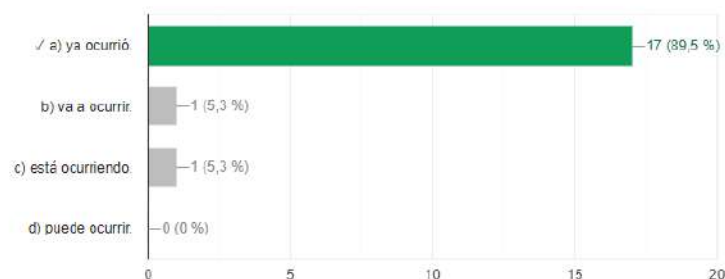
En la pregunta 10, doce estudiantes es decir el 63,2% respondieron correctamente, mientras 240 que siete estudiantes el 36,8% respondieron mal. Es decir, más de la mitad del curso respondió acertadamente la pregunta. Esta corresponde al tercer bloque de preguntas (8 a 10) la cual partía del análisis de la lectura “La muerte”, el cual era un texto narrativo específicamente al género del cuento. Finalmente, de este bloque de preguntas es posible establecer que la lectura de textos narrativos, donde se hace uso de un lenguaje un poco más abstracto y con cierto nivel de lenguaje figurado, lo que genera un grado de dificultad para ellos, sin embargo, un buen porcentaje de estudiantes logran comprenderlo.

Figura 54

Pregunta 11, posprueba

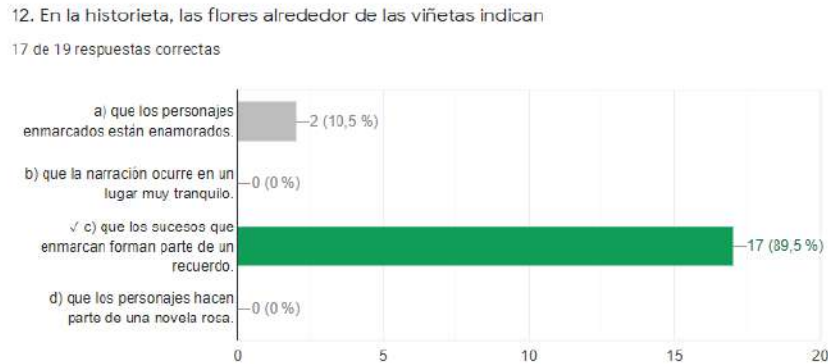
11. En el texto, los verbos aceptó, tuvo, era y llamaba indican que la historia contada por el científico

17 de 19 respuestas correctas



En la pregunta 11, diecisiete estudiantes es decir el 89,5% respondieron correctamente, mientras que dos estudiantes el 10,5% respondieron erróneamente. Esta es una de las preguntas con mayor índice de respuestas acertadas en toda la posprueba, lo que permite determinar que los estudiantes logran comprender y analizar mejor los textos de carácter icónico. Así mismo, esta pregunta corresponde al cuarto bloque de preguntas (11 a 13) que tenía como lectura y análisis un fragmento de una historieta, el cual corresponde a un texto de tipo icónico.

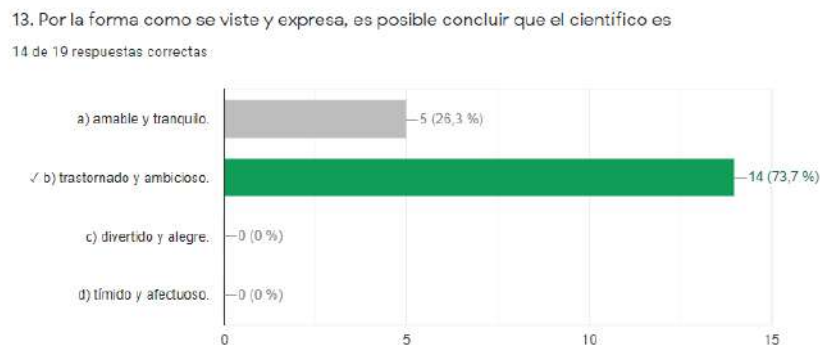
Pregunta 12, posprueba



En la pregunta 12, diecisiete estudiantes es decir el 89,5% respondieron correctamente, mientras que dos estudiantes el 10,5% respondieron mal. Esta es una de las preguntas con mayor índice de respuestas acertadas en toda la posprueba, lo que permite determinar que los estudiantes logran comprender y analizar mejor los textos de carácter icónico. Así mismo, esta pregunta corresponde al cuarto bloque de preguntas (11 a 13) que tenía como lectura y análisis un fragmento de una historieta, el cual corresponde a un texto de tipo icónico.

Figura 56

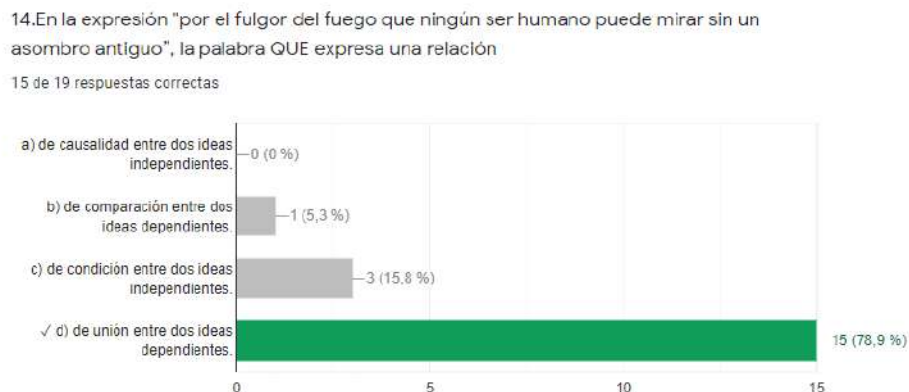
Pregunta 13, posprueba



En la pregunta 13, catorce estudiantes es decir el 73,7% respondieron de forma acertada,²⁴² mientras que cinco estudiantes el 26,3% respondieron de manera errónea. Es decir, más de la mitad de los estudiantes respondieron de manera adecuada. Esta pregunta corresponde al cuarto bloque de preguntas (11 a 13) que tenía como lectura y análisis un fragmento de una historieta, el cual corresponde a un texto de tipo icónico.

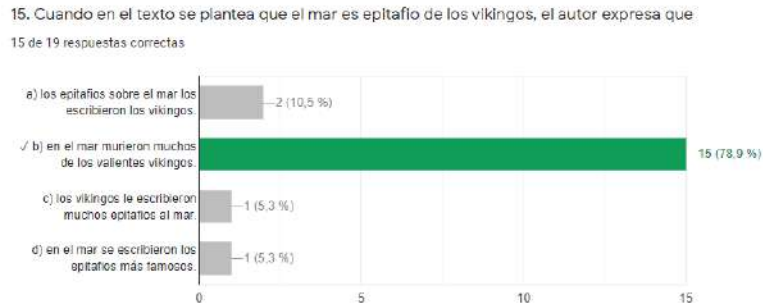
Figura 57

Pregunta 14, posprueba



En la pregunta 14, quince estudiantes es decir el 78,9 % respondieron de manera acertada, mientras que cuatro estudiantes 21,1 % se equivocaron. Esta es una pregunta donde se puede evidenciar que más de la mitad de los estudiantes contestaron de manera adecuada. Esta pregunta corresponde al quinto bloque de preguntas (14 a 17) la cual consistía en el análisis de un poema titulado "Otro poema de los dones" el cual corresponde a un texto poético. En esta pregunta se evidencia que los estudiantes son capaces de establecer relaciones, elemento que se aborda en el nivel de lectura inferencial.

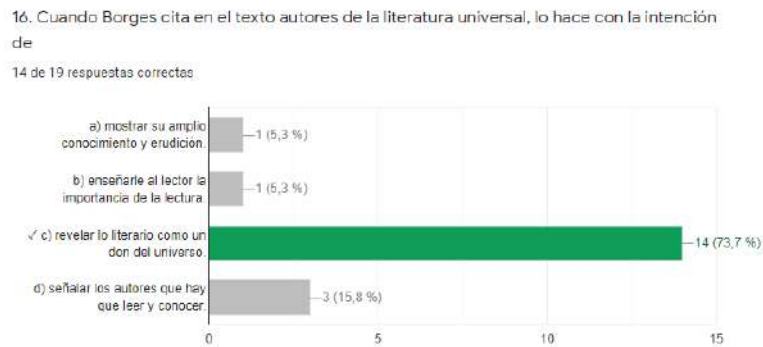
Pregunta 15, posprueba



En la pregunta 15, quince estudiantes los cuales corresponden al 78,9 % respondieron de manera correcta, mientras que cuatro estudiantes 21,1% no acertaron. Esta pregunta corresponde al quinto bloque de preguntas (14 a 17) la cual consistía en el análisis de un poema titulado “Otro poema de los dones” el cual corresponde a un texto poético.

Figura 59

Pregunta 16, posprueba

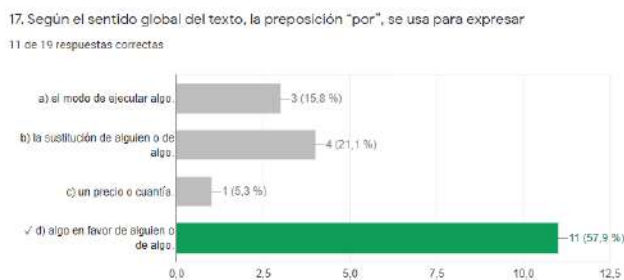


En la pregunta 16, catorce estudiantes lo cual es el 73,7% respondieron de manera apropiada, mientras que cuatro estudiantes 26,3 % no alcanzaron a definir la respuesta correcta. Esta pregunta corresponde al quinto bloque de preguntas (14 a 17) la cual consistía en el análisis en el análisis

de un poema titulado “Otro poema de los dones” el cual corresponde a un texto poético. A244
través de esta pregunta se evidencia que la gran mayoría de los estudiantes logra hacer uso de sus
presaberes para establecer relaciones de inferencia y análisis.

Figura 60

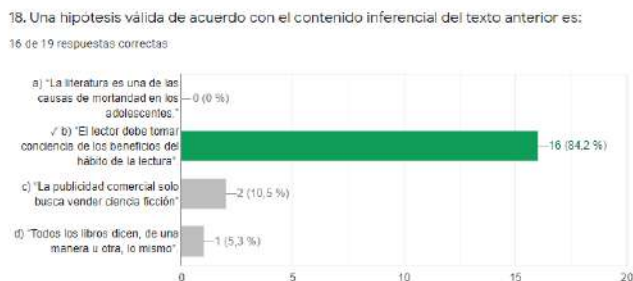
Pregunta 17, posprueba



En la pregunta 17, once estudiantes correspondientes al 57,9% respondieron de manera correcta la pregunta, mientras que ocho estudiantes correspondientes al 42,1% respondieron erróneamente. Esta pregunta corresponde al quinto bloque de preguntas (14 a 17) la cual consistía en el análisis en el análisis de un poema titulado “Otro poema de los dones” el cual corresponde a un texto poético.

Figura 61

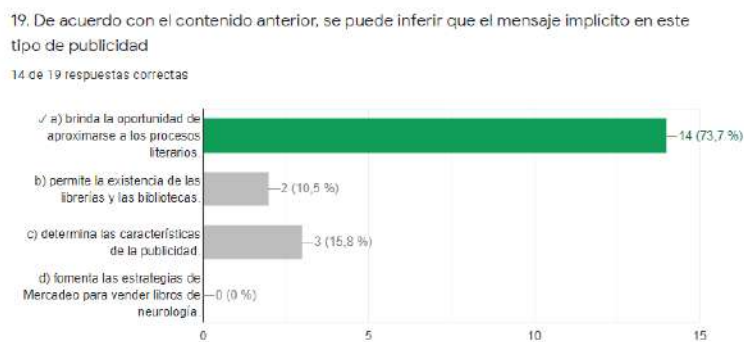
Pregunta 18, posprueba



En la pregunta 18, dieciséis estudiantes correspondientes al 84,2% respondieron de manera²⁴⁵ acertada la pregunta, mientras que tres estudiantes correspondientes al 15,8 % no obtuvieron la respuesta correcta. Esta pregunta corresponde al sexto bloque de preguntas (18 a 19) la cual consistía en el análisis de un afiche publicitario, el cual es catalogado como un texto icónico. Por lo tanto, con esta pregunta se deduce que la mayoría de los estudiantes logran analizar de manera satisfactoria el mensaje que ofrece este afiche y proponer hipótesis a partir del mismo.

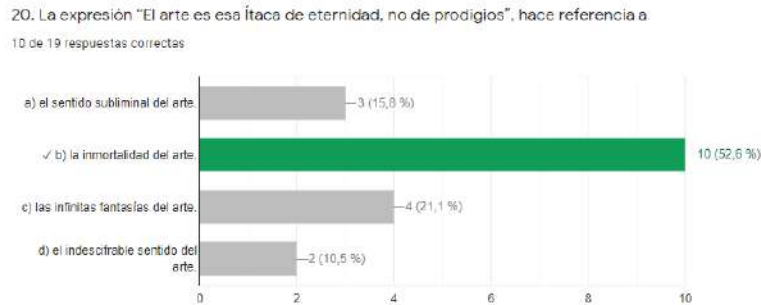
Figura 62

Pregunta 19, posprueba



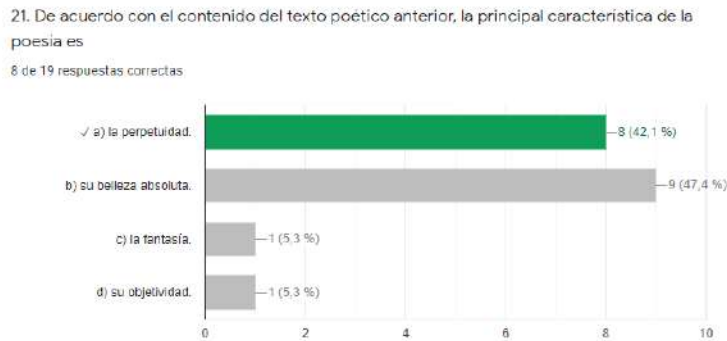
En la pregunta 19, catorce estudiantes correspondientes al 73,7% respondieron de manera correcta la pregunta, mientras que cinco estudiantes correspondientes al 26,3% respondieron mal. Esta pregunta corresponde al sexto bloque de preguntas (18 a 19) la cual consistía en el análisis de un afiche publicitario, el cual es catalogado como un texto icónico. En esta pregunta, es posible evidenciar que la mayoría de estudiantes, logran identificar el mensaje implícito que ofrece el texto, proceso cognitivo, clave en el nivel de lectura inferencial.

Pregunta 20, posprueba



En la pregunta 20, diez estudiantes correspondientes al 52,6 % respondieron de manera acertada la pregunta, mientras que nueve estudiantes correspondientes al 47,4 % no alcanzaron la respuesta adecuada. Esta pregunta corresponde al séptimo bloque de preguntas (20 a 22) la cual consistía en el análisis de un poema titulado "Arte poética", el cual es catalogado como un texto poético.

Pregunta 21, posprueba

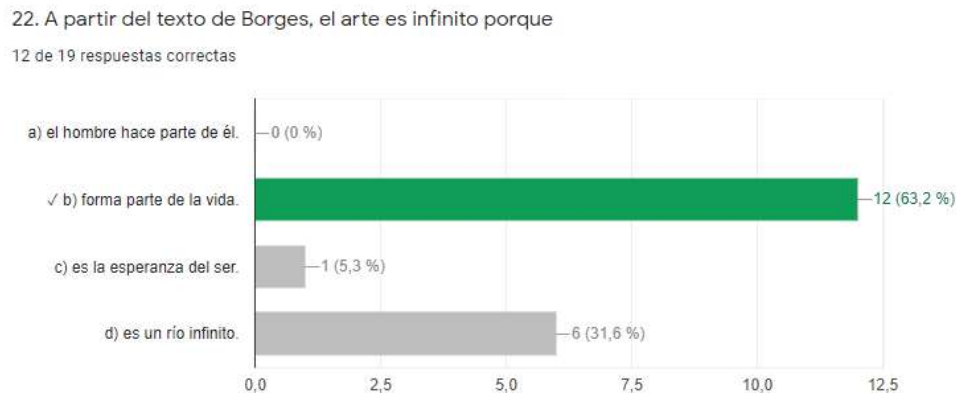


En la pregunta 21, ocho estudiantes correspondientes al 42,1 % respondieron de manera acertada la pregunta, mientras que once estudiantes correspondientes al 57,9% respondieron mal. Esta pregunta es una de las respuestas con mayor índice de error, más de la mitad de los estudiantes no

la respondieron correctamente. Esta pregunta corresponde al séptimo bloque de preguntas (20247 a 22) la cual consistía en el análisis de un poema titulado “Arte poética”, el cual es catalogado como un texto poético. Esto evidencia que más de la mitad de los estudiantes aún se les dificulta un poco el análisis de textos poéticos, donde se realiza un uso constante del lenguaje figurado.

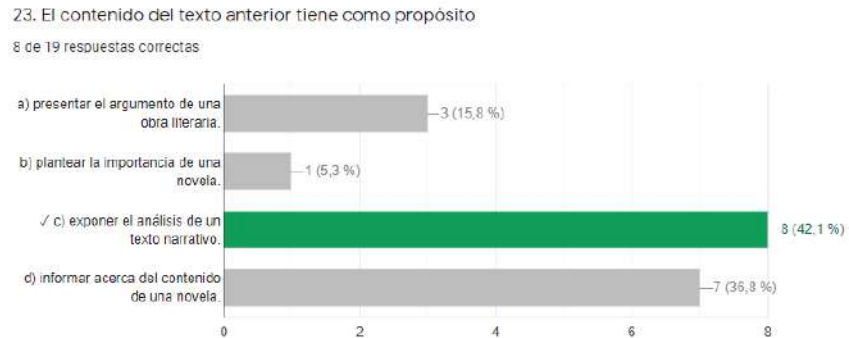
Figura 65

Pregunta 22, posprueba



En la pregunta 22, doce estudiantes correspondientes al 63,2 % que presentaron la prueba, respondieron de manera acertada, por otra parte, siete estudiantes correspondientes al 36,8% no obtuvieron la respuesta correcta corresponde al séptimo bloque de preguntas (20 a 22) la cual consistía en el análisis de un poema titulado “Arte poética”, el cual es catalogado como un texto poético.

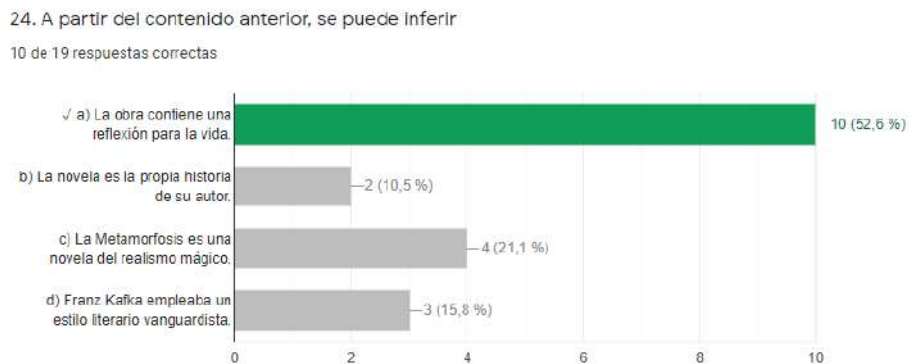
Pregunta 23, posprueba



En la pregunta 23, ocho estudiantes correspondientes al 42,1 % acertaron en la pregunta, sin embargo, once estudiantes correspondientes al 57,9% no lograron acertar con la respuesta correcta. Esta pregunta corresponde al octavo bloque de preguntas (23 a 25) el cual consistía en el análisis de un texto icónico. Esto evidencia que la mayoría de los estudiantes presentan dificultad en el análisis en la interpretación de textos icónicos.

Figura 67

Pregunta 24, posprueba

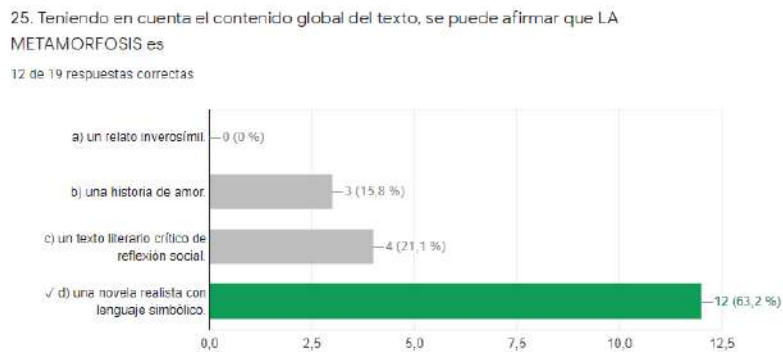


En la pregunta 24, diez estudiantes correspondientes al 52,8 % acertaron en la respuesta, mientras que nueve estudiantes correspondientes al 47,4 % no contestaron adecuadamente. Esta pregunta

corresponde al octavo bloque de preguntas (23 a 25) el cual consistía en el análisis de un texto icónico. Esto evidencia que la mayoría de los estudiantes logran realizar inferencias a partir de lo propuesto por el texto.

Figura 68

Pregunta 25, posprueba



En la pregunta 25, doce estudiantes correspondientes al 63,2% acertaron en la respuesta, mientras que siete estudiantes correspondientes al 36,8% no lograron alcanzar la respuesta correcta. Esta pregunta corresponde al octavo bloque de preguntas (23 a 25) el cual consistía en el análisis de un texto icónico.

Tabla 16

Preguntas en las que se suele fallar con frecuencia

📄 Preguntas en las que se suele fallar con frecuencia ?

Pregunta	Respuestas correctas
1. En el poema, quien dice "Todos la adoran como una diosa" es	9/19
21. De acuerdo con el contenido del texto poético anterior, la principal característica de la poesía es	8/19

A partir de esta tabla, se evidencian las preguntas donde los estudiantes fallaron con frecuencia y se pudo establecer que:

- Las preguntas 1 y 21 parten de la lectura y análisis de poemas, es decir a los estudiantes aún se les dificulta la comprensión y el análisis de textos con lenguaje figurado; aunque se observa una clara mejoría en relación a la preprueba, debido a que la cantidad de estudiantes que fallaron es menor que en la preprueba, esto, permite establecer que si bien no todos los estudiantes mejoraron en su análisis de textos poéticos, especialmente en la comprensión del lenguaje figurado un buen porcentaje sí lo hizo.

Encuesta escala de Likert

En el marco del tercer objetivo específico, se propuso la realización de una encuesta, con el fin de conocer y analizar la percepción de los estudiantes sobre las actividades gamificadas y el impacto que estas generaron sobre los mismos, es así que se decide elaborar una encuesta de satisfacción, bajo el modelo de la escala de Likert, ya que esta, consiste en:

Un conjunto de ítems presentados en forma de afirmaciones o juicios, ante los cuales²⁵¹ se pide la reacción de los participantes. Es decir, se presenta cada afirmación y se solicita al sujeto que externe su reacción eligiendo uno de los cinco puntos o categorías de la escala. (Sampieri, Collado y Baptista, 2014, p. 238)

Esta permite conocer y medir las percepciones que tienen los sujetos participantes del proyecto sobre las actividades de gamificación realizadas, así mismo, sirve para que las investigadoras analicen las repercusiones de este e incluso se permitan realizar acciones de mejoras para futuros proyectos.

Esta encuesta consta de 12 afirmaciones que se dividieron en 3 dimensiones: estructura de los juegos, contenido de los juegos e impacto de los juegos, así mismo, cada uno cuenta con 4 afirmaciones; cada afirmación debe ser puntuada por los estudiantes, la escala elegida es de 1 a 5 donde 5 representa el valor más alto y 1 el menor, de igual forma, esta escala está acompañada con emojis, esto con el fin de generar mayor claridad en los puntajes. Finalmente, esta encuesta fue elaborada por medio de la plataforma formularios de Google.

Figura 69

Visualización escala de Likert, en formularios de Google

Identificación de estrategias para la comprensión lectora a través del juego, potenciando el nivel inferencial de lectura por medio de la gamificación, en los estudiantes del grado noveno de la Institución Educativa La Caba- Rionegro, Santander.

Valoración del proyecto

Objetivo: Realizar una encuesta de valoración, con el propósito de analizar la incidencia que tuvo las estrategias de gamificación en el fortalecimiento del nivel de lectura inferencial.

Instrucciones

- Marca las casillas que mejor represente tu opinión. Donde 5 🍌 es la opción más alta y 1 🍌 la más baja, sobre la implementación de estrategias de gamificación para fortalecer el nivel de lectura inferencial.
- Para finalizar, da clic en la opción envía, para que queden registradas todas las respuestas de la encuesta.

Nota: Se recomienda realizar el formulario con el dispositivo en forma horizontal.

*Obligatorio

Figura 70

Visualización escala de Likert, en formularios de Google

5 🍌 4 🍌 3 🍌 2 🍌 1 🍌

Las herramientas tecnológicas implementadas en el proyecto fueron sencillas de manejar y no presentaron muchas dificultades.

5 🍌 4 🍌 3 🍌 2 🍌 1 🍌

La narrativa y recompensas del juego te permitieron despertar el interés y la motivación en las actividades propuestas.

A continuación, se presenta el desglose de cada una de las dimensiones abordadas en la encuesta:

Estructura de los juegos. En la siguiente tabla se muestra los puntajes dados por cada estudiante en las primeras 4 preguntas de la encuesta, las cuales tenían como eje central la

estructura de los juegos; en este se realizaron afirmaciones relacionadas con los elementos del juego (narrativa, recompensas) el diseño de estos y las herramientas empleadas para la elaboración de los mismos.

Tabla 17

Puntuación de los participantes

	Estructura de los juegos			
	Pregunta 1	Pregunta 2	Pregunta 3	Pregunta 4
Participante 1	5	5	5	5
Participante 2	4	3	5	5
Participante 3	4	5	4	4
Participante 4	5	5	5	5
Participante 5	4	5	5	5
Participante 6	5	5	5	5
Participante 7	3	3	4	2
Participante 8	4	5	5	4
Participante 9	5	5	5	5
Participante 10	4	5	4	4
Participante 11	5	4	4	5
Participante 12	4	4	5	5
Participante 13	5	5	5	5
Participante 14	3	5	5	5
Participante 15	5	5	5	5
Participante 16	4	4	4	4
Participante 17	5	5	5	5
Participante 18	5	5	5	5
Participante 19	5	4	5	5

Una vez sumados los resultados obtenidos en cada uno de las afirmaciones se logra obtener el porcentaje de cada uno de estos:

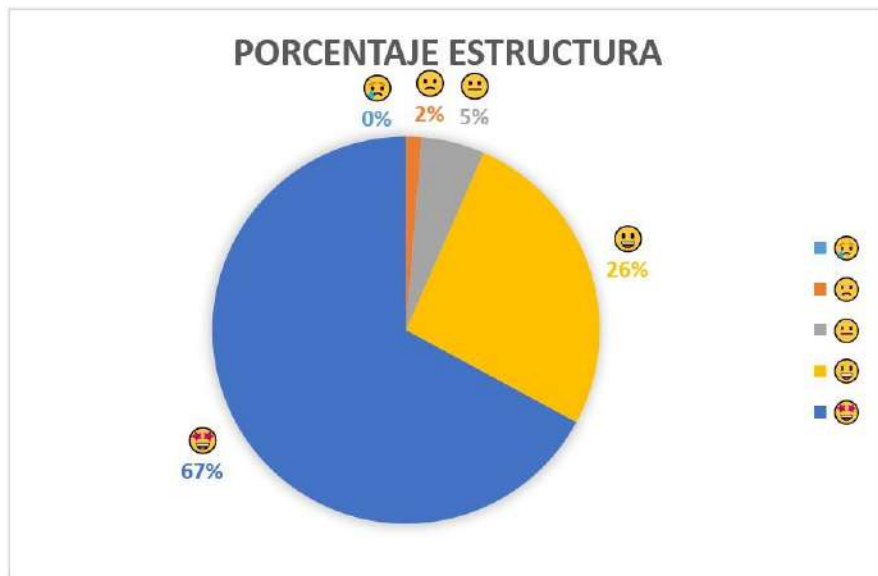
Sumatoria de los puntos obtenidos

Elemento	Suma	Porcentaje Estructura de los juegos
😞	0	0%
😐	1	1,32%
😐	4	5,26%
😊	20	26,32%
😄	51	67,11%
Total	76	100%

Como se observa en la tabla, el ítem más bajo, no obtuvo puntos, el ítem de segundo valor, obtuvo 1 punto, el ítem intermedio tuvo 4 puntos, el segundo con mayor valor 20 puntos y el ítem con mayor valor, 51 puntos. Al sumar y generar un porcentaje de los puntos obtenidos podemos observar los siguientes resultados:

Figura 71

Porcentajes estructura de los juegos



El 67% de los encuestados se encuentran muy satisfechos con la estructura empleada en los 255 juegos, el 26% estuvo satisfecho, el 5% en un punto intermedio, es decir no están del todo satisfechos, pero tampoco están insatisfechos, el 2% manifestaron estar insatisfechos y nadie marcó estar totalmente insatisfecho. Estos resultados nos permiten analizar que más del 92% de los estudiantes, manifestaron que la estructura, diseño, mecánicas y herramientas usadas para la creación de los juegos fueron favorables y agradables para estos.

Contenido de los juegos

En la siguiente tabla se muestra los puntajes dados por cada estudiante en las preguntas 5, 6, 7 y 8 de la encuesta, las cuales tenían como eje central el contenido de los juegos; en este se formularon afirmaciones relacionadas con el contenido conceptual y el trabajo cognitivo empleado en los juegos, con el fin de analizar si contribuyeron a que los ejercicios de lectura fueran más agradables, si ayudaron en el proceso lector, si se consideró que el usar estrategias de gamificación permitió mejorar en el nivel de lectura inferencial y que si los textos abordados fueron claros y cumplieron el fin metodológico planteado en las clases.

Tabla 19

Puntuación de los participantes

	Contenido de los juegos			
	Pregunta 5	Pregunta 6	Pregunta 7	Pregunta 8
Participante 1	5	5	5	5
Participante 2	5	4	4	5
Participante 3	4	4	4	4
Participante 4	5	5	5	5
Participante 5	5	5	5	4
Participante 6	5	5	4	5

Participante 7	2	2	3	4
Participante 8	5	4	5	5
Participante 9	5	5	5	5
Participante 10	4	4	4	4
Participante 11	5	4	4	5
Participante 12	5	5	5	5
Participante 13	5	5	5	5
Participante 14	5	5	5	5
Participante 15	5	5	5	5
Participante 16	4	4	4	4
Participante 17	5	5	5	5
Participante 18	5	5	5	5
Participante 19	4	4	4	4

Una vez sumados los resultados obtenidos en cada una de las afirmaciones se logra obtener el porcentaje de cada uno de estos:

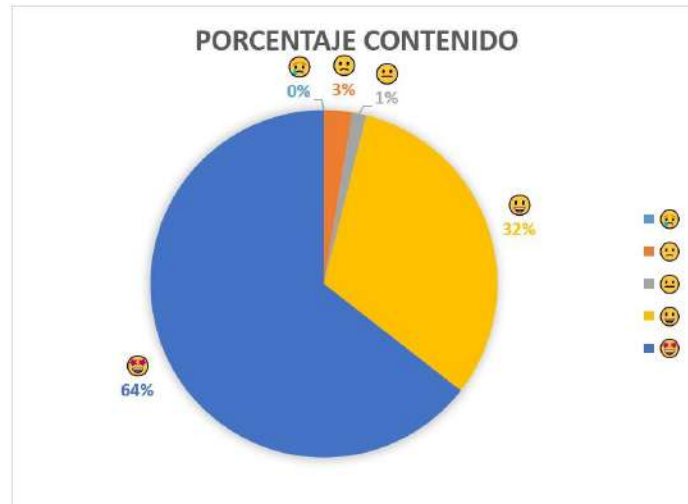
Tabla 20

Sumatoria de los puntos obtenidos

Elemento	Suma	Porcentaje Contenido de los juegos
	0	0%
	2	2,63%
	1	1,32%
	24	31,58%
	49	64,47%
Total	76	100%

Como se observa en la tabla, el ítem más bajo, no obtuvo puntos, el ítem de segundo valor, obtuvo 2 punto, el ítem intermedio tuvo 1 punto, el segundo con mayor valor 24 puntos y el ítem con mayor valor, 49 puntos, para un total de 76 puntos. Al sumar y generar un porcentaje de los puntos obtenidos podemos observar los siguientes resultados:

Porcentajes contenido de los juegos



El 64% de los estudiantes encuestados están muy satisfechos con el contenido cognitivo y las lecturas usadas en los juegos, el 32% estuvo satisfecho, el 1% en un punto intermedio, es decir no están del todo de acuerdo con el uso de estos, pero tampoco están en desacuerdo, el 3% manifestaron estar insatisfechos y nadie marcó estar totalmente insatisfecho. Estos resultados nos permiten analizar que más del 96% de los estudiantes, expresaron que los procesos a nivel cognitivo empleados en los juegos, fueron acertados, al igual que las lecturas usadas en los mismos fueron de su agrado y el usar estrategias de gamificación en el proceso lector contribuyeron a que este fuera más agradable para los estudiantes y no se tornara tedioso.

Impacto de los juegos. En la presente tabla se evidencia los puntajes dados por cada participante en las preguntas 9, 10, 11 y 12 de la encuesta, las cuales tenían como eje central el impacto de los juegos; en este se formularon afirmaciones relacionadas con la repercusión que generó el uso de estrategias gamificadas en el aula, la implicación y utilidad del desarrollo de estas en las clases, si el usar estas herramientas despertó el interés en los estudiantes, si la gamificación

es útil para reforzar y adquirir aprendizajes y analizar si sería bueno, implementarlo a futuro²⁵⁸ en otras áreas del conocimiento.

Tabla 21

Puntuación de los participantes

	Impacto de los juegos			
	Pregunta 9	Pregunta 10	Pregunta 11	Pregunta 12
Participante 1	5	5	5	5
Participante 2	5	5	5	5
Participante 3	4	4	4	4
Participante 4	5	5	5	5
Participante 5	5	4	5	5
Participante 6	5	5	5	4
Participante 7	2	5	4	3
Participante 8	4	5	5	4
Participante 9	5	5	5	5
Participante 10	4	5	4	4
Participante 11	4	4	4	5
Participante 12	5	5	4	5
Participante 13	5	5	5	5
Participante 14	5	5	5	5
Participante 15	5	5	5	5
Participante 16	5	5	5	5
Participante 17	5	5	5	4
Participante 18	4	5	5	4
Participante 19	5	5	5	5

Una vez sumados los resultados obtenidos en cada uno de los ítems se logra obtener el porcentaje de cada uno de estos:

Tabla 22

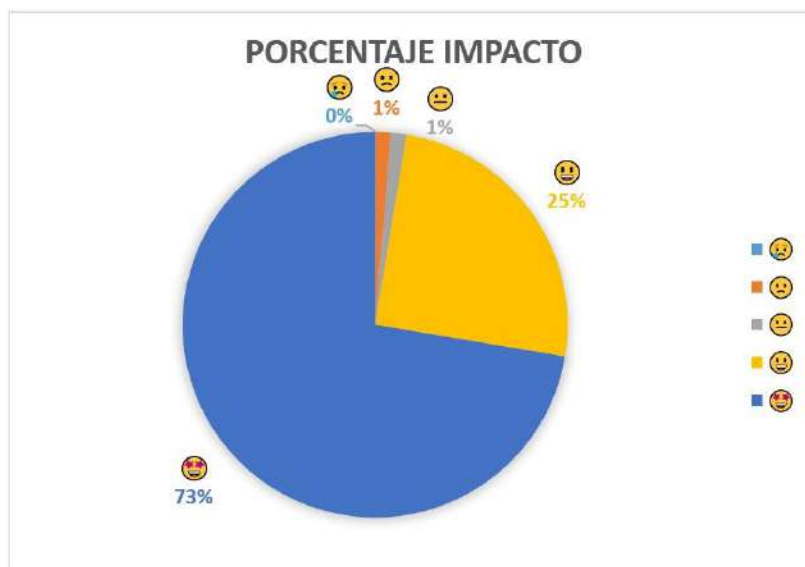
Sumatoria de los puntos obtenidos

Elemento	Suma	Porcentaje Impacto de los juegos
😞	0	0%
😓	1	1,32%
😐	1	1,32%
😊	19	25%
😄	55	72,37%
Total	76	100%

Como se evidencia en la tabla, el ítem más bajo, no obtuvo puntos, el ítem de segundo valor, obtuvo 1 punto, el ítem intermedio tuvo 1 punto, el segundo con mayor valor 19 puntos y el ítem con mayor valor, 55 puntos, para un total de 76 puntos. Al sumar y generar un porcentaje de los puntos obtenidos podemos observar los siguientes resultados:

Figura 73

Porcentajes impacto de los juegos



El 73% de los estudiantes encuestados están muy satisfechos con el impacto y la utilidad que ofrecen los juegos en el aula, el 25% estuvo satisfecho, el 1% en un punto intermedio, es decir no

están del todo de acuerdo con el uso de estos, pero tampoco están en desacuerdo, el 1%²⁶⁰ manifestaron estar insatisfechos y finalmente, nadie marcó estar totalmente insatisfecho. Estos resultados evidencian que más del 97% de los estudiantes, consideraron útil usar estrategias de gamificación en el desarrollo de las clases como un elemento innovador e interactivo y a su vez, que el uso de estas estrategias permiten mejorar y aumentar el interés en las actividades abordadas en las clases, mientras se trabaja algún proceso de corte cognitivo o conceptual.

Finalmente, cabe mencionar que los análisis de estas 3 dimensiones permiten evidenciar una satisfacción y aceptación en el uso de estrategias gamificadas en el aula, demostrando que al hacer uso de las herramientas y bondades que ofrecen los juegos, es posible despertar el interés en los estudiantes en temas netamente conceptuales y así lograr una mayor participación en las actividades propuestas, además, de permitir fortalecer otros aspectos, tales como el trabajo en equipo y la sana competitividad, así mismo, se logró evidenciar que los procesos lectores, fueron vistos con mayor agrado y ya no fueron tomados como una imposición, sino como un reto que debían superar, para continuar con el juego.

Registro fotográfico en el aula

El presente proyecto, se ha implementado con 19 estudiantes de la institución educativa la Ceiba. En este se desarrolló una serie de sesiones dónde se abordaba el contenido conceptual relacionado con lectura inferencial y los tipos de inferencias empleados, para esto se usó como herramienta de comunicación un grupo en WhatsApp, por medio del cual, las investigadoras explicaban los temas, realizaban ejercicios de lectura, los estudiantes participaban y se daba espacio a dudas, como se observa en las siguientes imágenes.

Figura 74

Chat de WhatsApp 13 de abril del 2021



Figura 75

Chat de WhatsApp 16 de abril del 2021



Chat de WhatsApp 20 de abril del 2021

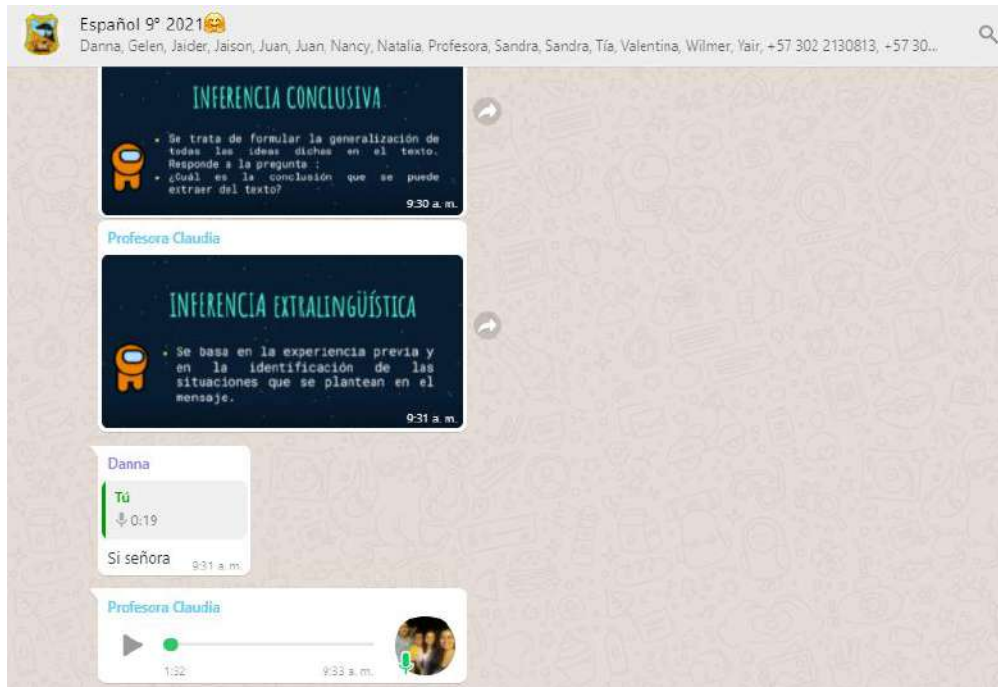
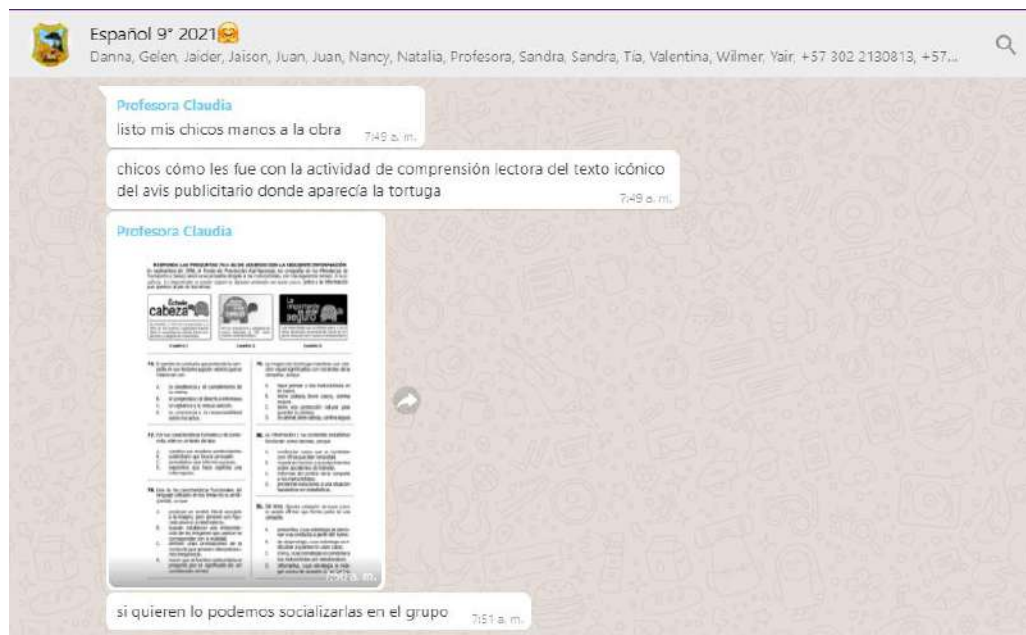
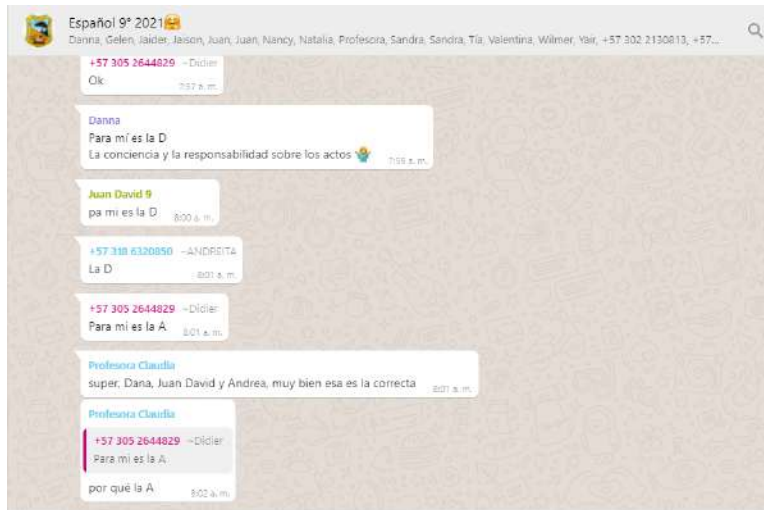


Figura 77

Chat de WhatsApp 23 de abril del 2021



Chat de WhatsApp 26 de abril del 2021



Así mismo, en el grupo, se mostraba el progreso de los grupos por medio de las tablas de posiciones y se entregaban las insignias a los estudiantes que, por su participación, colaboración y realización de los juegos, lograban recibirlas, tal como se evidencia a continuación:

Chat de WhatsApp 22 de abril del 2021

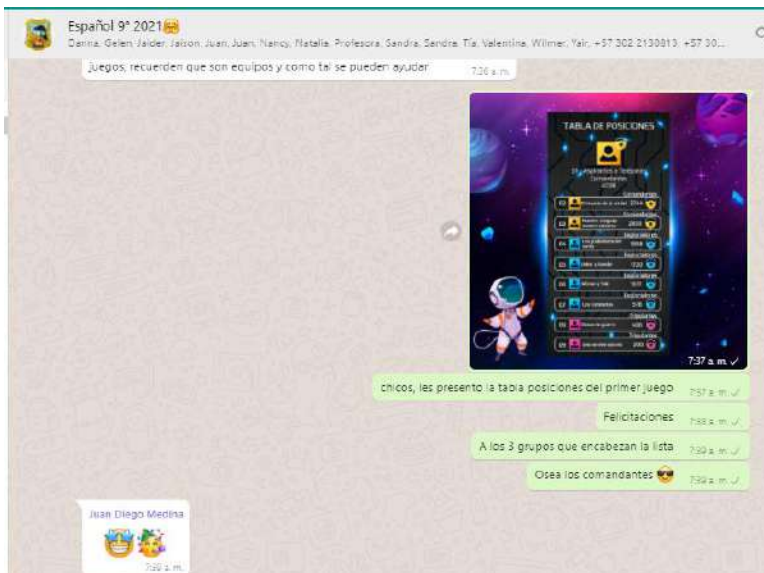


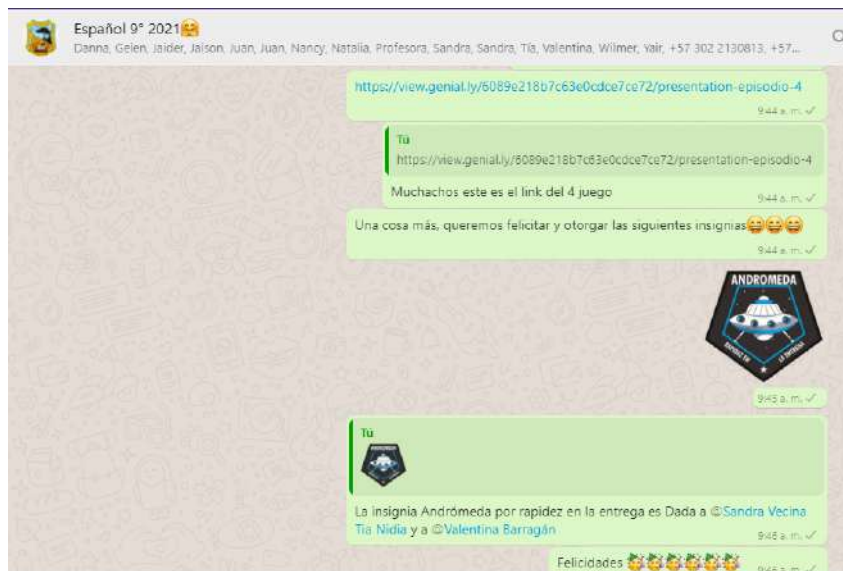
Figura 80

Chat de WhatsApp del 23 de abril del 2021



Figura 81

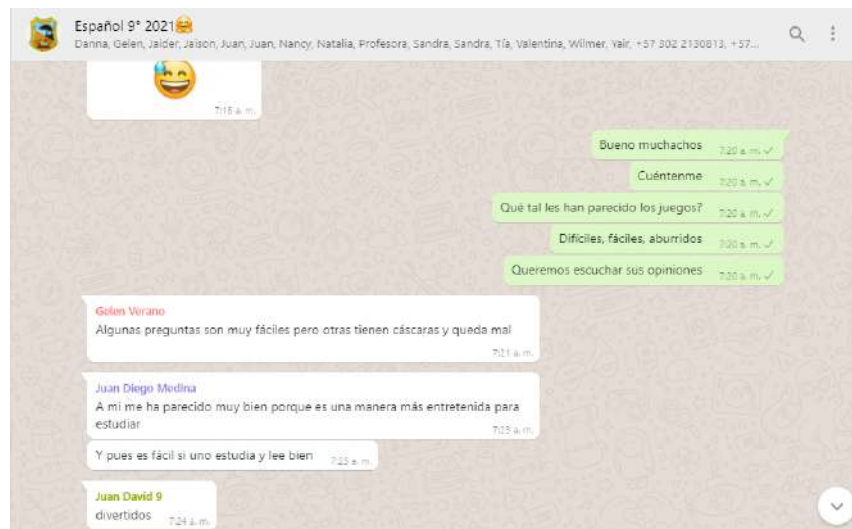
Chat de WhatsApp del 23 de abril del 2021



De igual forma, por medio de este chat, se enviaron los respectivos links de cada juego y se²⁶⁵ dialogó con los estudiantes durante las sesiones, sobre los juegos, qué opinaban de estos y cómo se estaban desarrollando los mismos:

Figura 82

Chat de WhatsApp 27 de mayo de 2021



Es así que se ha logrado evidenciar que la mayoría de los estudiantes, han manifestado agrado por el desarrollo de las clases y de los juegos, mencionando que son entretenidos e interesantes.

Por otra parte, al finalizar cada juego, los estudiantes, debían realizar una batalla final, la cual consistía en un cuestionario en Kahoot o en Quizizz y así obtener un puntaje para sumar a la tabla de posiciones, A continuación, se presentará, algunos de los resultados obtenidos en los juegos:

Figura 83

Resultados, misión final, juego 3

Apodo	Rango	Respuestas correctas	Sin respuesta	Puntuación final
Darly Rueda	1	100%	-	4.884
Natalia Vargas	2	100%	-	4.862
VALENTINA BARRA	3	100%	-	4.788
Erlin	4	100%	-	4.405
Juan Diego	5	80%	-	3.790
Wilmer garcia 2	6	80%	-	3.763
karen lizeth	7	80%	-	3.572
Tatiana Verano	8	80%	-	3.101
Karen rueda	9	60%	1	2.863
Didier	10	60%	-	2.776
Danna caballero	11	60%	-	2.736
Jaider Vergel	12	60%	-	2.648
Karen rojas	13	60%	-	2.641
ANDREA JULIANA	14	40%	-	1838
Sandra B	15	40%	-	1838
JUAN SUAREZ	dieciséis	40%	-	1.573
Nestos Arenas	17	0%	-	0

Figura 84

Resultados, misión final, juego 4

Apodo	Rango	Respuestas correctas	Sin respuesta	Puntuación final
Didier	1	80%	-	3.597
Karen rueda	2	60%	-	2.858
VALENTINA	3	60%	-	2.648
Juan Diego	4	60%	-	2.378
Darly Mitchell	5	60%	-	2.350
Wilmer garcia	6	60%	-	2.231
Tatiana Verano	7	60%	-	2.212
Karen rojas	8	40%	-	1979
Andrea juliana	9	40%	-	1918
Natalia vargas	10	40%	1	1.444
JUAN SUAREZ	11	40%	-	1.233
Néstor arenas	12	20%	1	992
Jaider	13	20%	-	896
Erlin	14	20%	-	896

Con este registro fotográfico, se da a conocer la interacción que tuvieron las investigadoras²⁶⁷ con los estudiantes en las sesiones abordadas y el desarrollo de las mismas, así mismo, se evidencia la implementación de los juegos, el interés y la participación de los estudiantes en el proyecto, donde a través de las conversaciones entabladas en el grupo de WhatsApp se aclararon dudas, se motivó a la participación y a la interacción entre pares, cabe anotar que por la dificultad de conectividad y de herramientas tecnológicas por parte de los estudiantes, el uso de esta plataforma para comunicarse fue la más eficaz para el desarrollo de las estrategias de gamificación y la evidencia de las mismas.

El objetivo de esta investigación fue analizar la incidencia de las estrategias de gamificación en el fortalecimiento de la comprensión lectora especialmente en el nivel de lectura inferencial de los estudiantes del grado noveno de la I.E. La Ceiba, del municipio de Rionegro Santander. Para dar respuesta a la pregunta de la investigación; en primer lugar, se realizó un diagnóstico sobre la problemática presentada en los estudiantes con respecto a los bajos resultados de las pruebas saber y las pruebas internas que ellos desarrollaban y el desinterés en el proceso lector. Una vez finalizado y corroborado los bajos niveles de comprensión lectora, se procedió al diseño de una secuencia didáctica donde se incorporaron estrategias de gamificación a través de los diversos juegos enfocados todos al proceso de comprensión lectora, los cuales permitieron que los estudiantes desarrollaran el interés en la lectura, en el análisis de textos, partiendo de conocimientos previos y de algunos adquiridos durante el desarrollo de las sesiones de clase.

Para constatar y evidenciar la mejoría de los estudiantes en los procesos lectores gracias a la gamificación, se realizó la implementación de una posprueba y una encuesta bajo el modelo de escala de Likert, a continuación, se presenta un análisis general de estos, con el fin de evidenciar el impacto que presentó en los estudiantes:

Análisis comparativo entre la prepueba y la posprueba

De los resultados obtenidos en la prepueba y la posprueba, los cuales se pueden evidenciar en la siguiente tabla:

Resultados Preprueba y posprueba

Resultados Preprueba		Resultados Posprueba	
Nombre	Puntaje Pre	Nombre	Puntaje Pos
Esneider Contreras	18	Esneider Contreras	38
Juan Suarez	26	Juan Suarez	46
Laura Barragán	34	Laura Barragán	38
Karen prado	26	Karen Prado	28
Juan Medina	38	Juan Medina	32
Danna Figueroa	18	Danna Figueroa	24
Didier Zuñiga	26	Didier Zuñiga	30
Erlin Anteliz	24	Erlin Anteliz	38
Gelen Verano	26	Gelen Verano	32
Jaider Vargas	22	Jaider Vargas	50
Sandra Blanco	30	Sandra Blanco	36
Néstor Arenas	12	Néstor Arenas	22
Natalia Vargas	22	Natalia Vargas	46
Yair Torres	30	Yair Torres	32
Andrea Hernández	20	Andrea Hernández	40
Wilmer García	28	Wilmer García	48
Joan Becerra	40	Joan Becerra	34
Karen Rojas	14	Karen Rojas	40
Sebastián Robledo	26	Sebastián Robledo	24

En las siguientes figuras, se observa de manera gráfica los resultados obtenidos por cada uno de los participantes y la diferencia en los puntajes de cada prueba:

Puntaje preprueba vs puntaje posprueba

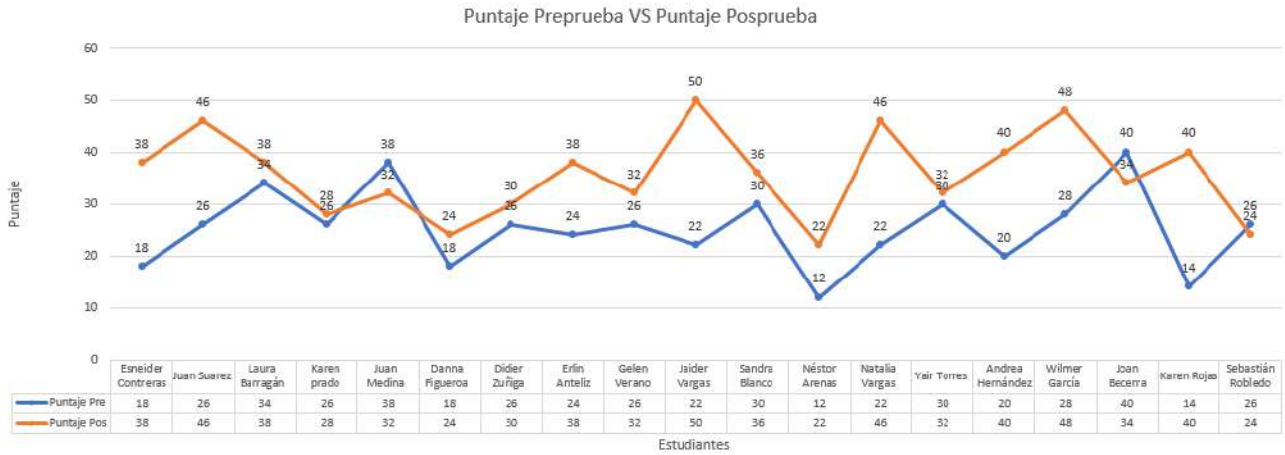
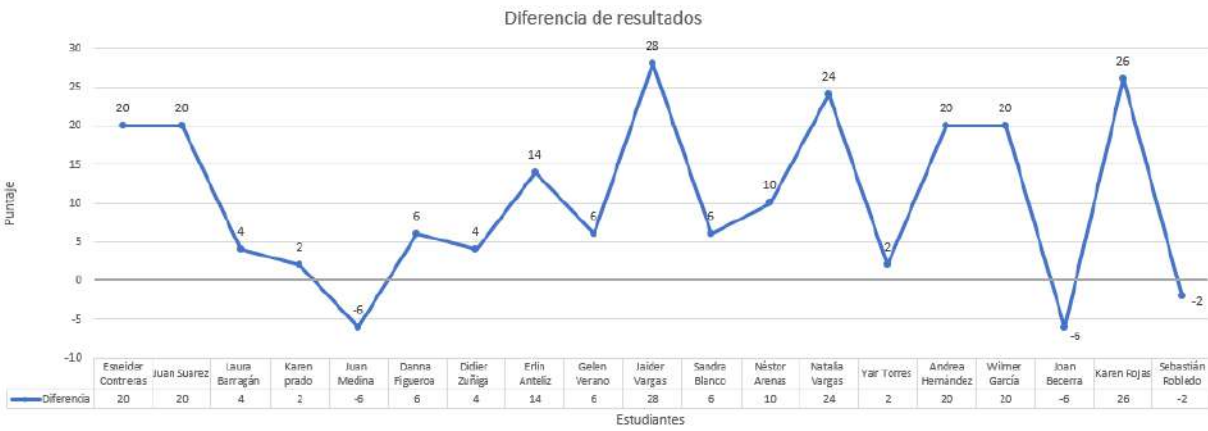


Figura 86

Diferencia de resultados



En las gráficas anteriores, se observan los resultados obtenidos por los estudiantes en la preprueba y la posprueba, en la cual se evidencia una línea de color azul, que corresponde a los puntajes obtenidos en la preprueba, así mismo, la línea naranja representa los resultados de la posprueba. Al realizar un análisis de esta gráfica se puede evidenciar que los resultados obtenidos en la posprueba fueron más altos que en la preprueba, esto, teniendo en cuenta que la línea naranja se encuentra por encima de la azul en el mayor de los casos.

Es así que, 16 de los 19 estudiantes participantes del proyecto alcanzaron mejores resultados²⁷¹ en las pruebas, lo que equivale a un 84% de los estudiantes, en contraste, 3 estudiantes de los 19 presentaron disminución en los resultados, correspondiente al 16% de los participantes, así mismo, vale la pena mencionar que ningún estudiante, se mantuvo en el mismo resultado, mejoraron o incluso bajaron su puntuación, pero ninguno, obtuvo el mismo puntaje. Por otra parte, es importante resaltar que, el puntaje promedio obtenido en la preprueba es de 25.26, mientras que el puntaje promedio obtenido en la posprueba es de 35.68, por otra parte, la mejora promedio es de 10.42, lo que permite evidenciar una mejora en los resultados alcanzados. Lo que establece que las actividades implementadas en la secuencia didáctica, relacionadas con gamificación generaron un impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes y este observa en los resultados de la posprueba.

Análisis general encuesta de valoración del proyecto

La encuesta de satisfacción contó con 12 afirmaciones, con las cuales se deseaba conocer la percepción de los estudiantes sobre las estrategias de gamificación implementadas, conocer qué tan bueno y favorables fueron dichas estrategias en el fortalecimiento del nivel de lectura inferencial y si estos contribuyeron a que el desarrollo de las clases y de los contenidos conceptuales fueran más atractivos y motivadores. A partir de esta encuesta realizada se logró obtener los puntajes dados por los estudiantes, donde 5 era la calificación más alta o lo que equivalía a estar muy satisfecho y 1 era la puntuación más baja o a estar totalmente insatisfecho, a continuación, se mostrará la tabla con los puntajes generales:

Puntuación de los participantes

	Pregunta 1	Pregunta 2	Pregunta 3	Pregunta 4	Pregunta 5	Pregunta 6	Pregunta 7	Pregunta 8	Pregunta 9	Pregunta 10	Pregunta 11	Pregunta 12
P1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
P2	4	3	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5
P3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
P4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
P5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5
P6	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4
P7	3	3	4	2	2	2	3	4	2	5	4	3
P8	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4
P9	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
P10	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4
P11	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	5
P12	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5
P13	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
P14	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
P15	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
P16	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5
P17	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4
P18	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4
P19	5	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5

Una vez se suman los resultados obtenidos en cada uno de los ítems se puede obtener el porcentaje de cada uno de estos:

Tabla 25

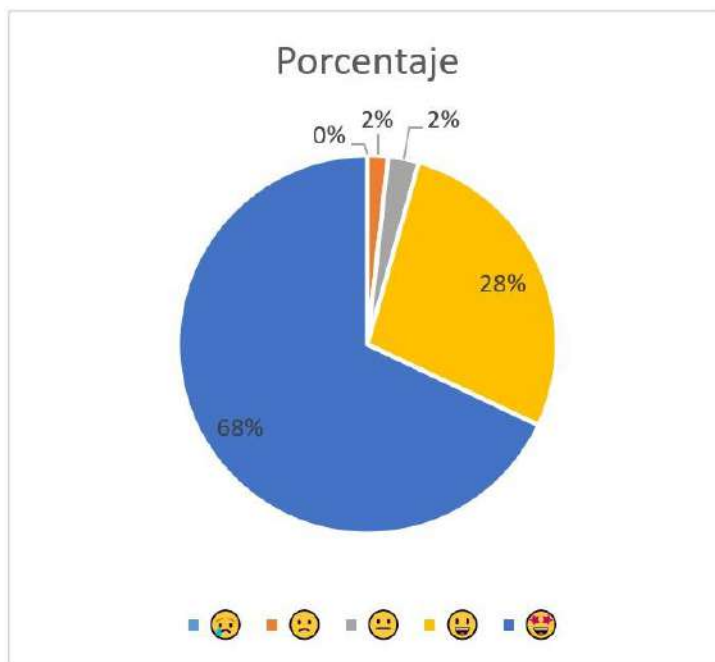
Sumatoria y porcentaje de los puntos obtenidos

Elemento	Suma	Porcentaje
😞	0	0%
😓	4	1,75%
😐	6	2,63%
😊	63	27,63%
😄	155	67,98%
Total	228	100%

Como se evidencia en la tabla, el ítem más bajo, no obtuvo puntos, el ítem de segundo valor, obtuvo 4 punto, el ítem intermedio tuvo 6 puntos, el segundo con mayor valor 63 puntos y el ítem con mayor valor, 155 puntos, para un total de 228 puntos. Al sumar y generar un porcentaje de los puntos obtenidos podemos observar los siguientes resultados:

Figura 87

Porcentaje general de la encuesta



El 68% de los estudiantes encuestados están muy satisfechos con el impacto y la utilidad que ofrecieron las estrategias de gamificación en el aula, el 28% estuvo satisfecho, el 2% en un punto

intermedio, es decir no están del todo de acuerdo con el uso de estos, pero tampoco están en²⁷⁴ desacuerdo, el 2% manifestaron estar insatisfechos y finalmente, nadie marcó estar totalmente insatisfecho. Estos resultados evidencian que más del 95% de los estudiantes, respondieron positivamente a las actividades propuestas de gamificación, así mismo se evidencia el gusto por las actividades, incluyendo la narrativa, las mecánicas implementadas, las lecturas trabajadas, el diseño en general de los juegos y la efectividad que estas generaron en el aula. A partir esta encuesta se puede afirmar que las estrategias de gamificación son provechosas en las aulas además que resultan muy interesantes y llamativas para el estudiante, lo que promueve un aprendizaje constante y una participación activa.

Este proyecto estuvo encaminado a fortalecer la comprensión lectora en el nivel inferencial, permitió establecer una conexión entre la problemática de la falta de interés en la lectura y la práctica de juegos que permitieron avanzar en el proceso lector, lo cual llevó en gran medida a la motivación por la lectura minuciosa, el fortalecimiento de la misma y la mejora en el nivel de lectura inferencial. Además, en esta investigación se pudo destacar la importancia del uso de las TIC, como herramientas primordiales para la aplicación de estrategias pedagógicas en este caso, actividades gamificadas que despertaron la motivación y el interés de los estudiantes por el avance de los mismos.

Por otra parte, la innovación, jugó un papel clave en el desarrollo de este proyecto, gracias a esta y a la articulación de estrategias de gamificación se logró cumplir con el objetivo primordial, el cual consistía en fortalecer el nivel de lectura inferencial en los participantes del proyecto, es así que, se puede validar que el uso de la gamificación en el aula promueve la motivación y el interés en los estudiantes a través de la participación en las diferentes sesiones de juego propuestas, así mismo, implementar este tipo de estrategias no solo beneficia a los estudiantes, sino que ponen en marcha la creatividad, el ingenio y la articulación de la didáctica y la pedagogía en el docente, el cuál explora el uso de diferentes herramientas y aplicaciones de las TIC para llevarlas al aula y así atender a las nuevas demandas y necesidades de la sociedad, donde es posible establecer una relación entre el currículo y la cotidianidad del estudiante.

Dentro del marco de mejoramiento continuo a nivel microcurricular las competencias lectoras²⁷⁶ deben estarse monitoreando constantemente en la población objetivo debido a que el sistema de evaluación del ICFES, considera como esencial la competencia genérica de lectura en la transversalidad educativa. Así mismo, el nivel de lectura inferencial resulta clave para lograr el avance en la comprensión global de texto y así permitir que el estudiante mejore en su proceso académico.

Finalmente, cabe destacar que es de suma importancia que los docentes se encuentren en un constante proceso de revisión de las nuevas estrategias pedagógicas y las diferentes herramientas que pueden ofrecer las TIC, además de estar atentos a las nuevas exigencias que demanda la sociedad y el papel transformador que tiene la educación en la misma. Convirtiéndose el docente en un garante del proceso de cambio, donde sea un motivador y guía del aprendizaje de sus estudiantes y así contribuir en la formación de sujetos activos, competentes, participativos y críticos.

Ante la ejecución del proyecto abordado se dan a conocer las siguientes recomendaciones:

Este proyecto está dirigido para estudiantes del grado noveno el cual toma como referencia contenidos trabajados en la malla curricular que hacen parte del proceso de conocimientos de las pruebas saber y las competencias que se promueven en la misma. Por ende, en caso de desear implementarlo en otro grado, se debe hacer el respectivo ajuste en los contenidos conceptuales del mismo.

Así mismo, se hace énfasis en que este tipo de estrategias se pueden realizar de manera presencial y a distancia pues se centran en el trabajo autónomo por parte del estudiante bajo la dirección del docente que actúa como un guía en el proceso de ejecución de las diferentes actividades a realizar, aunque lo ideal sería ejecutarlo en un escenario presencial, debido a que la dificultad de conexión y de interacción con los pares, genera que el interés por la realización y cumplimiento de los juegos, disminuya un poco. Por otra parte, se hace necesario que el recurso de conectividad sea efectivo para que el alcance del proceso sea óptimo, pues dentro de la fase de ejecución se vieron ciertos obstáculos a causa de la escasa conectividad y del alcance de la misma.

De igual forma, cabe mencionar que el proyecto fue desarrollado durante un proceso histórico atípico, tal como la pandemia por Covid 19, situación que llevó a las investigadoras a realizar una serie de ajustes, en el mismo, con el fin de tratar de cumplir los objetivos propuestos, además que resultó un desafío para lograr mantener el interés y el contacto con los estudiantes, debido a situaciones como falta de recursos tecnológicos, económicos e incluso familiares por parte de los

estudiantes fueron una barrera para el mismo. Por otra parte, es importante mencionar que²⁷⁸ factores, tales como el agotamiento e incluso la salud mental de los estudiantes a causa del aislamiento, en ocasiones generaron atrasos en el desarrollo de las actividades propuestas en el proyecto, sin embargo, se logró cumplir con los objetivos trazados.

Es importante mencionar que este proyecto fue elaborado en el año 2021, por lo tanto, se debe tener en cuenta que se emplearon herramientas tecnológicas y metodológicas que se encuentran a la vanguardia y de utilidad durante los últimos años, por lo que es importante mencionar que si se desea realizar un trabajo similar sería útil hacer una revisión de las herramientas existentes en años posteriores a la publicación de este documento, y así estar a la vanguardia con las nuevas herramientas que se ofrezcan, además que podrían tener mayores utilidades.

Finalmente, este proyecto puede servir como guía y base para encaminar otros proyectos similares y que otras áreas del conocimiento logren aplicar estrategias de didáctica innovadora en las aulas, pues la gamificación permite que el estudiante se centre en su proceso de aprendizaje y poco a poco construya y participe en las actividades que se implementen, además, que este será mucho más llamativo y atractivo y generará un impacto positivo.

Adán, O., Acero, J., Ferrero, E., Tesone, V., Arévalo, M., Dávila, P., Mahecha, A., Beltrán, J., Chacón, L., Rojas, V. & Rangel, M. (2016). Lenguaje Proyecto Educativo XX.7 siglo uno7.2. Santillana S.A.S.

Álvarez, A. & Reyes, P. (2019). Así se lee F Competencias lectoras y producción textual. Enlace Editorial.

Amezcu, T. & Amezcu, P. (2018). La gamificación como estrategia de motivación en el aula. En A. Torres-Toukoumidis & L. Romero-Rodríguez, *Gamificación en Iberoamérica. Experiencias desde la comunicación y la educación* (pp. 138-147). Editorial Universitaria Abya-Yala

Asamblea Nacional Constituyente de 1991 (1991, 7 de julio) Constitución Política de Colombia.

<https://www.corteconstitucional.gov.co/inicio/Constitucion%20politica%20de%20Colombia.pdf>

Avendaño, C. (2017). Motivación por la lectura: claves para entender su importancia a partir de una revisión conceptual. *Revista estudios hemisferios y polares*. Volumen 8(4) 1-19.

Batistello, P., & Cybis Pereira, A. T. (2019). El aprendizaje basado en competencias y metodologías activas: aplicando la gamificación. *Arquitectura y Urbanismo*, 40(2), 31–42.

Bello, O. & Franco, S., (2008). Texturas, Comprensión y producción textual I. Grupo 280 Editorial Norma.

Beltrán, A., Rivera, D. & Maldonado, J. (2018). El valor de la gamificación como herramienta educativa. En A. Torres-Toukourmidis & L. Romero-Rodríguez, *Gamificación en Iberoamérica. Experiencias desde la comunicación y la educación* (pp. 71-95). Editorial Universitaria Abya-Yala

Cantú, D., De Alejandro, C., García, J., & Leal, R. *Comprensión Educación y Lenguaje*, Palibrio.

Castillo, L. (2020). La lectura inferencial como estrategia para fortalecer el pensamiento crítico. *Neuronum*, (6) 187-194.
<http://eduneuro.com/revista/index.php/revistaneuronum/article/view/280/311>

Cisneros, M. Olave, G. & Rojas, I. (2013). Alfabetización académica y lectura inferencial. Ecoe Ediciones. <https://media.utp.edu.co/referencias-bibliograficas/uploads/referencias/libro/libro-alfabetiz-definitivopdf-J1S9E-libro.pdf>

Congreso de la República de Colombia (1994, 8 de febrero). Ley 115 de 1994. Diario Oficial de la nación. https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Cortés, A., Perilla, Y., Salazar, W., Ramírez, O., Pacheco, A. & Corredor, I. (2013). 281
Encuentros con la lectura 9. (1ª. ed.). Editorial Libros & Libros S.A.

De Paula, O. (2017). Reader Wars: Motivar a los alumnos por la lectura. En R. Contreras,
& J. Eguia, *Experiencias de gamificación en las aulas*. (pp. 79-94). Institut de la Comunicació,
Universitat Autònoma de Barcelona

Díaz, A. (2013). Guía para la elaboración de una secuencia didáctica. Universidad
Autónoma de México. Comunidad de conocimiento UNAM. http://envia3.xoc.uam.mx/envia-2-7/beta/uploads/recursos/xYYzPtXmGJ7hZ9Ze_Guia_secuencias_didacticas_Angel_Diaz.pdf

Durán, N. (2019). Estrategias pedagógicas para el desarrollo de la lectura
inferencial. *Educación y ciencia*, (23), 367-
382. https://revistas.uptc.edu.co/index.php/educacion_y_ciencia/article/view/10304

Gallego, A. & Ágredo, A. (2016). Implementando una metodología de gamificación para
motivar la lectura y escritura en jóvenes universitarios. *KEPES* (14), 61-81.
http://kepes.ucaldas.edu.co/downloads/Revista14_4.pdf

Gallego, J. Figueroa, S. & Rodríguez, A. (2019). La comprensión lectora de escolares de
educación básica. *Literatura y lingüística*, (40), 187-208.
<https://scielo.conicyt.cl/pdf/lyl/n40/0716-5811-lyl-40-187.pdf>

García, R., Bonilla del Río, M. & Mantecón, J. (2018). Gamificación en la Escuela 2.0:282 una alianza educativa entre juego y aprendizaje. En A. Torres-Toukourmidis & L. Romero-Rodríguez, *Gamificación en Iberoamérica. Experiencias desde la comunicación y la educación* (pp. 71-95). Editorial Universitaria Abya-Yala

Gordillo, A. & Flórez, M. (2009). Los niveles de comprensión lectora: hacia una enunciación investigativa y reflexiva para mejorar la comprensión lectora en estudiantes universitarios. *Actualidades Pedagógicas*, (53), 95-107.

Guerra, J. & Guevara, C. (2017). Variables académicas, comprensión lectora, estrategias y motivación en estudiantes universitarios. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*. (2).78-90. <http://www.scielo.org.mx/pdf/redie/v19n2/1607-4041-redie-19-02-00078.pdf>

Hurtado D, Gil N & Aguilar C. (2019). THE MAZE: Gamificando el concepto de identidad. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 22(2), P.31-42. https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/76482/1/13_REIFOP_V22_N2_2019.pdf

Inga, M. Rojas, P. & Varas, F. (2015). Estrategias didácticas inferenciales en el desarrollo de la comprensión lectora. *Alma Máter*, (2),131-141. <https://pdfs.semanticscholar.org/a6bd/a1ec8db627e2ba711e06fed780b8ef9b393d.pdf>

Instituto Colombiano para el Fomento de la Educación Superior (2018). Informe de 283 Resultado pruebas saber 3°, 5° y 9° - 2017. <https://www2.icfes.gov.co/resultados-historicos-saber-359>

León, R. & Prieto, N. (2016). Fortalecimiento de la habilidad inferencial a través del aprendizaje cooperativo. *Educación y ciencia*, (19),71-84.

Lizarazú, B. (2018). ¿Cómo propiciar en los estudiantes una lectura inferencial? *Infancias Imágenes*, 17(1), 109-116. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6536833>

Madero, I. & Gómez, L. (2013). El proceso de comprensión lectora en alumnos de tercero de secundaria. *Revista mexicana de investigación educativa*, 18(56), 113-139.

Martínez, L. & Pérez, M. (2014). “Digital storytelling”: una nueva estrategia para narrar historias y adquirir competencias por parte de los futuros maestros. *Revista Complutense de Educación*. Vol. 25 No. 1 p. (115-132).

Medina, A. & Salvador, F. (2009). Didáctica General PEARSON EDUCACIÓN, Madrid. Segunda edición. <http://ceum-morelos.edu.mx/libros/didacticageneral.pdf>.

Ministerio de Educación Nacional (1998). *Serie Lineamientos curriculares de Lengua Castellana*. https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-89869_archivo_pdf8.pdf

Ministerio de Educación Nacional (2006). Estándares Básicos de Competencias en²⁸⁴ Lenguaje, Matemáticas, Ciencias y ciudadanas. Guía sobre lo que los estudiantes deben saber y saber hacer con lo que aprenden. https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340021_recurso_1.pdf

Ministerio de Educación Nacional (2017). Plan Nacional Decenal de Educación 2016-2026. El camino hacia la calidad y equidad. http://www.plandecenal.edu.co/cms/media/herramientas/PNDE%20FINAL_ISBN%20web.pdf

Ministerio de Educación Nacional (2018). Informe por colegio del cuatrienio. Análisis histórico comparativo. I.E. La Ceiba. https://diae.mineducacion.gov.co/dia_e/documentos/2018/2%20Colegios%20oficiales%20para%20web1%20a%2015718/268615000046.pdf

Montero, N. & Cuervo, M. (2018). La comprensión lectora inferencial mediante el uso del texto literario y cotidiano. *Revista Educación y Ciencia*, (22), 279-290. https://revistas.uptc.edu.co/index.php/educacion_y_ciencia/article/view/10052

Naranjo, G., & Gutiérrez, E. (2018). Influencia de la gamificación para fomentar el hábito de lectura en los niños. *Tecnología Educativa*, 3(2). <https://tecedu.uho.edu.cu/index.php/tecedu/article/view/974>

Ochoa, J. Mesa, S. Pedraza, Y. & Caro, E. (2017). La lectura inferencial, una clave para potenciar la comprensión lectora. *Educación y ciencia*, (20), 249-263. https://revistas.uptc.edu.co/index.php/educacion_y_ciencia/article/view/8918/7371

Ortiz-Colón, A., Jordán, J. & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educ. Pesqui.*, São Paulo (44)

Pardo, H., Fuentes, M., Mendoza, J. & Delgado, M., (2013). Aprender Para Saber Simulacro 9° A Nivel Inicial. (2ª ed.). Helmer Pardo. Grupo Educativo.

Parente, D. (2016). Gamificación en la educación. En R. Contreras & J. Eguia, *Gamificación en aula universitarias* (pp. 11-21). Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona.

Pinzas, J. (2006). Guía de estrategias metacognitivas para desarrollar la comprensión lectora. Dinesst

Platas-García, A. Castro-Manzano, J. M. Reyes-Meza, V. & Gaona-Gordillo, I. (2018). Influencia de la Longitud, la Complejidad y la Inferencia en la Resolución de Pruebas de Comprensión Lectora Inferencial. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*. 11(1), 73-92. <https://doiorg.consultaremota.upb.edu.co/10.15366/rie2018.11.1.006>

Quintero, L., Goyes, A. & Forero, E. (2014). Estándares y competencias en Lectura²⁸⁶
Crítica 11°. Los Tres Editores S.A.S.

Sampieri, R., Collado, C. & Baptista L. (2014). *Metodología de la Investigación*. (6ta ed.).
McGraw-Hill.

Sánchez i Peris, F. J. (2015). Gamificación. *Teoría de La Educación. Educación y Cultura
En La Sociedad de La Información*, 16(2), 13–15. [https://doi
org.consultaremota.upb.edu.co/10.14201/eks20151621315](https://doi.org.consultaremota.upb.edu.co/10.14201/eks20151621315)

Sánchez, C. (2019). Elementos de la gamificación y sus impactos en la enseñanza y el
aprendizaje. *Identidad Bolivariana*, 51 - 62. <https://doi.org/10.37611/identidadbolivariana.v0i0.56>

Sánchez, P. (2006). Discapacidad, familiar y logro escolar. *Revista Iberoamericana de
Educación* (40), 2-10.

Teixes, F. (2014). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones*. UOC

Torres-Toukomidis, A. & Romero-Rodríguez, L. (2018). En R. García-Ruíz, A. Pérez-
Rodríguez, A. Torres. *Educación para los nuevos medios. Claves para el desarrollo de la
competencia mediática en el entorno digital* (pp. 62-73). Editorial Universitaria Abya-Yala

Torres-Toukourmidis, A., Romero, L., Pérez, M. & Bjork, S. (2016). Desarrollo de 287 habilidades de lectura a través de los videojuegos: Estado del arte. *Ocnos. Revista de Estudios sobre lectura*, 15 (2): 37-49.
https://revista.uclm.es/index.php/ocnos/article/view/ocnos_2016.15.2.1124

Triana, M. (2013). Íconos Comprensión de lectura. (1ª ed.). Editorial Líderes del Milenio S.A.S.

Vargas Rodríguez, L. & Molano López, V. (2017). Enseñanza de la comprensión lectora, referentes conceptuales y teóricos. *Pensamiento y Acción*, (22), 130-144.
https://revistas.uptc.edu.co/index.php/pensamiento_accion/article/view/7403

Vargas, L. & Molano, V. (2017). Enseñanza de la comprensión lectora, referentes conceptuales y teóricos. *Cuarta época* (22),130-144.
https://revistas.uptc.edu.co/index.php/pensamiento_accion/article/view/7403/5806

Vásquez, J. (2000). Comprensión lectora H. Editorial Santillana S.A.

Vieiro, P. & Amboage, I. (2016). Relación entre habilidades de lectura de palabras y comprensión lectora. *Revista de investigación el Logopedia* (1), 1-21

Anexo 1

Carta de consentimiento informado, en la institución.

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA CEIBA**

NIT: 900013651-6 DANE: 268615000046
Resolución No 03334 del 13 de Marzo de 2017
La Ceiba – Rionegro (Santander)

La Ceiba, Septiembre 1 de 2020

IELC-CO-2016

Licenciadas


CLAUDIA MILENA CABALLERO TOLOZA
MARÍA ALEJANDRA SUÁREZ CABALLERO
Aspirantes a Título de Magíster

Cordial saludo.

Con el propósito de mejorar los procesos de enseñanza en la Institución, queda ACEPTADA y APROBADA la solicitud enviada, para aplicar las pruebas que permita el desarrollo del proyecto de grado que lleva como título Identificación de estrategias para la comprensión lectora a través del juego, afianzando el nivel inferencial de lectura por medio de la gamificación en los estudiantes del grado octavo.

Por favor tener en cuenta los protocolos de confidencialidad y de autorización por parte de los padres de Familia. Éxitos en el desarrollo de esta propuesta.

Atentamente,



LUCERO MEJÍA OREAARENA
Rectora

Proyecto: Secretaría Académica
Elaboró: Liliana Avila Cordero
Auxiliar Administrativo