

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores



La Ludificación, como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la lectura y escritura basada en las TIC, en los estudiantes de Octavo Grado, de la Institución Educativa Francisco José de Caldas.

Marina Esther Lozada Avendaño

Autora

Universidad Autónoma de Bucaramanga -UNAB

Facultad de Ciencias Sociales Humanidades y Artes

Maestría en E-Learning

Julio 19 de 2022

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores



La Ludificación, como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la lectura y escritura basada en las TIC, en los estudiantes de Octavo Grado, de la Institución Educativa Francisco José de Caldas.

Marina Esther Lozada Avendaño

Autora

PHD. Yolanda Villamizar de Camperos.

Directora del trabajo.

Universidad Autónoma de Bucaramanga -UNAB

Facultad de Ciencias Sociales Humanidades y Artes

Maestría en E-Learning

Julio 19 de 2022

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Agradecimientos

A Dios, por ser mi guía espiritual, el que fortalece mi fe ante cualquiera dificultad, el que me ayuda a no desfallecer cuando me siento agobiada y preocupada.

A mi familia, que siempre me apoyó sin ningún reparo, siempre recibí de ellos consejos, y paciencia para seguir adelante.

A los docentes de la Universidad Autónoma, por impartir sus conocimientos, brindarnos su apoyo y su tiempo.

A la Institución Educativa Francisco José de Caldas, de Soledad, por su apoyo incondicional para la aplicación de las actividades.

A mí directora del proyecto, por compartirme su experiencia, escucharme y estar atenta a mis inquietudes investigativas.

A todos los que de alguna manera contribuyeron en la realización de este proyecto.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Tabla de contenido

	Pág.
Introducción	20
CAPÍTULO 1	24
Planteamiento del Problema	24
1.1 El Problema	24
1.1.1 Situación Problemática	24
1.1.2 Limitaciones	30
1.1.3 Delimitación	30
1.2 Formulación del Problema	31
¿La ludificación como estrategia pedagógica ayudaría al fortalecimiento de la lectura y escritura basada en TIC, en los estudiantes de octavo grado de la Institución Educativa Francisco José de Caldas de Soledad (Atlántico)?	31
1.3 Objetivos	31
1.3.1 General.....	31
1.3.2 Específicos.....	31
1.4 Justificación.....	32
1.5 Hipótesis.....	34
CAPÍTULO II	36
MARCO DE REFERENCIA	36
2.1. Antecedentes	36

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

2.2. Marco Teórico	42
2.3. Marco Conceptual	48
2.3.1 Los Tics en Educación.....	48
2.3.2 Gamificación o Ludificación	49
CAPÍTULO III.....	54
DISEÑO METODOLÓGICO.....	54
3.1. Método de Investigación.....	54
3.3 Fases de la investigación.....	56
3.4 Categorías.....	58
3.5 Contexto de la Investigación.....	61
3.6 Población.....	61
3.7 Participantes o Muestra	62
3.8 Instrumentos de Recolección de Información.....	62
4.3. Plan de Acción	64
3.9 Validación de Instrumentos.....	64
3.10 Proceso de aplicación y recolección de información	65
3.11 Aspectos Éticos	65
CAPÍTULO IV.....	66
ANÁLISIS Y RESULTADOS	66
4.4 Análisis y Resultados	69

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

4.5 Prueba final: Prueba Diagnostica	108
4.6 Plan de Acción	110
.....	118
.....	118
.....	118
DIARIO PEDAGÓGICO.....	119
4.7 Análisis de Resultados	120
4.8 Triangulación	157
4.8.1 Tipo de Triangulación	157
4.9 Ensayo Argumentativo.....	164
PROPUESTA.....	166
MURO VIRTUAL PARA LA LECTURA Y LA ESCRITURA	166
CAPÍTULO V	174
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	174
5.1 CONCLUSIONES	174
5.2 RECOMENDACIONES	176
REFERENCIAS.....	177
ANEXO. 1. Cartas Consentimiento informado Rector.....	185
4.5 Prueba final: Prueba Diagnostica	248

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

INDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Rejilla de evaluación de lectura.....	60
Tabla 2. Rejilla de evaluación de escritura.....	61
Tabla 3. Cronograma de actividades.....	69
Tabla 4. Pregunta No 1 Numero de personas con quien vives, incluyéndote.....	72
Tabla 5. Pregunta No 2 ¿Vives con tus padres?.....	73
Tabla 6. Pregunta No 3 ¿Qué han estudiado tus padres?.....	73
Tabla 7. Pregunta No 4 ¿Cuál es la profesión de tus padres?.....	74
Tabla 8. Pregunta No 5 ¿Cuál es el nivel académico de tus padres?.....	75
Tabla 9. Pregunta No 6-1: Soy bueno o buena en las tareas escolares.....	76
Tabla 10. Pregunta No 6-2: Me imagina fácilmente las situaciones que hago.....	76
Tabla 11. Pregunta No 6-3: Hago amigos y amigas fácilmente.....	76
Tabla 12. Pregunta No 6-4: Tengo dificultades con la lectura.....	77
Tabla 13. Pregunta No 6-5: Me gusta como soy.....	77
Tabla 14. Pregunta No 6-6: Me gusta participar en muchas actividades.....	77
Tabla 15. Pregunta No 6-7: Pienso las cosas antes de hacerlas.....	78
Tabla 16. Pregunta No 6-8: Me gusta imaginar situaciones cosas nuevas.....	78
Tabla 17. Pregunta No 6-9: Me gusta la soledad.....	78
Tabla 18. Pregunta No 6-10: Tengo facilidad para concentrarme al leer.....	79
Tabla 19. Pregunta No 6-11: Tuve dificultades cuando aprendí a leer.....	79
Tabla 20. Pregunta No 6-12: Me siento feliz.....	79
Tabla 21. Pregunta No 6-13: Leo con rapidez.....	79

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Tabla 22. Pregunta No 6-14: Me siento solo o sola.....	80
Tabla 23. Pregunta No 6-15: Comprendo generalmente lo que leo.....	80
Tabla 24. Pregunta No 6-16: Se que la gente me tiene en cuenta.....	80
Tabla 25. Pregunta No 7-1: Practicar algún deporte.....	80
Tabla 26. Pregunta No 7-2: Ir al cine.....	81
Tabla 27. Pregunta No 7-3: Ir a la discoteca.....	81
Tabla 28. Pregunta No 7-4: Salir con amigos o amigas.....	82
Tabla 29. Pregunta No 7-5: Ver la televisión.....	83
Tabla 30. Pregunta No 7-6: Escuchar música.....	83
Tabla 31. Pregunta No 7-7: Leer.....	84
Tabla 32. Pregunta No 7-8: Jugar con el ordenador o la videoconsola.....	84
Tabla 33. Pregunta No 7-9: Navegar por internet.....	85
Tabla 34. Pregunta No 8: ¿Aproximadamente cuántos libros, sin contar los de texto, hay en tu casa?.....	85
Tabla 35. Pregunta No 9-1: ¿Has comprado periódicos de información general?.....	86
Tabla 36. Pregunta No 9-2: ¿Has comprado periódicos de información deportiva?.....	87
Tabla 37. Pregunta No 10: ¿Cuánto leen tus padres?.....	88
Tabla 38. Pregunta No 11-1: ¿Te leían libros?.....	89
Tabla 39. Pregunta No 11-2: ¿Te compraban o regalaban libros?.....	89
Tabla 40. Pregunta No 11-3: ¿Te preguntaban por lo que leías?.....	90
Tabla 41. Pregunta No 12: ¿Te gusta leer?.....	90
Tabla 42. Pregunta No 13-1:	91
Tabla 43. Pregunta No 13-2:	91

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Tabla 44. Pregunta No 13-3:	92
Tabla 45. Pregunta No 13-4:	92
Tabla 46. Pregunta No 13-5:	92
Tabla 47. Pregunta No 13-6:	93
Tabla 48. Pregunta No 13-7:	94
Tabla 49. Pregunta No 13-8:	94
Tabla 50. Pregunta No 13-9:	94
Tabla 51. Pregunta No 13-10:	95
Tabla 52. Pregunta No 13-11:	95
Tabla 53. Pregunta No 13-12:	96
Tabla 54. Pregunta No 13-13:	96
Tabla 55. Pregunta No 13-14:	96
Tabla 56. Pregunta No 14: ¿Cuál es el principal motivo por el que crees que es importante leer?.....	97
Tabla 57. Pregunta No 15: ¿Sueles leer libros en tu tiempo libre?.....	97
Tabla 58. Pregunta No 16: ¿Cuántos libros has leído en tu tiempo libre en el último mes?.....	98
Tabla 59. Pregunta No 17: ¿Hora lees más o menos que hace dos años?.....	98
Tabla 60. Pregunta No 18-1:	99
Tabla 61. Pregunta No 18-2:	100
Tabla 62. Pregunta No 18-3:	100
Tabla 63. Pregunta No 18-4:	100
Tabla 64. Pregunta No 18-5:	101
Tabla 65. Pregunta No 18-6.	101

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Tabla 66. Pregunta No 18-7:	102
Tabla 67. Pregunta No 18-8:	102
Tabla 68. Pregunta No 18-9:	102
Tabla 69. Pregunta No 19:	103
Tabla 70. Pregunta No 20-1:	104
Tabla 71. Pregunta No 20-2:	104
Tabla 72. Pregunta No 20-3:	104
Tabla 73. Pregunta No 20-4:	105
Tabla 74. Pregunta No 20-5:	105
Tabla 75. Pregunta No 21: ¿Finaliza los libros que comienza?.....	106
Tabla 76. Pregunta No 22-1:	106
Tabla 77. Pregunta No 22-2:	107
Tabla 78. Pregunta No 22-3:	107
Tabla 79. Pregunta No 22-4:	108
Tabla 80. Pregunta No 22-5:	108
Tabla 81. Pregunta No 22-6:	109
Tabla 82. Pregunta No 23: ¿Cuál es el motivo principal por el que lees?.....	109
Tabla 83. Pregunta No 24-1:	110
Tabla 84. Pregunta No 24-2:	110
Tabla 85. Pregunta No 24-3:	111
Tabla 86. Pregunta No 24-4:	111
Tabla 87. Pregunta No 25: ¿Se realizan actividades de fomento de la lectura en tu institución?.....	112

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Tabla 88. Pregunta No 26: ¿Lees los libros que te recomiendan los profesores en tu institución?.....	112
Tabla 89. Pregunta No 27: ¿Sueles escribir en casa?.....	113
Tabla 90. Pregunta No 28: ¿Es la escritura una práctica habitual para usted?.....	113
Tabla 91. Pregunta No 29: ¿Cuándo se dispone a escribir los elementos necesarios para dar comienzo a la tarea?.....	114
Tabla 92. Pregunta No 30: ¿Organiza el espacio donde va a escribir?.....	114
Tabla 93. Pregunta No 31: ¿Conoces algo de las herramientas tecnológicas de ludificación o gamificación?.....	115
Tabla 94. Pregunta No 32: ¿Has realizado actividades de las herramientas Quizzy o Kahoot?	
Tabla 95. Síntesis de prueba inicial: Encuesta.....	116
Tabla 96. Síntesis de prueba final: Diagnostica.....	120
Tabla 97. Actividad 1, reglas de acción.....	142
Tabla 98. Actividad 2, afianzamiento de la comprensión lectora.....	150
Tabla 99. Actividad 3, afianzamiento de la lectura literal e inferencia.....	154
Tabla 100. Actividad 4, muro virtual mitos y leyendas.....	158
Tabla 101. Actividad 5, evaluación en la herramienta Kahoot.....	165
Tabla 102. Síntesis de las rejilla de evaluación: Lectura.....	170
Tabla 104. Síntesis de las rejillas de evaluación: Escritura.....	174
Tabla 105. Comparación de instrumentos.....	180

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

INDICE DE GRÁFICOS

	Pág.
Grafica 1. Pregunta 1.....	220
Grafica 2. Pregunta 2.....	221
Grafica 3. Pregunta 3.....	222
Grafica 4. Pregunta 4.....	223
Grafica 5. Pregunta 5.....	224
Grafica 6. Pregunta 6.....	225
Grafica 7. Pregunta 6-1.....	226
Grafica 8. Pregunta 6-2.....	227
Grafica 9. Pregunta 6-3.....	228
Grafica 10. Pregunta 6-4.....	229
Grafica 11. Pregunta 6-5.....	230
Grafica 12. Pregunta 6-6.....	231
Grafica 13. Pregunta 6-7.....	232
Grafica 14. Pregunta 6-8.....	233
Grafica 15. Pregunta 6-9.....	234
Grafica 16. Pregunta 6-10.....	234
Grafica 17. Pregunta 6-11.....	235
Grafica 18. Pregunta 6-12.....	236
Grafica 19. Pregunta 6-13.....	236
Grafica 20. Pregunta 6-14.....	237
Grafica 21. Pregunta 6-15.....	238
Grafica 22. Pregunta 7-1.....	239

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Grafica 23. Pregunta 7-2.....	240
Grafica 24. Pregunta 7-3.....	241
Grafica 25. Pregunta 7-4.....	242
Grafica 26. Pregunta 7-5.....	242
Grafica 27. Pregunta 7-6.....	243
Grafica 28. Pregunta 7-7.....	244
Grafica 29. Pregunta 7-8.....	244
Grafica 30. Pregunta 7-9.....	245
Grafica 31. Pregunta 8.....	246
Grafica 32. Pregunta 9.....	247
Grafica 33. Pregunta 9.....	248
Grafica 34. Pregunta 10.....	249
Grafica 35. Pregunta 11.....	250
Grafica 36. Pregunta 11.....	250
Grafica 37. Pregunta 11.....	251
Grafica 38. Pregunta 12.....	252
Grafica 39. Pregunta 13-1.....	253
Grafica 40. Pregunta 13-2.....	254
Grafica 41. Pregunta 13-3.....	254
Grafica 42. Pregunta 13-5.....	255
Grafica 43. Pregunta 13-6.....	256
Grafica 44. Pregunta 13-7.....	256
Grafica 45. Pregunta 13-8.....	257

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Grafica 46. Pregunta 13-9.....	258
Grafica 47. Pregunta 13-10.....	258
Grafica 48. Pregunta 13-11.....	259
Grafica 49. Pregunta 13-12.....	260
Grafica 50. Pregunta 13-13.....	260
Grafica 51. Pregunta 13-14.....	261
Grafica 52. Pregunta 13-15.....	262
Grafica 53. Pregunta 14.....	262
Grafica 54. Pregunta 15.....	263
Grafica 55. Pregunta 16.....	264
Grafica 56. Pregunta 17.....	265
Grafica 57. Pregunta 18-1.....	266
Grafica 58. Pregunta 18-2.....	267
Grafica 59. Pregunta 18-3.....	268
Grafica 60. Pregunta 18-4.....	268
Grafica 61. Pregunta 18-5.....	269
Grafica 62. Pregunta 18-6.....	270
Grafica 63. Pregunta 18-7.....	271
Grafica 64. Pregunta 18-8.....	271
Grafica 65. Pregunta 18-9.....	272
Grafica 66. Pregunta 19.....	273
Grafica 67. Pregunta 19.....	274
Grafica 68. Pregunta 20.....	275

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Grafica 69. Pregunta 20.....	276
Grafica 70. Pregunta 20.....	277
Grafica 71. Pregunta 20.....	277
Grafica 72. Pregunta 21.....	278
Grafica 73. Pregunta 22.....	279
Grafica 74. Pregunta 22.....	280
Grafica 75. Pregunta 22.....	280
Grafica 76. Pregunta 22.....	281
Grafica 77. Pregunta 22.....	282
Grafica 78. Pregunta 22.....	283
Grafica 79. Pregunta 23.....	284
Grafica 80. Pregunta 24.....	285
Grafica 81. Pregunta 24.....	286
Grafica 82. Pregunta 24.....	286
Grafica 83. Pregunta 24.....	287
Grafica 84. Pregunta 25.....	288
Grafica 85. Pregunta 26.....	288
Grafico 86. Pregunta 27.....	289
Grafica 87. Pregunta 28.....	290
Grafica 88. Pregunta 29.....	291
Grafico 89. Pregunta 30.....	292
Grafico 90. Pregunta 31.....	293
Grafico 91. Pregunta 32.....	294

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Grafico 92. Pregunta No 1: Según el texto, ¿qué hace el dragón al salir de su refugio?.....	302
Grafico 93. Pregunta No 2: Según el texto, ¿Con qué ataca el dragón?.....	302
Grafica 94. Pregunta No 3: "En ciertas cuevas se encuentran dragones enormes..." ¿Qué significa la frase que se encuentra en el texto?.....	304
Grafica 95. Pregunta No 4.....	305
Grafica 96. Pregunta No 5.....	306
Grafica 97. Pregunta No 6.....	307
Grafica 98. Pregunta No 7.....	308
Grafica 99. Pregunta No 8.....	309
Grafica 100. Pregunta No 9.....	310
Grafica 101. Pregunta No 10.....	311
Grafica 102. Pregunta No 11.....	312
Grafica 103. Preguntas No 12.....	313
Grafica 104. Escritura Caligrafía espaciamento.....	313
Grafica 105. Escritura Caligrafía Tamaño.....	314
Grafica 106. Escritura Caligrafía nitidez.....	315

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores**INDICE DE FIGURAS**

	Pág.
Figura 1. Fases del proyecto de investigación.....	59
Figura 2. Evidencia actividad 1.....	123
Figura 3. Evidencia actividad 1,1.....	124
Figura 4. Evidencia actividad 2.....	125
Figura 5. Taller 1, palabras según su acento.....	191
Figura 6. Taller 2, afianzamiento de la lectura para la comprensión lectora.....	192
Figura 7. Los niveles de lectura.....	193
Figura 8. Mitos y leyendas.....	194
Figura 9. Prueba Kahoot.....	195

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Resumen

Es importante dar a conocer la problemática que está afectando a los estudiantes de octavo grado de la Institución Educativa Francisco José de Caldas del Municipio de Soledad Atlántico, referente a la falta de hábitos lectores y escritores que han incidido su rendimiento académico y en las prácticas de aula. Se hizo seguimiento a través de un Pretest y un Postest, que permitió conocer más a fondo los gustos, las costumbres desde casa y el entorno familiar de nuestros jóvenes; también se detectaron dificultades ortográficas, vocabulario pobre en sus redacciones, falta de coherencia y cohesión en la elaboración de párrafos. Con estos instrumentos se pretendió lograr un cambio de actitud en ellos y demostrarles lo importante que es leer y escribir correctamente a través de estrategias pedagógicas basadas en la Ludificación, donde prima el uso de las TIC. Se emplearon diferentes herramientas virtuales con una metodología mixta, basada en la investigación acción a través de talleres didácticos y pruebas en línea, con temáticas enfocadas hacia la comprensión, el análisis, la interpretación. Este tipo de ejercicio invitó al estudiante a jugar con la imaginación, a pesar de sus falencias, los estudiantes demostraron interés, y entendieron que con la constancia se puede llegar a la excelencia.

Palabras Clave: Lectura. Escritura. Aprendizaje. Afianzamiento. Ludificación. TIC.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Abstract

It is important to publicize the problem that is affecting the eighth grade students of the Francisco José de Caldas Educational Institution of the Municipality of Soledad Atlántico, referring to the lack of reading and writing habits that have affected their academic performance and the practices of classroom. Follow-up was carried out through a Pre-test and a Priebe final, which allowed us to learn more about the tastes, customs from home and the family environment of our young people; Spelling difficulties, poor vocabulary in their writing, lack of coherence and cohesion in the preparation of paragraphs were also detected. With these instruments, it was intended to achieve a change of attitude in them and show them how important it is to read and write correctly through pedagogical strategies based on Gamification, where the use of ICT prevails. Different virtual tools were used with a methodology based on educational workshops and online tests, with themes focused on understanding, analysis, and interpretation. This type of exercise invited the student to play with the imagination, despite its shortcomings, the students showed interest, and understood that excellence can be achieved with perseverance.

Keywords: Reading. Writing. Learning. Bonding. Gamification. ICT

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Introducción

Este proyecto de investigación se enfocó en los jóvenes de octavo grado de la Institución Educativa Francisco José de Caldas, de Soledad (Atlántico), debido al poco gusto que manifiestan por la lectura y la escritura. Con el fin de mejorar estas dificultades, se recurrió a: “La Ludificación como una estrategia pedagógica y dinámica para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes objeto de esta investigación.

Por tal razón, el proyecto se orientó en los estudiantes que pertenecen a una Institución pública, su edad oscila entre 13 y 14 años; se encuentran en el segmento de la población de estrato socioeconómico 1 y 2 generalmente.

Con este trabajo, se quiere dar respuesta al interrogante: ¿a quién estoy enseñando? Para conocer a fondo el origen de las dificultades lectoras y escritoras de los estudiantes seleccionados, se aplicó un diagnóstico que abarcó dos frentes: una encuesta que diera respuesta sobre el perfil del estudiante y su entorno próximo en aspectos como el económico, afectivo, preferencias, inclinaciones, hábitos, y, por otro lado, se aplicó una prueba que sirvió de insumo para segmentar los niveles de desempeño de los estudiantes en sus habilidades lectoescritoras.

De los resultados arrojados a través de estudio previo, se estructuró una intervención para mejorar esas falencias con base en las nuevas tecnologías de la información; para ello se puso a disposición de los estudiantes las herramientas como: Quizzy, Kahoot, Google form, Padlet. A través de ellas, se pudo observar una mejoría en aspectos como: la motivación, participación, producción y niveles de desempeño.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

De tal manera que, en el **Capítulo 1**, se hace una breve descripción de la problemática de lectura y escritura en el contexto nacional, regional e institucional, con base a los factores que han influido en el nivel académico de los estudiantes, los malos hábitos de estudio, la apatía de leer cualquier tipología textual y esto repercute también en la escritura. Del mismo modo, se plantea la Formulación del problema, motivo de esta investigación, como también los objetivos, que son el conjunto de fines que se proponen para el desarrollo del proyecto. Otro elemento aquí contemplado es la Justificación a través de la cual se dan a conocer las razones por las que se precisa la implementación de la ludificación como herramienta didáctica para fortalecer los aprendizajes de lectura y escritura, de tal manera que se puedan conseguir los objetivos propuestos.

En el **Capítulo 2**, lo conforman los antecedentes, aspecto de suma importancia porque son aquellos proyectos de Maestría y Doctorado que guardan relación con la tesis de investigación en construcción, porque su título está enfocado en la Ludificación para el fortalecimiento de la lectura y escritura basada en Tic. Se encuentra un marco teórico, constituidas por referencias de revistas, libros y tesis de Maestría que soportan y complementan la temática de estudio. Esta información se organizó teniendo en cuenta criterios geográficos, se inicia con las referencias internacionales, luego las nacionales y por último las regionales. Se observa un marco conceptual, que son aquellos conceptos importantes para el proyecto y universalmente aceptados por la comunidad académica, que van relacionados con el título y los objetivos del proyecto. Y se finaliza con el marco legal, es la normatividad que fundamenta la investigación, está conformada por leyes, decretos, entre otros.

En el **Capítulo 3**, se hace referencia al tipo de investigación Mixta, es decir, se basa en la recolección de datos donde se pueden encontrar valoraciones numéricas, observaciones o

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

inferencias. El enfoque de este proyecto es de tipo Investigación-acción. Se afirma que son prácticas educativas que invitan a la reflexión y a la crítica. En este capítulo también se plantea una hipótesis: "La implementación de la Ludificación basada en Tic", esta se evidenciará en las pruebas internas que se aplicarán a octavo grado, para mejorar las habilidades comunicativas y fortalezcan la comprensión lectora.

Además, se relacionan las categorías y subcategorías de la rejilla de evaluación para la lectura y la escritura que se aplicarán a cada actividad que ayudará a dar solución a la problemática planteada. En el transcurso de los siguientes capítulos se encontrarán los conceptos de cada aspecto señalado en las rejillas de evaluación. En el contexto de la investigación los factores que han influido en el bajo nivel de rendimiento en la comprensión lectora y escritora son: la falta de hábitos lectores, la apatía a leer y escribir, los escasos conocimientos previos que se refleja en su comunicación por su vocabulario pobre. Se resalta a la población objeto de estudio de la investigación, a los 35 estudiantes de octavo grado, de la Institución Educativa Francisco José de Caldas.

También se da a conocer los instrumentos de recolección de información como son: Encuesta, pre.test, Priebe final, rejilla de seguimiento, diario pedagógico, los cuales se detallarán más adelante. Cada uno de estos instrumentos fue validado con base en los objetivos formulados y supervisados por la asesora de proyecto y un asesor externo. Importante mencionar la carta de consentimiento informado porque le brinda la transparencia del proceso de investigación, para que a los padres de familia del grupo objeto de estudio se deben mantener informados sobre el proceso que llevan sus hijos.

En este **Capítulo 4**, se enfatiza sobre el tipo de Investigación Mixta, que es una metodología que consiste en recopilar e integrar tanto la investigación cuantitativa como la

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

cualitativa. Se presenta un cronograma de actividades con las fechas en se aplicaron, las herramientas utilizadas y los responsables.

Se desarrolla un plan de acción, en el se detallan cada uno de los instrumentos, la Encuesta, se tabula la información a través de un diagrama circular que muestran la estadística en cada pregunta formulada a los estudiantes. También se presenta una Prueba Diagnóstica aplicada al grupo 806, contiene preguntas para afianzar la lectura y la escritura. Se tallan los aspectos más relevantes de cada actividad, cabe resaltar que cada una de ellas se explicó en el aula presencial y se puso en práctica utilizando las herramientas virtuales.

Se presenta la evaluación de cada actividad empleando la rejilla para la lectura y la escritura. Se reafirma el uso de la Triangulación, que está asociado con la Investigación Mixta. Se presenta una propuesta muy interesante titulada: “Muro Virtual para la Lectura y la Escritura”, donde la Ludificación se aplica a través de la herramienta Padlet.

En el **Capítulo 5**, se presentan las Conclusiones de la investigación; se logró un alto nivel de disciplina e interés en el fortalecimiento de la lectura y la escritura, motivadas por el uso de herramientas virtuales. Las Recomendaciones dirigidas a la Maestría, a la Investigación, a la Institución objeto de estudio, para que este proyecto sirva de modelo a otros Maestranes.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

CAPÍTULO 1

Planteamiento del Problema

El Proyecto de Investigación que se presenta en este documento, denominado “La Ludificación, como estrategia pedagógica para el Fortalecimiento de la lectura y escritura en los estudiantes de Octavo grado en la Institución Educativa Francisco José de Caldas, pretende poner en práctica un aprendizaje lúdico, creativo, abierto, cooperativo, que permita fortalecer la lectura y la escritura, pues estas son unas de las mayores necesidades que tienen los estudiantes mencionados. En este sentido se vuelve una prioridad seleccionar estrategias que permitan desarrollar competencias lectora y escritura en ellos.

Al reflexionar sobre las estrategias idóneas para incentivar la lectura y escritura, surgen diversas herramientas que posibilitan alcanzar los objetivos propuestos, entre ellas el uso de las nuevas tecnologías y los juegos en el aula de clase, es decir la ludificación.

1.1 El Problema

1.1.1 Situación Problemática

Si se miran los problemas de lectura a nivel mundial, se afirma que el hábito por la lectura se ha fomentado desde hace muchos siglos, y a pesar de que la evolución del tiempo y de los avances tecnológicos hacen parte de nuestro diario vivir, no se puede admitir que esta costumbre o hábito llegue a eclipsarse. El ser humano por naturaleza es sociable, por lo tanto, vive en constante búsqueda de información actualizada sobre los problemas y descubrimientos

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

de la humanidad, por tal razón, para que esta actividad se desarrolle sin dificultades, se debe incentivar la competencia lectora, para que se sienta seguro y esté preparado a asimilar lo que sucede en su entorno o fuera de él.

Por tal razón (Cano García, 2008) dice, a lo largo de la vida se necesita aprender y desaprender constantemente. Para ello, por una parte, se requiere la capacidad de gestionar la información. Pero más allá de la información, aprender a aprender, es la capacidad para proseguir y persistir en la adquisición del propio conocimientos, lo que conlleva realizar una inspección eficaz de la época y la información, individual y grupalmente.

A nivel mundial, la lectura se relaciona a la sabiduría; la India es el país que más horas ocupa para leer, estando en un promedio de 40 minutos a 10 horas aproximadamente en la semana, Tailandia, China y Filipinas son países que dedican un aproximado de 8 horas semanales al hábito de la lectura y finalmente está Egipto entre los cinco países más lectores del mundo, en el que sus habitantes dedican de 6 a 7 horas en la semana a la lectura. En lo referente a América Latina se mencionan a países como Argentina que está ubicado en el país No. 17 y México en el No. 24, que dedican la mitad del tiempo de la India para leer. (Telesur, 2018)

Por lo tanto, expertos analizan por qué los estudiantes en Colombia no tienen hábitos de lectura. Estudios en EE. UU y Colombia, confirman que la mayoría de los estudiantes no tienen hábitos de lectura, y si leen o escriben, es sólo para la academia. Versados en esta situación analizan esta problemática. (DANE, 2017)

De tal manera que, leer es parte fundamental de la formación académica porque ayuda a mejorar habilidades como el pensamiento crítico, el razonamiento complejo y la escritura; sin embargo, según un estudio realizado por (Arum, 2011, como se citó en Semana, 2013) docente de la Universidad de Nueva York, el 45 % de los estudiantes no reportan una mejoría

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

significativa en estas habilidades durante sus dos primeros años de Uuniversidad, mientras que el 36 % no demuestran ninguna mejora significativa en aprendizaje en los cuatro años de educación superior.

Es así como, este estudio fue realizado a 2.300 estudiantes en 24 Instituciones que tomaron la Collegiate Learning Assessment (CLA), una prueba estandarizada de logro que se administra a los estudiantes en su primer semestre y luego otra vez al final de su segundo año, en Estados Unidos. Pero, esta problemática no se presenta sólo en las Uuniversidades estadounidenses, también se presenta en Colombia y por supuesto, en Cali.

(Zambrano, 2005 como se citó en El país, 2013) director de la Maestría en Educación de la Universidad ICESI, dice que para nadie es un secreto que en las Uuniversidades los estudiantes leen poco o no leen.

Con base en lo expuesto anteriormente, para este proyecto de investigación, se realizó una revisión en la página del ICFES, con el fin de conocer los resultados de la Prueba Saber de Quinto de Primaria de la Institución objeto de esta investigación, con respecto a la asignatura de Lenguaje del año 2017, pues fue la última prueba que se aplicó a la Primaria, y es la más cercana que tiene la Institución Francisco José de Caldas, para analizar el desempeño de los estudiantes. El resultado obtenido muestra un nivel mínimo en promedio. Según el análisis, menos de la mitad (4,9%) de los estudiantes del Colegio se encuentra en el mismo nivel de desempeño (Nivel mínimo).

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Con las siguientes imágenes se corrobora que los estudiantes de tercero y quinto de primaria no realizan la prueba Saber desde el año 2017.

		2014	2015	2016	2017	Tendencia 2014 - 2017
EE	Promedio	297	306	▲ 327	▲ 305	▼
	Insuficiente	16%	10%	▼ 11%	▲ 18%	▲
	Mínimo	37%	36%	▼ 24%	▼ 38%	▲
	Satisfactorio	37%	44%	▲ 40%	▼ 30%	▼
ETC*	Promedio	312	316	▲ 337	▼ 327	▼
	Insuficiente	16%	17%	▲ 10%	▼ 14%	▲
	Mínimo	29%	28%	▼ 21%	▼ 29%	▲
	Satisfactorio	35%	33%	▼ 36%	▲ 28%	▼
Colombia*	Promedio	309	305	▼ 313	▲ 310	▼
	Insuficiente	19%	21%	▲ 19%	▼ 18%	▼
	Mínimo	29%	30%	▲ 28%	▼ 36%	▲
	Satisfactorio	32%	31%	▼ 32%	▲ 27%	▼
	Avanzado	20%	19%	▼ 22%	▲ 19%	▼

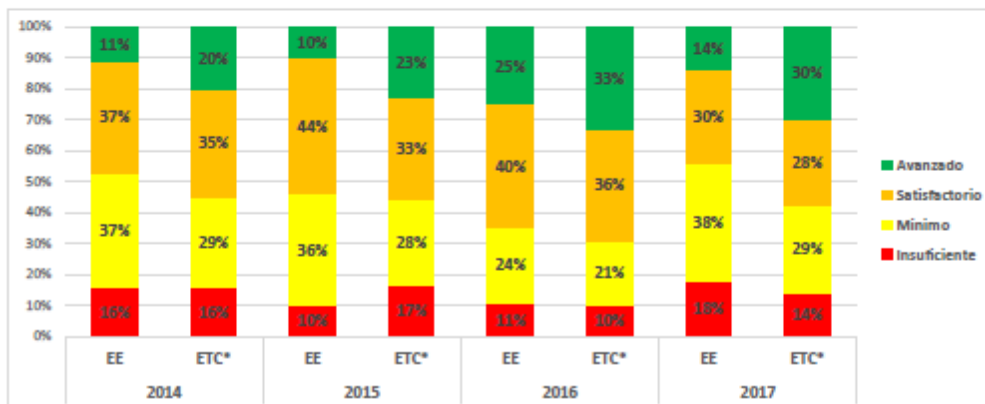
Fuente ICFES, mayo de 2018

* Incluye sector oficial y no oficial

Entre 2014 y 2017 el porcentaje de estudiantes en satisfactorio y avanzado disminuyó 4%



Gráfica 12. Tercero - lenguaje 2014-2017 - niveles de desempeño



* Incluye sector oficial y no oficial

Estadística de los resultados de las pruebas saber del grado 3ero año 2017 en la asignatura de Lenguaje.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

		2014	2015	2016	2017	Tendencia 2014 - 2017
EE	Promedio	307	312	▲ 316	▲ 313	▼
	Insuficiente	16%	12%	▼ 11%	▼ 9%	▼
	Mínimo	40%	40%	▶ 43%	▲ 49%	▲
	Satisfactorio	31%	37%	▲ 34%	▼ 32%	▼
	Avanzado	14%	11%	▼ 12%	▲ 10%	▼
ETC*	Promedio	300	302	▲ 328	▲ 322	▼
	Insuficiente	19%	18%	▼ 11%	▼ 11%	▶
	Mínimo	41%	40%	▼ 33%	▼ 39%	▲
	Satisfactorio	27%	29%	▲ 34%	▲ 31%	▼
	Avanzado	13%	13%	▶ 22%	▲ 19%	▼
Colombia*	Promedio	297	297	▶ 313	▲ 311	▼
	Insuficiente	21%	20%	▼ 15%	▼ 13%	▼
	Mínimo	40%	41%	▲ 39%	▼ 44%	▲
	Satisfactorio	26%	27%	▲ 30%	▲ 29%	▼
	Avanzado	13%	12%	▼ 16%	▲ 14%	▼

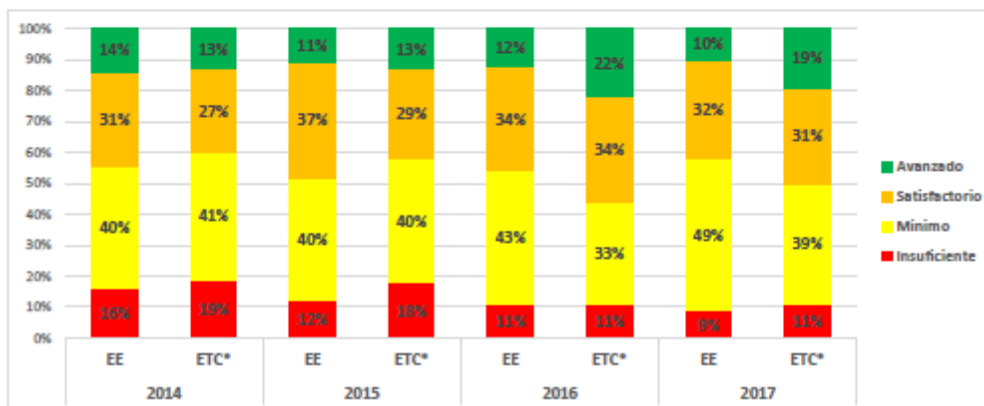
Fuente ICFES, mayo de 2018

* Incluye sector oficial y no oficial

Entre 2014 y 2017 el porcentaje de estudiantes en satisfactorio y avanzado disminuyó 3%



Gráfica 14. Quinto - lenguaje 2014-107 - niveles de desempeño



Muestra de las estadísticas de la prueba saber 5to de primaria del año 2017 en la asignatura de Lenguaje.

En este sentido, los docentes en las jornadas pedagógicas manifiestan que esta problemática de los bajos resultados en dichas pruebas puede darse a múltiples razones como: el

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

escaso hábito lector, la baja motivación por la asignatura de lengua castellana, la dificultad en la comprensión de los textos que leen y a un vocabulario pobre que demuestran en el momento de realizar sus producciones textuales, entre otros factores de esta realidad.

Teniendo en cuenta lo anterior, si persiste esta realidad en los estudiantes objeto de esta investigación, repercute directamente en sus procesos académicos de lectura y escritura necesarios para afrontar las diferentes áreas de conocimiento, y a mediano plazo, traerá para los jóvenes mayores inconvenientes en los demás cursos de básica secundaria, como en estudios superiores. En este mismo sentido, la realidad planteada se reflejará a nivel Institucional en el bajo rendimiento académico, y se manifestará en los bajos resultados de las pruebas internas y externas (SABER).

Dadas las condiciones mencionadas, se hace necesario buscar estrategias pedagógicas, que potencien las competencias lectoras y escritoras requeridas para superar dichas dificultades; de esta manera, se podrá mostrar mejores resultados en todas las pruebas que se realicen y los estudiantes se desenvolverán bien en el contexto en que se encuentren, gracias a las herramientas brindadas, alcanzarán los retos que les exige la sociedad que cada día es más cambiante y exigente.

El estudiante Caldista proviene de los estratos 1 y 2. La mayoría de los ellos vive en hogares disfuncionales, el nivel académico de los padres sólo llega hasta la primaria y algunos hasta la secundaria. Los recursos económicos para la manutención del hogar se logran a través de las ocupaciones como: vigilantes, comerciantes, amas de casa, albañiles, mecánicos, transporte público informal, entre otros. Debido al bajo nivel de escolaridad de los padres y en la poca visión de la importancia de ser ellos parte activa en la formación escolar de sus representados, en

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

los estudiantes de Octavo Grado se patentiza un bajo desempeño, además del desinterés por la lectura, escritura y a los malos hábitos de estudio.

A lo mencionado anteriormente, se suman otros factores como son: el poco interés de los padres por la educación de sus hijos, la apatía de los estudiantes por su aprendizaje, la carencia de medios audiovisuales que les permita estar informados constantemente y la falta de estrategias pedagógicas acordes a los avances científicos y tecnológicos para lograr un aprendizaje significativo. Otro aspecto que ha impedido el trabajo interdisciplinario, es la falta de capacitación de los docentes para el manejo y aplicación de las nuevas tecnologías.

1.1.2 Limitaciones

Entre las que se puedan encontrar en el desarrollo de esta investigación están: la falta de recursos tecnológicos para los estudiantes, pues algunos no poseen computadora e Internet. Ante esta carencia, la Docente investigadora gestionará los materiales necesarios para poner en marcha el proyecto. Otro factor, podría ser la poca disposición de los estudiantes para el desarrollo de los talleres, pero cuando hay interés por fortalecer el proceso lector y escritor, las situaciones mejorarán.

1.1.3 Delimitación

Este proyecto se desarrollará con los estudiantes de Octavo Grado de la Institución Francisco José de Caldas, de Soledad (Atlántico).

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

1.2 Formulación del Problema

¿La ludificación como estrategia pedagógica ayudaría al fortalecimiento de la lectura y escritura basada en TIC, en los estudiantes de octavo grado de la Institución Educativa Francisco José de Caldas de Soledad (Atlántico)?

1.3 Objetivos

1.3.1 General

Fortalecer la lectura y la escritura, en los estudiantes de Octavo Grado, de la Institución Educativa Francisco José de Caldas, del municipio de Soledad (Atlántico), con base en estrategias pedagógicas basadas en la Ludificación y en las TIC.

1.3.2 Específicos

Determinar el nivel de desempeño respecto a la lectura y escritura, de los estudiantes objeto de esta investigación, a través de una prueba diagnóstica.

Diseñar una propuesta pedagógica basada en la Ludificación, para fortalecer la comprensión lecto-escritora en los estudiantes de octavo grado, mediante estrategias basadas en TIC

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Implementar los recursos TIC en las prácticas de aula, para despertar el interés de los estudiantes, mediante el uso de herramientas virtuales como Kahoot, Quizziz, Google form, Padlet.

Evaluar la efectividad de la estrategia implementada, para identificar los avances en la comprensión lectora y escritora de los estudiantes, mediante las herramientas virtuales utilizadas en el aula.

1.4Justificación

Se considera pertinente enmarcar algunos referentes conceptuales acerca de la comunicación, el lenguaje, la lectura y la escritura, productos de un proceso pedagógico.

Cabe resaltar que la comunicación es el proceso esencial para la vida en sociedad; permite que los seres humanos se expresen y compartan información entre sí, establezcan relaciones, lleguen a acuerdos y sean capaces de organizarse. “El Lenguaje no es solamente un instrumento de comunicación, es el hilo conductor que permea todas sus actuaciones, sentimientos y comportamientos dentro de un contexto determinado” (Plan de asignatura, 2021, p 2).

Leer es ir más allá del texto. Es inferir, abstraer y construir hipótesis. La lectura implica también la interacción entre el lector, el autor y el texto. En este proceso son relevantes el contexto, el saber enciclopédico y las competencias lingüísticas, textuales, gramaticales y pragmáticas del lector. Y no se puede omitir la Escritura, que es un acto del habla que cumple la

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

función cognitiva, interactiva, socializadora y crítica, ya que facilita el pensar, el adoptar una postura frente a los criterios de validez de la materia en cuestión. (Plan de asignatura, 2021, pp. 5-6).

Según estudios realizados, 4,3 libros es el promedio de libros leídos al año por personas de 5 años y más. El 56,6% de los encuestados afirman que: ni le gusta ni les disgusta leer y, el 26,0% afirman que si les gusta leer. En cuanto a la escritura el 56,3% afirma que: ni le gusta ni le disgusta escribir y al 22, % sí le gusta escribir. (Encuesta Nacional de Lectura (ENLEC) en Barranquilla, 2017, pp.4-27)

Específicamente, en la Institución Educativa Francisco José de Caldas, no se han realizado estudios pertinentes frente a los índices lectura y escritura, es por esta razón, que se toman como referencia los datos a nivel distrital.

Todos estos conceptos, muestran la importancia de los instrumentos de aprendizaje, que permite a los estudiantes satisfacer de manera competente sus necesidades comunicativas, personales y sociales desde cada área del saber. Para mejorar ese pensamiento de apatía hacia la lectura y escritura y todo lo que implica un análisis con el fin de obtener un producto final que es un texto escrito. La Institución objeto de estudio, propone investigar sobre uno de los problemas que se observan con mayor frecuencia como es, el bajo rendimiento en la lectura y escritura; por lo cual es necesario implementar una estrategia pedagógica basada en la Ludificación para el fortalecimiento de la lectura y la escritura, la cual se verá reflejada en el desarrollo de sus competencias lectoras, escritoras a través del buen uso de las nuevas tecnologías.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

1.5 Hipótesis

La implementación de la Ludificación con recursos TIC, fortalece la lectura y escritura se evidenciada en las pruebas internas aplicadas a los estudiantes de octavo grado de la Institución Educativa Francisco José de Caldas.

Una hipótesis de trabajo, trata de supuestos basados en hechos conocidos que sirven como puntos de referencia para una investigación posterior, de igual manera se puede decir que, una hipótesis es la tentativa de explicación de algún fenómeno o problema que puede ser corroborado mediante observación o experimentación, siguiendo en la misma dirección; una hipótesis científica es una proposición que ha sido formulada a través de la recolección de información y datos, aunque no esté confirmada, sirve para responder de forma alternativa a un problema con base científica.

Dentro del marco del proyecto: “La Ludificación, como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la lectura y escritura basado en TIC, en los estudiantes de octavo grado, de la Institución Educativa Francisco José de Caldas” se plantea la siguiente hipótesis: La implementación de la Ludificación basada en Tic para fortalecer la lectura y escritura se evidenciará en las pruebas internas aplicadas a los estudiantes de Octavo Grado de la Institución educativa Francisco José de Caldas. A raíz de los bajos desempeños de los estudiantes en sus procesos lectores y escritores, nace la pregunta: ¿Cómo será el impacto que ocasionará la incorporación de las tecnologías en el ámbito de la educación, en el área de lengua castellana, para desarrollar las competencias comunicativas de los estudiantes? Para ello, en las fases de proyecto se tiene contemplado diseñar actividades de trabajo mediadas por herramientas TIC, que propendan por el desarrollo de las habilidades comunicacionales de los estudiantes y con

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

posterioridad a esta fase, se aplicarán herramientas evaluativas que permitirán realizar el contraste de los datos sobre el rendimiento de los estudiantes antes y después de la intervención.

Después de haber escrito el Capítulo 1, se puede pensar en que la problemática por la que atraviesan los estudiantes de Octavo Grado de la Institución Educativa Francisco José de Caldas, con respecto al poco interés por la lectura y la escritura, se podrá fortalecer a través de las estrategias basadas en la Ludificación soportadas en TIC, así, se lograrán las metas propuestas. El mejoramiento del rendimiento académico en los estudiantes es determinante, por lo tanto, el desarrollo de hábitos lectores y el compromiso paterno puede ayudar a darle seguridad y motivación al joven. Además, es necesario conocer cuáles son sus preferencias, gustos lectores e incluso sus falencias para trabajar sobre ellos.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

CAPÍTULO II

MARCO DE REFERENCIA

Toda investigación, toma en consideración los aportes teóricos realizados por autores y especialistas en un tema determinado, de esta manera, se puede tener una visión amplia sobre el tema de estudio y el investigador del conocimiento observa los avances. En el presente capítulo se exponen breves reseñas de las más relevantes investigaciones enfocada hacia la Ludificación, como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la lectura y escritura basada en las TIC, ordenadas a nivel Internacional, nacional y regional y señalan las bases teóricas y legales que sustentan este proyecto.

2.1. Antecedentes

Este aspecto, se considera relevante para la investigación, pues los referentes presentados están relacionados con la Ludificación, como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la lectura y escritura, basada en Tic. A continuación, se presentan los antecedentes **Internacionales**. Es así como, Carmona (2018), de la Ciudad de Alicante- España en su investigación “La lectura de los clásicos a través de un escape classroom “Una experiencia de ludificación en el aula”, plantea trabajar en los clásicos de forma motivadora e innovadora en el aula de secundaria. En este sentido, el alumnado no es el único que aprende, ya que el profesor también lo hace constantemente. Una de las cosas que impide a determinados docentes a no ser innovadores es el miedo al fracaso, pero el fracaso de hoy es el éxito del mañana, este es necesario para aprender y hacer nuestra labor cada vez mejor.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Este trabajo de investigación se ha seleccionado por que reúne las expectativas, permite crear estrategias motivadoras y significativas para el alumnado. Este a su vez despertará el interés por la lectura, la literatura y mejorará sus hábitos lectores.

De la misma manera, García (2016), de la Islas Baleares, en su proyecto “Una propuesta de aplicación de herramientas de gamificación o ludificación en línea en clase, sobre El Quijote, concebidas bajo un enfoque de trabajo de proyectos”, resaltan el trabajo con los alumnos ha sido al mismo tiempo reconfortante y difícil, pero los videojuegos y concursos en línea, kahoot.it aplicados en las prácticas, resultaron un éxito rotundo para aumentar la motivación por el aprendizaje. Este tipo de actividades o metodologías, marcarán una evolución educativa a escala global ya que los alumnos crearon videojuegos y concursos en línea.

Este proyecto de investigación resalta el uso de la ludificación que se asocia con la temática del trabajo de investigación en curso, porque invita al docente a ser versátil en su metodología y motiva al estudiante a utilizar recursos lúdicos en línea reforzando la literatura, es una propuesta que puede ser utilizada con obras literarias del gusto de los estudiantes, para seguir incentivando ese interés por la lectura; invita a reflexionar, a ser más expresivo y participativo.

Del mismo modo, Picón (2019), de Burgos- España, en su proyecto de grado “Ludificación y Gamificación en el aula de secundaria. Desarrollo de las competencias lingüísticas a través del juego” señala que la Ludificación no constituye una novedad como técnica educativa, sin embargo, si es original como estrategia metodológica. Es pertinente recordar que, pese a la popularidad de esta nueva estrategia, tanto profesores como alumnos, tienen opiniones a favor y en contra de su utilización. Es decir, que existe una conciencia dentro del ámbito educativo que percibe la ludificación y la gamificación con sus fortalezas y debilidades.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Esta propuesta, tiene la finalidad de hacer énfasis en el concepto de la ludificación a distintos niveles de la secundaria; se persigue mejorar la competencia comunicativa e incluir en la metodología la Ludificación. Esto invita a que el estudiante sea autónomo en su aprendizaje. Se considera pertinente este proyecto, porque invita al docente del área de Humanidades a que incluya en su plan de área la Ludificación como estrategia didáctica por la lectura, escritura y se vea reflejado en las actividades académicas dentro del aula presencial o virtual.

A continuación, Aguirre (2019), de Madrid- España, en su tesis doctoral: “Escritura creativa y nuevas tecnologías: el uso de las nuevas tecnologías para la enseñanza de la escritura creativa en el sistema educativo norteamericano”. Analizar las herramientas tecnológicas utilizadas en la enseñanza online por los profesores, entre ellas tenemos: foros de discusión, blogs, wikis. Se han analizado con un resultado más amplio en el conocimiento de las mismas, a través de la clase online. Identifica la eficacia de dichas herramientas en relación al desarrollo del lenguaje, la interacción y el pensamiento crítico. Para complementar este proceso se investiga la relación de los alumnos con dichas herramientas y su experiencia con ellas.

Este proyecto doctoral sirve de modelo para seguir construyendo el proyecto de Maestría, el cual está enfocado en la Ludificación para fortalecer la lectura en los estudiantes de octavo grado. Esta tesis juega un papel importante porque sigue una línea de investigación enfocado en la lectura para que el estudiante desarrolle su lenguaje, el pensamiento crítico.

Cabe señalar a Yuste, Esnaola y De Ansó (2016), de Caseres- España y Argentina, en su tesis doctoral titulada “Buenas prácticas de enseñanza con juegos digitales: Good teaching practices with digital games”, concluyen que lo juegos digitales vehiculizan las características determinantes del escenario social y cultural contemporáneo. Sus componentes lúdicos,

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

tecnológicos, artísticos, comunicativos, pedagógicos, los constituyen en “artefactos culturales” (Esnaola, 2004) de alto impacto en actividades sociales, educativas, laborales y profesionales, además del entretenimiento y la diversión.

Dentro de este contexto este proyecto doctoral tiene como eje central el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje a través de la Gamificación (Juegos Digitales). La metodología utilizada por los docentes debe ser mixta que se convine lo cuantitativo con lo cualitativo, donde se evalúe al estudiante de forma integral. Es importante tomar en cuenta los objetivos que reciben muchas orientaciones sobre la innovación en las estrategias pedagógicas, los entornos lúdicos necesarios porque puede utilizar esta herramienta en todas las áreas del saber.

Se puede decir que Foncubierta y Rodríguez (s,f), de Madrid- España, “Didáctica de la gamificación en la clase de español”, señala las diferentes aproximaciones metodológicas y pedagógicas sobre el uso de la tecnología utilizando como herramienta la gamificación. Es necesario justificar la importancia del componente tecnológico para el ámbito de la educación, prolongar los espacios de aprendizaje para que los estudiantes hagan uso de ellos.

Del mismo modo, aporta al presente proyecto de grado, porque resalta la importancia del juego como actividad pedagógica. Esta metodología contribuye y rompe con esa monotonía de una clase magistral en la educación tradicional. La metodología, las estrategias y los recursos didácticos basados en TIC, se hace más enriquecedor el quehacer pedagógico del docente y el estudiante amplía sus conocimientos.

A nivel Nacional, cabe señalar a Caballero y Suarez (2021), de Bucaramanga- Colombia, con su proyecto titulado: “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.” Gracias a la

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

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, 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. Implementar este tipo de estrategias no solo beneficia a los estudiantes, sino pone en marcha la creatividad y la articulación de la didáctica y pedagogía en el docente.

Por lo tanto, este proyecto de investigación es un Libro que lo conforman diferentes temáticas enfocadas en la aplicación de instrumentos que permitan fortalecer la comprensión lectora en la parte inferencial mediadas por las TIC, también guarda similitud con la temática que se está abordando. De igual manera se hizo un diagnóstico con los estudiantes de Octavo grado del plantel educativo, se observó bajo rendimiento en la comprensión de lectura, para ello se toma en cuenta sus experiencias para realizar el ejercicio de aplicación en el aula y observar los avances en la lectura y todas sus fases que la conforman (literal, inferencial, crítico).

Hay que reconocer la tesis de grado de Laserna y Rodríguez (2017), de Bucaramanga-Colombia, titulada “Fortalecimiento de la comprensión lectora mediada por TIC en los estudiantes del grado noveno y décimo de la institución educativa Centro de Comercio de Piedecuesta”. La aplicación de la propuesta mejoró la comprensión lectora por el trabajo hecho en clase, el análisis e interpretación textual, el desarrollo de diversas actividades didácticas, que permitieron mejorar el proceso lector. El uso de herramientas virtuales generó motivación e interés, que se evidenció en las producciones de los estudiantes. Es valioso destacar que las clases se convirtieron en un espacio favorecedor del aprendizaje significativo y colaborativo.

Este proyecto, brinda una propuesta didáctica para fortalecer la comprensión lectora por medio de las TIC. Es un apoyo para el proyecto en construcción, porque orienta y aporta

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

aprendizajes basados en las nuevas tecnologías. Se busca que el estudiante fortalezca sus conocimientos, sus competencias. Esto se convierte en una necesidad y un reto para el docente porque debe ser creativo y dinámico con las temáticas para lograr la atención del estudiante y mejorar sus producciones académicas.

A nivel regional, se puede ver, la iniciativa de Valencia y Obregón (2020), de Barranquilla- Colombia, en su tesis de Maestría titulada “Estrategias didácticas lúdicas mediada por la WEB 2.0 para el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes”. En la definición de la estrategia didáctica como segundo objetivo específica la necesidad de fortalecer el proceso de comprensión lectora a través de la ludificación con la plataforma web 2.0 Kahoot, logró demostrar que la utilización de esta herramienta en la educación, favorece el desarrollo de la habilidad lectora, así lo afirma García (2015) en su investigación sobre la Gamificación o Ludificación, es la utilización de elementos como los juegos en entornos no lúdicos, es decir, aplicar a una actividad los aspectos que hacen que un juego resulte atractivo para favorecer el esfuerzo, la motivación y el rendimiento. Por otra parte, y debido a cambios circunstanciales a causa de la pandemia actual, se alcanzaron los objetivos según el análisis de los resultados obtenidos en el transcurso de la investigación. La implementación de la web 2.0 (Kahoot) ayudó a mejorar la comprensión lectora.

Es así como la temática de este proyecto tiene un propósito muy importante, es diseñar estrategias didácticas basadas en TIC para fortalecer la comprensión lectora. Las estrategias y herramientas como: Kahoot entre otros, complementaria el trabajo del docente y se fortalecen los hábitos, el interés, la frecuencia de lectura en los estudiantes. Se busca desarrollar las competencias comunicativas, lectoras entre otras.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

De igual modo, la tesis de grado de Linero y Macea (2018), de Montería- Colombia, titulada “La lectura lúdica libre como herramienta para fortalecer la comprensión lectora”. Concluye que existen falencias en los procesos de comprensión lectora de los estudiantes. En ese mismo orden de ideas, diseñar estrategias didácticas, basadas en la lectura lúdica libre para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes, se evidencia la motivación al realizar actividades que involucran la lectura libre y la pedagogía lúdica.

En esta propuesta, el eje central son los estudiantes, tiene el propósito de fortalecer en ellos la comprensión lectora, la participación, argumentación y la proposición a través del juego como didáctica pedagógica.

2.2. Marco Teórico

Durante la búsqueda de referencias bibliográficas para afianzar o soportar este proyecto de grado, se darán a conocer revista, libros y tesis de Maestrías que complementan la temática sobre la Ludificación. Los criterios de organización de las referencias: Se inicia con la Referencias Internacionales, las Nacionales y las Regionales.

2.2.1 La ludificación para fortalecer la lectura y la escritura.

Dentro de este contexto, Cruz (2020), en su Revista Venezolana titulada “Educación transformadora en el pensamiento de Paulo-Freire”, expone la práctica y el pensamiento pedagógico de Paulo Freire. La pedagogía de Freire sigue vigente, afirma y resaltar el papel importante que asume el docente en su quehacer pedagógico.

En este marco, se debe considerar que este artículo sobre el pensamiento de Paulo Freire, hace una reflexión sobre la lectura crítica, también habla sobre la relación entre profesor-alumno,

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

transmitió ideas liberadoras sobre la educación, considero pertinente resaltar su legado y tomarlo en cuenta para este proyecto.

Ahora, veamos a Montoya y Uribe (2016), de Sabaneta-Antioquía, con su Revista titulada “Jugar para aprender no es aprender jugando, Ludificación de procesos pedagógicos”, en este artículo, se explican las teorías que soportan la actividad ludificadora, se establecen las diferencias y similitudes pedagógicas fundamentales entre jugar, juegos educativos y ludificación.

Se resaltan las posturas de algunos autores. Su metodología está basada en aprender haciendo, ofrece ventajas para el estudiante, se promueve su pensamiento crítico, creativo, cooperador etc, es un proyecto modelo, se puede tener en cuenta para aplicar al proyecto que está en proceso de desarrollo.

Se puede decir que, Pomares y Steele (2018), de Barranquilla, en su tesis de Maestría titulada “La Didáctica lúdica, mediadora, en el aprendizaje significativo”, concluye que la Lúdica es válida, como mediadora en la comunidad educativa para el desarrollo de una comunicación adecuada y cordial, basadas en cualidades fundamentalmente en el trabajo cooperativo, la disciplina, el cumplimiento de las normas en la institución educativa.

El proyecto se basa en la integración de la didáctica lúdica durante las actividades en clases; el docente tradicional se convierte en creativo, toma conciencia del uso de estas herramientas pedagógicas efectivas para el desarrollo cognitivo, emocional, corporal, ético, actitudinal en el estudiante. Lo más recomendable es utilizar un aprendizaje donde se integre lo cualitativo con lo cuantitativo. La meta es que el docente cree una metodología innovadora que motive la lectura en los estudiantes.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Hay que reconocer que Meneses y Monge (2001), en su revista “El juego en los niños: Enfoque Teórico” concluyen que el juego es una actividad tan antigua como el hombre mismo. El artículo pretende dar generalidades de lo que es el juego, su importancia para el educador, teorías del juego y sus propulsores, así como la clasificación de estos. Esto permite al docente formular conceptos, sustentar actividades relacionadas con el juego y sus objetivos de clase.

Es pertinente recordar la importancia del juego como actividad del hombre. El docente debe tomar conciencia de la utilidad del juego en el desarrollo del aprendizaje. Esto le permite conocer el contexto del estudiante, sus gustos en todos los ámbitos, en especial se puede desarrollar competencias, también se desarrolla lo social, emocional e intelectual.

2.2.2 Referentes enfocados en Educación

Cabe señalar que Iregui, Melo y Ramos (2006), de Bogotá, en su Revista “La Educación en Colombia: análisis del marco normativo y de los indicadores sectoriales”, una visión amplia de los problemas y del funcionamiento del sector educativo en Colombia. Se realiza una evaluación detallada de las normas sobre descentralización educativa, así como de aquellas que rigen la carrera docente en el país. Uno de los problemas abordados es el rendimiento académico y la eficiencia del sector educativo.

Al respecto, conviene decir que este documento presenta una visión amplia sobre la educación en Colombia, se analiza el problema del rendimiento académico de los estudiantes. Es un tema muy importante para abordarlo en un proyecto, porque se debe conocer la problemática general, que de alguna u otra forma afecta las instituciones públicas de la Región Colombiana. En general, se hace una evaluación de la Educación en Colombia, por eso los docentes son parte importante para cambiar este panorama muchas veces triste, contribuyendo con estrategias

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

pedagógicas innovadoras y en especial, fortaleciendo las temáticas con la utilización de las tecnologías.

Se comprende que, Asprilla, Bolaños, Cadena, Rueda, Salguero, Santos y Trujillo (2017), de Santiago-Cali, en su tesis de Maestría “Fortalecimiento del aprendizaje autónomo en los estudiantes de la Institución Educativa Técnico Villa del Sur; por medio de esta propuesta didáctica concluyeron que es indispensable fortalecer la dimensión del docente como facilitador en la construcción de conocimiento que integra las diferentes realidades y componentes de la institución.

De acuerdo con esta propuesta didáctica se encamina el aprendizaje autónomo en los estudiantes, a través de actividades significativas que sean: reflexivos, analíticos y propositivos. El docente se convertirá en un mediador para el manejo de sus estrategias metodológicas.

2.2.3 Referentes enfocados en Lectura y Escritura

Del mismo modo, Carlino y Martínez (2009), de Buenos Aires- Argentina, en su libro “La Lectura y la Escritura un asunto de todos”, hacen referencias a factores que operan como causales de estos problemas múltiples y de muy diversa índole, algunos son de naturaleza socioeconómica, otros de carácter personal, pero también gravitan aquellos que son de orden institucional, es decir, tanto de las escuelas medias como de las mismas universidades. Esta brecha se ha ido progresivamente ensanchando y se refleja en el escaso dominio de los estudiantes con respecto de los contenidos propios de las diferentes áreas.

Este proyecto, se enfatiza en las prácticas curriculares y mejoramiento del proceso de enseñanza y aprendizaje. Así como dice el título, debe ser un trabajo de todos. Se deben plantear sugerencias para un cambio en el uso de estrategias que se ingresan en los planes de áreas, para

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

involucrar a los docentes de todas las áreas del saber, creo se aportaría un granito de arena desde las aulas presenciales y virtuales, creativas que despierten ese interés en el estudiante por la lectura y la escritura utilizando cualquiera tipología textual.

Por otra parte, Maldonado y Gutiérrez (2021), de Bogotá- Colombia, en su tesis de Maestría: “La Gamificación: Propuesta para favorecer la comprensión lectora en el estudiante del contexto rural”, concluyen que se debe apostar por estrategias pedagógicas innovadoras en las escuelas independientemente de los pocos recursos tecnológicos y físicos con los que se cuentan en la mayoría de ellas, es por ello que, se apunta a la gamificación, que permite el diseño de proyectos pedagógicos más experienciales que a su vez serán motivadores y generadores de aprendizaje.

Este proyecto resalta a la Gamificación, como herramienta principalmente para el sector rural. También, porta algo muy significativo cómo es trabajar con estudiantes del sector rural; se toma en cuenta que poseen una condición especial, porque muchos son de bajos recursos económicos. El docente puede transformar las metodologías, las herramientas y las estrategias en su práctica pedagógica, se pueden modificar las ideas equivocadas que tienen los estudiantes sobre la lectura y su comprensión, tomando la gamificación para mejorar sus hábitos.

Dentro de este contexto, Pasella y Polo (2016), de Barranquilla, en su tesis de Maestría: “Fortalecimiento de la comprensión lectora a través del uso de estrategias didácticas por las TIC”, plantearon como una alternativa el uso de las TIC; este trabajo enriqueció las prácticas pedagógicas, por medio de la ejecución de estrategias didácticas dirigidas al fortalecimiento de la comprensión lectora.

El propósito de este proyecto es fundamental para su aplicación en otros trabajos de Maestría; la importancia de la comprensión lectora en la enseñanza-aprendizaje, utilizando

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

estrategias innovadoras mediadas por las TIC, para fortalecer las diferentes áreas del saber que le permitan mejorar su hábito lector.

2.2.4 Referentes enfocados en TIC

A continuación, se menciona a De León, Martínez, Rhenals, (2021), de Córdoba-Colombia, en su proyecto de Maestría titulado: "Estrategias Didácticas Basada en la TIC para el Fortalecimiento de la Competencia Lectora (Comprensión e Interpretación) en los Estudiantes del Grado 6ºB y 7ºA de la Institución Educativa El Castillo-Municipio de San Bernardo del Viento- Departamento De Córdoba- Colombia. Esta propuesta de investigación busca la promoción y elevación de los niveles de lectura y escritura en los estudiantes objeto de estudio, valiéndose del diseño de una estrategia didáctica propia de la TIC, revitalizando el quehacer del docente, la comprensión lectora y de igual forma proponer estrategias para lengua castellana y literatura.

Este proyecto sirve de modelo y de apoyo para que otra propuesta, ya que es una problemática que se vive en las instituciones educativas en Colombia, importante buscar estrategias y herramientas innovadoras para que se despierte el interés por leer y escribir en los estudiantes. Esto contribuye al mejoramiento de las competencias comunicativas.

Se debe agregar que, Arroyo, Faz, Gasca y Orozco (2010), de Guadalajara-México, en su revista "Mejoramiento de la comprensión lectora basada en el aprendizaje colaborativo en la enseñanza media básica", tuvo como objeto la lectura comprensiva a través de un proceso de transversalidad en las asignaturas de Ciencias, español y Educación tecnológica en la secundaria se utilizó la estrategia de aprendizaje colaborativo con la pretensión de facilitar la comprensión y motivar al alumno con el uso de las TIC.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Se observa también, que este artículo refiere que la lectura se puede abordar desde diferentes tipologías textuales en todas las áreas del saber, para así lograr la motivación del estudiante, utilizando las TIC para obtener un aprendizaje significativo.

2.3. Marco Conceptual

En este apartado se encuentran aquellos términos y conceptos relevantes, aceptados por la comunidad académica que orientan el proceso de investigación y con el aporte del acervo teórico que ha generado la mediación de las Tic en los procesos educativos.

2.3.1 Los Tics en Educación

La Tecnología de la Información y las Comunicaciones (Tic), son parte de la cultura tecnológica. Las tecnologías aplicadas a la educación mejoran el proceso de enseñanza y aprendizaje y también en los centros educativos. La gran importancia de incorporar Tics en la educación es proporcionar tanto a profesores, alumnos y padres abundantes beneficios que mejoren y facilitan sus tareas cotidianas. Estas tecnologías influyen en el alumno, permitiendo una conducta activa en su proceso de formación. Potencian su creatividad, su capacidad para procesar grandes volúmenes de información, mejoran en la atención. Así podemos evitar el papel pasivo del alumno.

El consultor, conferencista, escritor y desarrollador de juegos de aprendizaje, creó y popularizó el término “Nativo Digital” para referirse a las personas que nacieron dentro de esta ola tecnológica, diferenciándolos de los “Inmigrantes Digitales”, quienes nacieron antes del auge de las TIC, pero han tenido que ir adaptando su vida a las nuevas tecnologías. Los estudiantes de estos tiempos, desde la guardería hasta la universidad, “[...] representan las primeras generaciones que han crecido con esta nueva tecnología. Han pasado toda su vida rodeados de, y

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

usando, ordenadores, videojuegos, reproductores digitales de música, videocámaras, móviles, y todos los demás juguetes y herramientas de la era digital”. (Prensky, 2001)

2.3.2 Gamificación o Ludificación

Es “la utilización de elementos de los juegos en entornos no lúdicos, es decir, aplicar a una actividad los aspectos que hacen que un juego resulte atractivo para favorecer el esfuerzo, la motivación y el rendimiento” (García, 2016), y tiene aplicación en una gran cantidad de actividades, siendo una de las más comunes la que interesa en esta investigación, la educación. Si bien, es verdad que la mayoría de los juegos en los niños representan herramientas de aprendizaje y de adaptación al mundo, para los no tan niños la funcionalidad de los juegos en el desarrollo de su proceso educativo ha estado limitado a las posibilidades de crear juguetes didácticos, en primer término, de los objetivos educativos, seguido de la lúdica y finalmente respecto a factibilidad en costo y disponibilidad. Afortunadamente, el desarrollo de la Internet y de todos los recursos relacionados “duros” (equipos) y “blandos” (programas), ha traído entre otras cosas una infinidad de posibilidades lúdicas baratas y accesibles a la mayoría de las personas que asisten a escuelas y universidades.

2.4. Marco Legal

En cuanto a las Bases Legales desde la cual se fundamenta la presente propuesta investigativa, se encuentran diferentes artículos, decretos y leyes que se relacionan a continuación:

La **Constitución Política de Colombia de 1991**, en los artículos del **67 al 71**, hace referencia a la educación como un derecho de la persona y un servicio público que tiene una

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

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; así mismo, en apartes establece que ella formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia, en la recreación para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y protección del ambiente. (Constitución Política de Colombia, 1991)

Por lo que se puede afirmar que, el estado tiene el deber de promover y fomentar el acceso a la cultura de todos los colombianos en igualdad de oportunidades; de igual forma promoverá la investigación, la ciencia, el desarrollo y la difusión de valores culturales de la nación.

Por otra parte, en Colombia, el ejercicio educativo se rige por los diferentes decretos de la **Ley General de Educación** o comunmente denominada **Ley 115**, promulgada el 8 de febrero de 1994; la cual designó a la educación colombiana como eje principal del desarrollo integral de la nación, como 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 deberes; al igual que las normas generales para regular el servicio público de la educación que cumple una función social acorde con las necesidades e intereses de las personas, de la familia y de la sociedad. (Ley General de Educación, 1994).

En tanto que, en el artículo 21 se plantean los objetivos de la educación básica así: El desarrollo de las habilidades comunicativas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente en lengua castellana y también en la lengua materna, en el caso de los grupos étnicos con tradición lingüística propia, así como el fomento de la afición por la lectura. El desarrollo de la capacidad para apreciar y utilizar la lengua como medio de expresión artística. (Ley General de Educación, 1994)

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Por otro lado, se hace necesario mencionar los **Estándares Básicos de Competencias** en las áreas fundamentales del conocimiento, estos son el producto de un trabajo interinstitucional y mancomunado entre el Ministerio de Educación Nacional y las facultades de Educación del país agrupadas en Ascofade (Asociación Colombiana de Facultades de Educación).

Con esta alianza, se logró el concurso de muchos actores, entre los cuales se destacan maestros adscritos a Instituciones de Educación Básica y Media del país, así como de investigadores, redes de maestros, asociaciones y organizaciones académicas y científicas, y profesionales de varias secretarías de Educación, quienes han participado de manera comprometida en la concepción, formulación, validación y revisión detallada de los estándares a lo largo de estos años.

Además de lo anterior, los **DBA** (Deberes básicos de Aprendizaje) explicitan los aprendizajes estructurantes para cada grado y área, para nuestro caso el lenguaje. Se entienden los aprendizajes como la conjunción de conocimientos, habilidades y actitudes que otorgan un contexto cultural e histórico, a quien aprende son estructurantes en tanto expresan las unidades fundamentales sobre las que se puede construir el desarrollo del individuo.

Los **DBA** se organizan de manera coherente con los lineamientos curriculares y los estándares básicos de las competencias (EBS). Su importancia está en que plantean elementos para construir rutas de enseñanza que promueven la consecución del aprendizaje año a año, para que los estudiantes alcancen los (EBS) propuestos en cada grado.

Según el art 14 del **Decreto 1860 de 1994**, toda Institución Educativa debe elaborar y poner en práctica con la participación de la comunidad educativa que exprese la forma como se ha decidido alcanzar los fines de la educación definidos por la ley, teniendo en cuenta las condiciones sociales, económicas y culturales de su medio.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Desde la perspectiva del Proyecto Educativo Institucional (**PEI**), el cual es el derrotero de la Institución que determina las necesidades educativas, lineamientos y directrices para los procesos de planeación, ejecución y evaluación, donde este PEI, debe responder a las necesidades de los educandos, de la comunidad, ser concreto, factible y evaluable.

Así mismo, La Ley 1955 de 2019, por la cual se expide el Plan Nacional de Desarrollo 2018-2022 "Pacto por Colombia, pacto por la equidad", tiene como pilares la legalidad, el emprendimiento y la equidad. Para la materialización de dichos pilares se contempla la implementación de pactos transversales relacionadas con: Sostenibilidad, Descentralización, Transporte y logística, Construcción de Paz, Equidad para las mujeres, Gestión pública efectiva, **Transformación digital de Colombia**, Calidad y eficiencia de servicios públicos, Recursos minero-energéticos, **Ciencia, la Tecnología** y la Innovación, Inclusión de todas las personas con discapacidad, Protección y promoción de nuestra cultura y desarrollo de la Economía Naranja, Equidad de oportunidades para grupos Indígenas, Negros, Afros, Raizales, Palenqueros y Rrom (Departamento Nacional de Planeación, 2018)

Con el desarrollo del Capítulo II, se explica la problemática, con respecto al poco interés por la lectura y la escritura, por lo tanto, para poder alcanzar las metas necesarias se recurrirá a un conjunto de estrategias lúdicas enfocadas en las TIC, que bien encaminadas, darán sus frutos. El mejoramiento del bajo rendimiento académico en los estudiantes es determinante, por esto, el desarrollo de hábitos lectores y el compromiso paterno puede ayudar a darle seguridad y motivación al joven. Además, es necesario conocer cuáles son sus preferencias, gustos lectores e incluso sus falencias para trabajar sobre ellos. Con la aplicación de los planteamientos teóricos

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

aquí presentados, se espera obtener resultados satisfactorios en los estudiantes de Octavo Grado seleccionado.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

CÁPÍTULO III

DISEÑO METODOLÓGICO

En este capítulo se hace referencia al tipo de investigación y enfoque, además, a las estrategias para obtener la información que se necesita al momento de investigar. A partir de este, se determinan los pasos a seguir de manera organizada y coherente, y se describen las Técnicas empleadas, el análisis de las mismas y los instrumentos utilizados en la investigación.

En ese orden de ideas, se especifica la estructura y mapa de ruta del proceso de investigación que aborda el proyecto que se intitula: “La Ludificación, como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la Lectura y Escritura basado en TIC, en los estudiantes de Octavo Grado, de la Institución Educativa Francisco José de Caldas”. A continuación, se describen los elementos y conceptos participantes en la estructuración del proyecto.

3.1. Método de Investigación.

El paradigma asimilado para el proyecto es el Mixto, el cual se basa en la recogida de información basada en la observación de comportamientos naturales, discursos, respuestas abiertas, para la posterior interpretación de significados.

Para la realización de este trabajo se tuvo en cuenta la Investigación Mixta, que consiste en recopilar, analizar e integrar tanto investigación cuantitativa como cualitativa.

De tal manera que este enfoque se utiliza cuando se requiere una mejor comprensión del problema de investigación, y que no se podría dar cada uno de estos métodos por separado.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Por lo tanto, los datos **cuantitativos** incluyen información cerrada como la que se utiliza para medir actitudes, por ejemplo, escalas de puntuación. El análisis de este tipo de datos consiste en analizar estadísticamente las puntuaciones recopiladas, por ejemplo, a través de encuestas, para responder a las preguntas de investigación o probar las hipótesis.

De igual manera, los **datos cualitativos** son información abierta que el investigador suele recopilar mediante entrevistas, grupos de discusión y observaciones. El análisis de los datos cualitativos (palabras, textos o comportamientos) suele consistir en separarlos por categorías para conocer la diversidad de ideas reunidas durante la recopilación de datos.

En consecuencia, al realizar una investigación **mixta**, tanto de datos **cuantitativos** y **cualitativos**, el investigador gana amplitud y profundidad en la comprensión y corroboración, a la vez que compensa las debilidades inherentes del uso de cada enfoque por separado.

Por otra parte, el enfoque de la investigación es de tipo: “Investigación-Acción”, la cual es definida por (Eliott, 1999) como: “Un estudio de una situación social con el fin de mejorar la calidad de la acción dentro de la misma”. Del mismo modo, la entiende como una reflexión sobre las acciones humanas y las situaciones sociales vividas por el profesorado que tiene como objetivo ampliar la comprensión (diagnóstico) de los docentes de sus problemas prácticos.

Es así como, (Kemmis, 1998), afirma que al Investigación-Acción, no sólo se constituye como ciencia práctica y moral, sino, también como ciencia crítica, además de ser una forma de indagación autorreflexiva realizada por quienes participan (profesorado y alumnado, o dirección, por ejemplo) en las situaciones sociales(incluyendo las educativas) para mejorar la racionalidad y la justicia de: a) sus propias prácticas sociales o educativas; b) su comprensión sobre las mismas, y c) las situaciones o instituciones en que estas prácticas se realizan.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

3.3 Fases de la investigación

El proceso de esta investigación comprende varias fases: parte de la Observación de la realidad de los estudiantes objeto de estudio, en cuanto a la lectoescritura, que se ha visto reflejado en los resultados de las pruebas externas de la Institución Educativa.

En la siguiente fase, planificar una estrategia metodológica para fortalecer el problema de la comprensión lectora y escritora en los Estudiantes de Octavo Grado de la Institución.

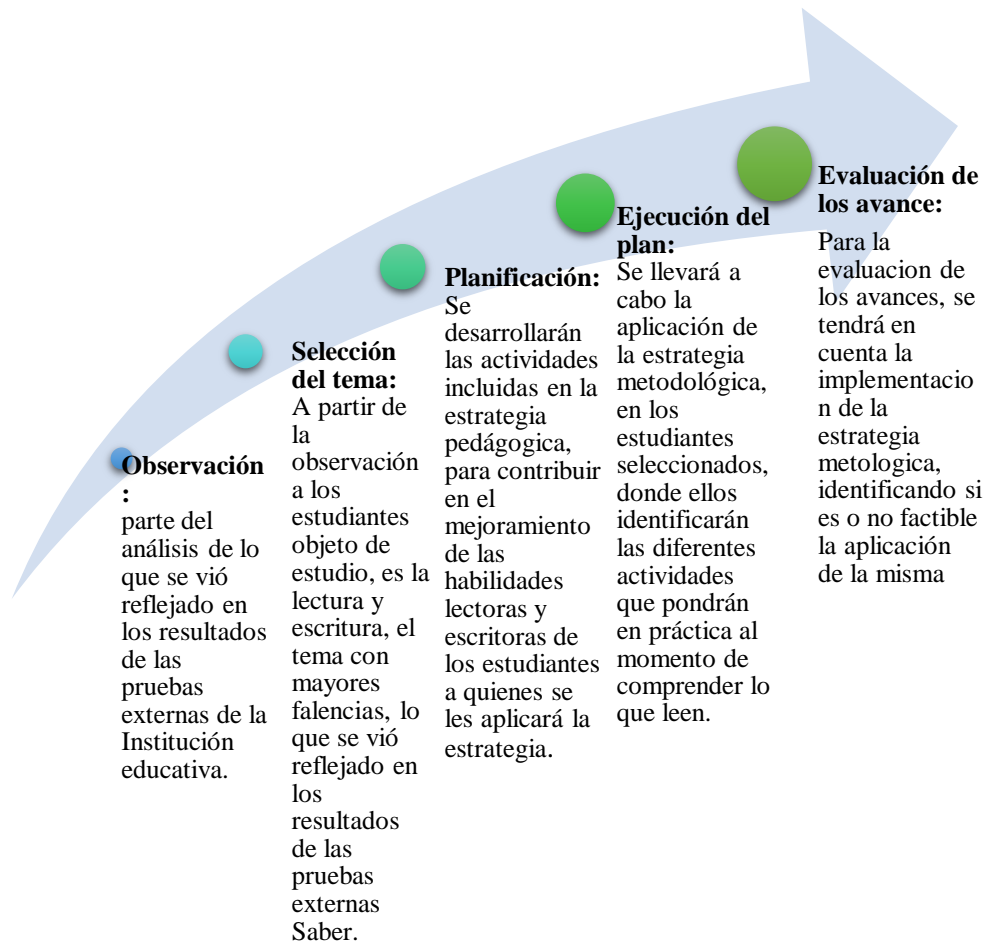
La ejecución del plan lleva a la aplicación de la estrategia metodológica, en los estudiantes seleccionados, donde ellos identificarán las diferentes actividades que ponen en práctica al momento de comprender lo que leen.

Como fase final, se encuentra la evaluación de los avances; en esta, se tiene en cuenta la implementación de la estrategia metodológica, identificando si es o no factible la aplicación de esta

A continuación, se presentan las fases del proceso de investigación, las cuales son una adaptación de los modelos de (Elliott, 1991) y (Kemmis, 1998).

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Figura 1. Fases del proyecto de investigación.



Fuente: elaboración propia

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

3.4 Categorías

A continuación, se relacionan las categorías y subcategorías, que se tendrán en cuenta en la realización de esta investigación, las cuales influyeron de manera directa en la aplicación de actividades, y ayudaron a dar solución a la problemática planteada.

Tabla 1. Rejilla de Evaluación de Lectura

Categoría	Subcategoría
<p>Proceso lector:</p> <p>Es una serie de pasos que se siguen al leer y permiten comprender bien el texto. Agrupan 3 momentos: antes de leer, durante la lectura, y después de la lectura.</p>	<p>Velocidad:</p> <p>Se refiere a la cantidad de palabras que una persona consigue leer por minutos durante una lectura natural. En silencio y con la intención de comprender el texto.</p>
	<p>Fluidez:</p> <p>Es la capacidad que tiene un niño de leer un libro o un texto de manera correcta, de corrido y con expresividad.</p>
<p>Comprensión lectora:</p> <p>Es la capacidad para entender lo que se lee, tanto en referencia al significado de las palabras que forman un texto, como con respecto a la comprensión global del texto mismo.</p>	<p>Nivel literal:</p> <p>Es el nivel básico de lectura, centrándose en aquellos datos expuestos en forma explícita.</p>
	<p>Nivel inferencial:</p> <p>Se hallan pistas, se interpretan y se deduce a los conocimientos previos.</p>
	<p>Nivel crítico:</p>

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

	Implica un ejercicio de valoración y de formación de juicios propios del lector a partir del texto.
Hábito lector: Salazar (2006), define como un comportamiento estructurado intencional que hace que la persona lea frecuentemente por motivación personal y entretenimiento.	Ámbito académico: Son los espacios socio-culturales más apropiados para el proceso de enseñanza. Podemos encontrar el ámbito familiar, escolar, la sociedad.

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 2. Rejilla de Evaluación de Escritura

Categoría	Subcategoría
Redacción: Expresa por escrito pensamientos, sentimientos, conocimientos, que previamente se han organizado racionalmente.	Coherencia: Es la interacción que existe entre el receptor, el texto y el conocimiento del mundo, es decir, cuando las partes de que consta un texto están relacionadas unas con otras. De modo que constituyen una unidad.
	Cohesión: Es la unión entre palabras, párrafos y oraciones, a través del uso de conectores.
	Adecuación:

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

	<p>Es la propiedad del texto que cumple con las normas sociales, personales, lingüística que regulan un acto comunicativo.</p>
<p>Ortografía</p> <p>Se refiere al conjunto de normas que regulan la escritura.</p>	<p>Ortografía acentual:</p> <p>Entrega las normas según las cuales corresponde o no poner tilde a las palabras, ya que todas ellas tienen acento, golpe de voz, pero no todas deben ser acentuadas gráficamente.</p>
	<p>Ortografía puntual:</p> <p>Se preocupa de estudiar los signos de puntuación. La coma, el punto, el punto seguido, etc.</p>
	<p>Ortografía literal:</p> <p>Es la que estudia el empleo correcto de las letras, reglas que se deben utilizar para escribir las palabras en nuestro idioma.</p>
<p>Caligrafía:</p> <p>Es una técnica estrictamente manual que consiste en el dibujo de los distintos signos gráficos correspondiente a las letras alfabéticas.</p>	<p>Espaciamento:</p> <p>Es el espacio que ocupan las propias letras.</p>
	<p>Tamaño:</p> <p>Es la altura y la dimensión de las letras que nos indica muchas veces el estado de ánimo.</p>
	<p>Nitidez:</p> <p>Cuando se utilizan las palabras adecuadas y precisas, sin ningún tipo de ambigüedad.</p>

Fuente: Elaboración propia.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

En este sentido y para dar cumplimiento a lo mencionado con anterioridad, se aplicarán dos instrumentos llamadas rejillas de evaluación, que son instrumentos que permiten recoger evaluación con criterios determinados para valorar el trabajo realizado.

Para desarrollar un proceso de comprensión lectora y escritora, se debe analizar el rendimiento académico de los estudiantes del grado octavo, estas estrategias ayudarán al docente a identificar las dificultades del alumno y este a su vez deberá tomar conciencia y mejorar en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

3.5 Contexto de la Investigación

Factores que han influido en el nivel académico de los estudiantes:

- Los malos hábitos de estudio.
- La apatía a leer y escribir.

3.6 Población

Este proyecto de investigación está dirigido a los estudiantes de Octavo Grado de la Institución Educativa Francisco José de Caldas, de Soledad (Atlántico), esta institución atiende una población de 3.000 mil estudiantes, pero se seleccionó el grado 806, nivel donde se aplicará el estudio es de 35 estudiantes, la mayoría son jóvenes con múltiples características: hay estudiantes dinámicos, emprendedores, entre otros. Sus edades oscilan entre los 11 y 15 años, muchos presentan precariedad en cuanto a recursos económicos y tecnológicos, lo que no les ha permitido disfrutar de una educación de calidad, sino con muchas carencias. La mayoría de los

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

padres realizan oficios diferentes, es decir, se dedican al comercio, a la vigilancia, amas de casa, conductores, entre otros. Pocos son los niños que conviven con sus padres, un gran número de ellos viven sólo con su madre, otros con su padrastro u otro familiar. Es por ello, que el docente investigador, busca cambios en su metodología, que le permita ser creativo, dinámico, innovador con base en sus estrategias pedagógicas, despertará el interés en los estudiantes para que desarrollen los procesos lectores, escritores y por ende el rendimiento académico

3.7 Participantes o Muestra

El proyecto: “La ludificación, como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la lectura y escritura basada en las Tic, en los estudiantes de Octavo Grado de la Institución Educativa Francisco José de Caldas”, se llevó a cabo en un grupo de 35 estudiantes, son los que experimentaron las diferentes estrategias.

3.8 Instrumentos de Recolección de Información

Estos instrumentos son:

- Encuesta: Preguntas con respuestas cerradas que permitirán conocer el tipo de estudiante que va a participar en la construcción e implementación del proyecto de investigación. Es una herramienta o instrumento que se utiliza para recoger información y conocer las características de una población objeto de estudio. En este cuestionario se encuentran preguntas enfocadas hacia los gustos, costumbres y hábitos que tienen los estudiantes objeto de esta investigación por la lectura y la escritura. Se aplica este tipo de

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

cuestionario para que el estudiante tome conciencia de las dificultades que posee en el manejo de las competencias lecto-escritoras. Al respecto, Liliana Sanjurjo (2011) dice que: “la encuesta se asocia a la lógica cuantitativa, por ser (medibles, estandarizadas, de respuestas breves, sencillas en su resolución, económicas en tiempo y recursos. Es un instrumento exploratorio, porque nos habilita a una primera aproximación a las concepciones de evaluación de los aprendizajes y de las buenas prácticas evaluativas de la población”.

- **Prueba Inicial:** Es un tipo de quiz o evaluación donde se identificarán las falencias de los estudiantes en cuanto a los procesos de lectura y escritura. Denominada también prueba piloto, que pretende medir los objetivos de la enseñanza. Prueba aplicada a los estudiantes de Octavo grado, con el fin de conocer las dificultades en las competencias de lectura y escritura, desde la asignatura de Lengua Castellana y Comprensión Lectora.
- **Prueba Final:** Son los resultados de los estudiantes con respecto a la manipulación de estrategias y herramientas que ayuden al mejoramiento de la lectura y su comprensión. Se puede definir también como la etapa de evaluación o verificación de los conocimientos. Se recurre al uso de las herramientas virtuales “la Ludificación”, en el quehacer pedagógico. El estudiante desarrolla habilidades en la interpretación, el análisis, inferencias, explicación y la auto-evaluación. Las herramientas virtuales utilizadas fueron: Quizizz, kahoot, Google Form, Padlet, entre otras.
- **Rejilla de Seguimiento:** Son las pautas que se tendrán en cuenta para observar si el estudiante cumple con los requerimientos para realizar un buen ejercicio de la lectura,

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

comprensión, análisis y escritura de cualquier tipología textual. Se miden las fortalezas y debilidades.

- **Diario Pedagógico:** Es una herramienta para la investigación con base en experiencias ya vividas y escritas en otros contextos educativos. También se puede hacer uso de esta en ambientes virtuales de aprendizaje como fuente de información para enriquecer la práctica docente y el modelo de educación virtual

4.3. Plan de Acción

Para conseguir el objetivo propuesto en este trabajo de investigación, se diseñaron los siguientes Talleres Virtuales:

Reglas de Acentuación: Palabras según el acento. Afianzamiento de la Comprensión Lectora.

Afianzamiento de la lectura literal e inferencial.

Muro Virtual: Padlet. Mitos y Leyendas.

Evaluación por medio de las herramientas Virtual: KAHOOT.

3.9 Validación de Instrumentos

Los instrumentos fueron validados con base en los objetivos formulados y supervisados por la asesora de Proyectos PHD Yolanda Villamizar de Camperos y la Doctora Cristina Ramos Díaz quienes están en condiciones por su gran experiencia. (Ver anexo 2)

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

3.10 Proceso de aplicación y recolección de información

Se pone en práctica la lúdica o la Ludificación; esta es una herramienta dinámica para los estudiantes; habitualmente proporciona funcionalidades para motivar su autoaprendizaje. La finalidad es motivar al estudiante el amor por la lectura y escritura de cualquiera tipología textual.

3.11 Aspectos Éticos

Ética es el estudio del accionar del hombre en cualquier contexto o con miembros de una sociedad. En este sentido, para llevar a cabo actividades lúdicas enfocada en la tecnología en ambientes educativos, se deben tener en cuenta aspectos como:

Carta de consentimiento informado: En todas las acciones y estrategias del docente para con los estudiantes, estas se deben informar al padre de familia por el respeto a las personas, la búsqueda del bien y la justicia. Son elementos indispensables para tenerlos en cuenta, con el fin de que haya transparencia en cada actividad pedagógica. (Ver en anexo 1)

Atendiendo a lo anterior, el proyecto de investigación está fundamentado en el tipo de investigación mixta. El paradigma asimilado se basa en la recogida de información basada en la observación de comportamientos naturales, discursos, respuestas abiertas, para la posterior interpretación de significados. Sin embargo, el concepto de método Mixto significa mayor amplitud, profundidad, diversidad, riqueza interpretativa y sentido de comprensión, este método de investigación no nos provee soluciones perfectas, sin embargo, conjuntan información Cuantitativa y Cualitativa, y la convierte en conocimiento sustantivo y profundo (Sampieri, 2006).

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS Y RESULTADOS

A continuación, se presenta el cronograma de actividades enfocada hacia el desarrollo de la comprensión lectora y escritora, en donde se contemplan aspectos tales como: fecha, actividad, recursos, responsable, evaluación y las actividades aplicadas con su descripción respectiva, tomando la Gamificación como estrategias para el desarrollo de la lectura y la escritura en los estudiantes de Octavo Grado.

Tabla 3. Cronograma de Actividades

ASIGNATURA DE COMPRENSIÓN LECTORA					
FECHA	ACTIVIDAD	RECURSOS	RESPONSABLES	EVALUACIÓN	ACTIVIDADES PARA LOS ESTUDIANTES
Febrero 23-2022	Aplicación de prueba inicial (encuesta)	Fotocopias, útiles escolares.	Docente área de Humanidades y Estudiantes 806	Al finalizar la actividad	*Charlas directas con los estudiantes. *Retroalimentación: objetivos de la encuesta.
Marzo-2 2022	Entrega de la Carta de Consentimiento Informado a los	Fotocopias Autorización	Docente área de Humanidades Estudiantes 806 Padres de Familia	Al finalizar la actividad	*Charla directa con los estudiantes y explicación a los padres de familia.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

	Padres de				
	Familias del				
	grado 806				
	Prueba				*Retroalimentación
Marzo- 15- 2022	Diagnóstica sobre la Lectura y Escritura	Fotocopias Útiles escolares	Docente área de Humanidades Estudiantes 806	Al finalizar la actividad	*Desarrollo de la prueba orientado por el docente del área.
	Prueba final				
	Aplicación				
Marzo 29- 2022	Taller Virtual Nº 1 Reglas de Acentuación. ¿Palabras según su acento?	Herramienta virtual Quizizz	Docente área de Humanidades Estudiantes 806	Al finalizar la actividad	*Retroalimentación de la temática vista. *Charla directa con los estudiantes
	Aplicación				
3 de abril- 2022	Taller Virtual Nº 2 Afianzamiento de la comprensión lectora	Herramienta virtual Quizizz	Docente área de Humanidades Estudiantes 806	Al finalizar la actividad	*Retroalimentación de la temática vista *Charla directa con los estudiantes

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Aplicación					
Taller Virtual					
20 de abril- 2022	Nº 3	Herramienta	Docente área de Humanidades Estudiantes 806	Al finalizar la actividad	*Retroalimentación de la temática vista.
	Afianzamiento	virtual			
	Lectura Literal e Inferencial	Google Forms			
Taller Virtual					
Nº 4					
Muro virtual:					
25 de abril 2022	Mitos y	Herramienta	Docente área de Humanidades Estudiantes 806	Al finalizar la actividad	Charla con los estudiantes sobre la experiencia.
	leyendas	virtual			
	Taller Virtual	Padlet			
Nº 5					
27 de abril- 2022	Evaluación por	Herramienta	Docente área de Humanidades Estudiantes 806	Al finalizar la actividad	Retroalimentación de resultados.
	medio de	virtual			
	herramienta virtual	Kahoot			
16 de mayo- 2022	Nº6	Herramienta	Docente área de Humanidades Estudiantes 806	Al finalizar la actividad, se realiza una descripción exhaustiva	Retroalimentación de resultados.
	Diario	Virtual			
	Pedagógico	Word			

Fuente: Elaboración propia.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

4.4 Análisis y Resultados

A continuación, se presentan las evidencias de los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes de 806, de la Institución Educativa Francisco José de Caldas, del Municipio de Soledad-Atlántico. Con el fin de evaluar la efectividad de las estrategias implementadas. (Ver anexo 3)

Tabla 4. Pregunta No 1. Número de Personas con quien vives, incluyéndote.

Dos	Tres	Cuatro	Cinco	Seis	Siete	Ocho o más
2	7	8	6	7	2	2
5,88%	20,59%	23,53%	17,65%	20,59%	5,88%	5,88%

Fuente: Elaboración propia.

Con este cuadro se deducir que el 23,53% de los estudiantes conviven con un grupo familiar numeroso, donde están incluidos 8 personas. También encuentra un porcentaje de 5,88% de estudiantes que conviven en un grupo familiar muy pequeño.

Tabla 5. Pregunta No 2 ¿Vives con tus padres?

¿Vives con tus padres?	
Viven con los padres	17 50,0%

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Viven con la madre	14	41,2%
Con ninguno	2	5,9%
Vive con mi padre	0	0,0%
No respondió	1	2,9%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 6. Pregunta No 3 ¿Qué estudios han acabado tus padres?

Grado de estudio	No de estudiantes	%
Padre y madre primaria	1	2,9%
Padre Primaria y madre bachiller	2	5,9%
Padre y madre bachiller	8	23,5%
Padre bachiller y madre Profesional	5	14,7%
Padre y madre profesionales	13	38,2%
Padre sin estudio y madre primaria	1	2,9%
Padre y madre sin estudio	1	2,9%
Padre sin estudio y madre bachiller	2	5,9%
Padre primaria y madre profesional	1	2,9%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 7. Pregunta No 4 ¿Cuál es la profesión de tus padres?

	No de estudiantes	%
--	----------------------	---

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Empleados ambos	2	5,9%
Papá transportador y madre comerciante	2	5,9%
Papá obrero y madre comerciante	3	8,8%
Papá Tec. En construcción y madre obrera.	1	2,9%
Papá empleado y mamá ama de casa.	3	8,8%
Papá empleado y mamá comerciante	2	5,9%
Papá trabajador en seguridad y mamá comerciante.	1	2,9%
Papá empleado construcción y mamá obrera	1	2,9%
Papá trabajador en seguridad y mamá ama de casa.	2	5,9%
Papá y mamá empleados servicio doméstico.	1	2,9%
Papá y mamá comerciantes	3	8,8%
Papá profesor y mamá comerciante.	2	5,9%
Papá y mamá ambos obreros.	1	2,9%
Papá docente y madre ama de casa	1	2,9%
Papá y mamá empleados.	1	2,9%
Papá transportador y madre profesora.	1	2,9%
Papá empleado empresa y mamá ama de casa.	1	2,9%
Papá transportador y madre comerciante	1	2,9%
Papá transportador y mamá ama de casa	1	2,9%
Papá obrero y madre ama de casa.	1	2,9%
Papá trabajador y mamá empresaria.	1	2,9%
No contestó	2	5,9%

Fuente: Elaboración propia.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Tabla 8. Pregunta No 5 ¿Cuál es el nivel académico que deseas alcanzar?

Nivel de estudio	Nº de estudiantes	%
Básica secundaria	1	2,9%
Bachiller	5	14,7%
Técnico	7	20,6%
Tecnólogo	0	0,0%
Universitario	12	35,3%
Licenciado	8	23,5%
No respondió	1	2,9%

Fuente: Elaboración propia.

En esta pregunta se puede analizar que el nivel de estudio de un grupo de padres de familia es universitario esto equivale al 35,3%. Otro grupo equivalente al 20,6% tienen un nivel técnico, también encontramos un grupo de padres que son bachilleres y equivale al 14,7%.

Pregunta N° 6: Indica tu grado de acuerdo o desacuerdo con las siguientes afirmaciones.

Tabla 9. Pregunta N° 6-1: Soy bueno o buena en las tareas escolares.

1	2	3	4	5
2	2	7	16	7
5,9%	5,9%	20,6%	47,1%	20,6%

Fuente: Elaboración propia.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Tabla 10. Pregunta N° 6-2: Me imagino fácilmente las situaciones que leo.

1	2	3	4	5
1	3	11	7	12
2,9%	8,8%	32,4%	20,6%	35,3%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 11. Pregunta N° 6-3: Hago amigos y amigas fácilmente

1	2	3	4	5
6	3	10	7	8
17,6%	8,8%	29,4%	20,6%	23,5%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 12. Pregunta N° 6-4: Tengo dificultades con la lectura.

1	2	3	4	5
8	5	13	6	2
23,5%	14,7%	38,2%	17,6%	5,9%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 13. Pregunta N° 6-5: Me gusta como soy.

1	2	3	4	5
4	1	4	5	20
11,8%	2,9%	11,8%	14,7%	58,8%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 14. Pregunta N° 6-6: Me gusta participar en muchas actividades.

1	2	3	4	5
4	2	9	12	7

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

11,8% 5,9% 26,5% 35,3% 20,6%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 15. Pregunta N° 6-7: Pienso las cosas antes de hacerlas.

1	2	3	4	5
2	3	11	7	10
6,1%	9,1%	33,3%	21,2%	30,3%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 16. Pregunta N° 6-8: Me gusta imaginar situaciones nuevas.

1	2	3	4	5
4	2	8	8	12
11,8%	5,9%	23,5%	23,5%	35,3%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 17. Pregunta N° 6-9: Me gusta la soledad.

1	2	3	4	5
14	6	5	5	4
41,2%	17,6%	14,7%	14,7%	11,8%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 18. Pregunta N° 6-10: Tengo facilidad para concentrarme al leer.

1	2	3	4	5
2	3	14	6	8
5,9%	8,8%	41,2%	17,6%	23,5%

Fuente: Elaboración propia.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Tabla 19. Pregunta N° 6-11: Tuve dificultades cuando aprendí a leer.

1	2	3	4	5
12	6	6	5	5
35,3%	17,6%	17,6%	14,7%	14,7%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 20. Pregunta N° 6-12: Me siento feliz

1	2	3	4	5
4	1	1	7	21
11,8%	2,9%	2,9%	20,6%	61,8%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 21. Pregunta N° 6-13: Leo con rapidez.

1	2	3	4	5
4	4	13	6	7
11,8%	11,8%	38,2%	17,6%	20,6%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 22. Pregunta N° 6-14: Me siento solo o sola

1	2	3	4	5
13	9	7	2	3
38,2%	26,5%	20,6%	5,9%	8,8%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 23. Pregunta N° 6-15: Comprendo generalmente lo que leo.

1	2	3	4	5
0	4	14	9	7
0,0%	11,8%	41,2%	26,5%	20,6%

Fuente: Elaboración propia.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Tabla 24. Pregunta N° 6-16: Sé que la gente me tiene en cuenta.

1	2	3	4	5
2	2	16	8	6
5,9%	5,9%	47,1%	23,5%	17,6%

Fuente: Elaboración propia.

Pregunta N° 7 ¿Ordena, del 1 al 10, las siguientes actividades, siendo 1 lo que más te gusta hacer y 10 lo que menos?

Tabla 25. Pregunta N° 7-1: Practicar algún deporte.

1	13	38,2%
2	2	5,9%
3	2	5,9%
4	3	8,8%
5	2	5,9%
6	4	11,8%
7	1	2,9%
8	4	11,8%
9	2	5,9%
10	1	2,9%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 26. Pregunta N° 7-2: Ir al cine

1	6	17,6%
2	3	8,8%
3	3	8,8%

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

4	4	11,8%
5	7	20,6%
6	1	2,9%
7	2	5,9%
8	3	8,8%
9	3	8,8%
10	2	5,9%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 27. Pregunta N° 7-3: Ir a la discoteca.

1	1	3,1%
2	0	0,0%
3	2	6,3%
4	0	0,0%
5	5	15,6%
6	1	3,1%
7	2	6,3%
8	1	3,1%
9	4	12,5%
10	16	50,0%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 28. Pregunta N° 7-4: Salir con amigos o amigas.

1	8	23,5%
2	7	20,6%

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

3	7	20,6%
4	3	8,8%
5	2	5,9%
6	3	8,8%
7	2	5,9%
8	1	2,9%
9	1	2,9%
10	0	0,0%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 29. Pregunta N° 7-5: Ver la televisión.

1	7	20,6%
2	3	8,8%
3	4	11,8%
4	4	11,8%
5	3	8,8%
6	5	14,7%
7	3	8,8%
8	2	5,9%
9	1	2,9%
10	2	5,9%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 30. Pregunta N° 7-6: Escuchar música.

1	9	26,5%
---	---	-------

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

2	6	17,6%
3	3	8,8%
4	5	14,7%
5	1	2,9%
6	3	8,8%
7	3	8,8%
8	1	2,9%
9	3	8,8%
10	0	0,0%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 31. *Pregunta N° 7-7: Leer.*

1	3	8,8%
2	1	2,9%
3	2	5,9%
4	2	5,9%
5	4	11,8%
6	5	14,7%
7	3	8,8%
8	5	14,7%
9	4	11,8%
10	5	14,7%

Fuente: Elaboración propia.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Tabla 32. Pregunta N° 7-8: Jugar con el ordenador o la videoconsola.

1	7	20,6%
2	4	11,8%
3	2	5,9%
4	4	11,8%
5	3	8,8%
6	2	5,9%
7	2	5,9%
8	5	14,7%
9	3	8,8%
10	2	5,9%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 33. Pregunta N° 7-9: Navegar por internet

1	2	5,9%
2	2	5,9%
3	2	5,9%
4	2	5,9%
5	1	2,9%
6	0	0,0%
7	5	14,7%
8	4	11,8%
9	7	20,6%
10	9	26,5%

Fuente: Elaboración propia.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Tabla 34. Pregunta No 8 ¿Aproximadamente cuántos libros sin contar los de texto, hay en tu casa?

	No de estudiantes	%
Ninguno	6	17,6%
Entre 1 y 20	17	50,0%
Entre 21 y 100	10	29,4%
Entre 101 y 500	1	2,9%
Más de 500	0	0,0%

Fuente: Elaboración propia.

En esta tabla se puede analizar que el 50% de los estudiantes del grupo 806 tienen en casa un promedio de 1 a 20 libros, un porcentaje de 29,4% de estudiantes tienen entre 21 a 100 libros en casa, un porcentaje mínimo de 2,9% de estudiantes poseen de 101 a 500 libros en casa.

Tabla 35. Pregunta N° 9-1.

	Periódico de información general	%
Nunca	16	47,1%
Algunas semanas	11	32,4%
1 o 2 días a la semana	3	8,8%
3 o 4 días a la semana	1	2,9%
Casi todos los días	1	2,9%
Todos los días	2	5,9%

Fuente: Elaboración propia.

Con la pregunta el 47,1% de los estudiantes nunca han comprado periódicos de información general y el 5,9% afirma que todos los días compran periódicos de información general.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Tabla 36. Pregunta No 9-2

Periódico de información deportiva		%
Nunca	22	64,7%
Algunas semanas	8	23,5%
1 o 2 días a la semana	1	2,9%
3 o 4 días a la semana	3	8,8%
Casi todos los días	0	0,0%
Todos los días	0	0,0%

Fuente: Elaboración propia.

Se puede observar que el 64,7% de los estudiantes nunca compran periódicos de información deportiva, también se observa que el 23,5% de los estudiantes algunas semanas compran periódico deportivo.

Tabla 37. Pregunta No 10 ¿Cuánto leen tus padres?

	No de estudiantes	%
Padre y madre algo	3	8,8%
Madre poco	1	2,9%
Padre y madre bastante	3	8,8%
Padre nada y madre poco.	1	2,9%
Padre poco y madre mucho	2	5,9%
Padre y madre nada	2	5,9%

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Padre mucho y madre bastante	4	11,8%
Padre y madre poco	3	8,8%
Padre poco y madre bastante	5	14,7%
Padre y madre mucho	3	8,8%
Padre algo y madre mucho	1	2,9%
Padre bastante y madre algo	4	11,8%
Padre no sabe y madre poco	1	2,9%
Padre nada y madre mucho	1	2,9%

Fuente: Elaboración propia.

Predominan entre los padres de los estudiantes del grado 806 unos porcentajes variados por el hábito de leer, se observa un 14,7% de padres que leen poco y madres que leen bastante, hay un 11,8% de padres que lee mucho y madres que leen bastante o algo, y un porcentaje de 8,8% de padres y madres que leen poco.

Pregunta N°11 ¿En casa, cuando tenías menos edad,

Tabla 38. Pregunta N° 11-1: ¿Te leían libros?

Te leían libros	N°	%
Nunca	5	15,2%
Casi nunca	3	9,1%
Algunas veces	19	57,6%
Frecuentemente	4	12,1%
Muy frecuentemente	2	6,1%

Fuente: Elaboración propia.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Tabla 39. Pregunta N° 11-2: ¿Te compraban o regalaban libros?

Nunca	4	12,1%
Casi nunca	8	24,2%
Algunas veces	13	39,4%
Frecuentemente	8	24,2%
Muy frecuentemente	0	0,0%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 40. Pregunta N° 11-3: ¿Te preguntaba por lo que leías?

Nunca	4	12,5%
Casi nunca	7	21,9%
Algunas veces	5	15,6%
Frecuentemente	10	31,3%
Muy frecuentemente	6	18,8%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 41. Pregunta No 12 ¿Te gusta leer?

	No de estudiantes	%
Nada	1	2,9%
Muy poco	10	29,4%
Algo	13	38,2%
Bastante	5	14,7%
Mucho	4	11,8%
Poco	1	2,9%

Fuente: Elaboración propia.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Pregunta N°13 ¿Cuánto te gustan cada uno de los siguientes tipos de libros?

Tabla 42. Pregunta N° 13-1

Misterio/espionaje	N°	%
Nada	11	32,4%
Muy poco	7	20,6%
Algo	3	8,8%
Bastante	5	14,7%
Mucho	8	23,5%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 43. Pregunta N° 13-2:

Románticos	N°	%
Nada	8	24,2%
Muy poco	8	24,2%
Algo	8	24,2%
Bastante	5	15,2%
Mucho	4	12,1%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 44. Pregunta N° 13-3:

Deporte/salud	N°	%
Nada	10	29,4%
Muy poco	7	20,6%
Algo	9	26,5%
Bastante	2	5,9%

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Mucho	6	17,6%
-------	---	-------

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 45. Pregunta N° 13-4

Aventuras	N°	%
Nada	3	9,1%
Muy poco	3	9,1%
Algo	8	24,2%
Bastante	13	39,4%
Mucho	6	18,2%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 46. Pregunta N° 13-5:

Ciencia ficción	N°	%
Nada	3	8,8%
Muy poco	4	11,8%
Algo	7	20,6%
Bastante	12	35,3%
Mucho	8	23,5%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 47. Pregunta N° 13-6:

Terror	N°	%
Nada	2	5,9%
Muy poco	5	14,7%
Algo	5	14,7%

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Bastante	8	23,5%
Mucho	14	41,2%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 48. Pregunta N° 13-7:

Poesía	N°	%
Nada	11	32,4%
Muy poco	16	47,1%
Algo	3	8,8%
Bastante	2	5,9%
Mucho	2	5,9%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 49. Pregunta N° 13-8:

Historia/ política	N°	%
Nada	16	47,1%
Muy poco	9	26,5%
Algo	6	17,6%
Bastante	1	2,9%
Mucho	2	5,9%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 50. Pregunta N° 13-9:

Humor	N°	%
Nada	3	8,8%
Muy poco	7	20,6%

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Algo	9	26,5%
Bastante	7	20,6%
Mucho	8	23,5%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 51. Pregunta No 13-10

Ciencia/Tecnología	Nº	%
Nada	11	33,3%
Muy poco	7	21,2%
Algo	5	15,2%
Bastante	5	15,2%
Mucho	5	15,2%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 52. Pregunta N° 13-11

Viajes naturaleza	Nº	%
Nada	5	16,1%
Muy poco	7	22,6%
Algo	6	19,4%
Bastante	5	16,1%
Mucho	8	25,8%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 53. Pregunta N° 13-12.

Música	Nº	%
Nada	6	17,6%

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Muy poco	4	11,8%
Algo	6	17,6%
Bastante	9	26,5%
Mucho	9	26,5%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 54. Pregunta N° 13-13

Literatura clásica	N°	%
Nada	12	35,3%
Muy poco	10	29,4%
Algo	7	20,6%
Bastante	3	8,8%
Mucho	2	5,9%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 55. Pregunta N° 13-14

Biografía y autobiografía	N°	%
Nada	12	35,3%
Muy poco	10	29,4%
Algo	7	20,6%
Bastante	3	8,8%
Mucho	2	5,9%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 56. Pregunta No 14 ¿Cuál es el principal motivo por el que crees que es importante leer?

No de estudiantes	%
-------------------	---

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Aprendo lo que significan las palabras	4	11,8%
Ayudan a imaginas cosas	3	8,8%
Aprendo mucho.	5	14,7%
Porque me hace sentir bien	2	5,9%
Enseña a expresarse mejor	13	38,2%
Prograsa el aprendizaje	7	20,6%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 57. Pregunta No 15 ¿Sueles leer libro en tu tiempo libre?

	No de estudiantes	%
Alguna vez por trimestre.	6	17,6%
Todos los días.	3	8,8%
Nunca.	5	14,7%
Alguna al mes.	8	23,5%
Una o dos veces por semana.	6	17,6%
Casi nunca.	5	14,7%
Casi todos los días.	1	2,9%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 58. Pregunta No 16 ¿cuántos libros has leído en tu tiempo libre en el último mes?

	No de estudiantes	%
Dos	6	17,6%
Más de cuatro	2	5,9%
Uno	13	38,2%
Tres	5	14,7%

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Cuatro	2	5,9%
Ninguno	6	17,6%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 59. Pregunta No 17 ¿Ahora lees más o menos que hace dos años?

	No de estudiantes	%
Igual	10	28,6%
Mucho más	4	11,4%
Menos	6	17,1%
Más	12	34,3%
No respondió	1	2,9%
Mucho menos	2	5,7%

Fuente: Elaboración propia.

Con esta pregunta se puede observar que un 34,3% de los estudiantes del grupo 806 leen más que hace dos años, el 28,6% de los estudiantes dice que se mantienen igual, el 17,1% de los estudiantes leen menos que hace dos años.

Tabla 60. Pregunta N° 18-1

Recomendaciones de amistades	N°	%
Nunca	7	21,2%
Casi nunca	8	24,2%
Algunas veces	13	39,4%
Frecuentemente	3	9,1%
Muy frecuentemente	2	6,1%

Fuente: Elaboración propia.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Tabla 61. Pregunta N° 18-2

Recomendaciones del profesorado	N°	%
Nunca	8	24,2%
Casi nunca	8	24,2%
Algunas veces	7	21,2%
Frecuentemente	9	27,3%
Muy frecuentemente	1	3,0%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 62. Pregunta N° 18-3

Recomendación de la familia	N°	%
Nunca	4	12,1%
Casi nunca	6	18,2%
Algunas veces	11	33,3%
Frecuentemente	8	24,2%
Muy frecuentemente	4	12,1%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 63. Pregunta N° 18-4

Me los han regalado	N°	%
Nunca	8	23,5%
Casi nunca	6	17,6%
Algunas veces	8	23,5%
Frecuentemente	7	20,6%
Muy frecuentemente	5	14,7%

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 64. Pregunta N° 18-5

Estaban en casa	N°	%
Nunca	5	14,7%
Casi nunca	5	14,7%
Algunas veces	12	35,3%
Frecuentemente	6	17,6%
Muy frecuentemente	6	17,6%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 65. Pregunta N° 18-6:

Me atrae el tema	N°	%
Nunca	3	9,4%
Casi nunca	7	21,9%
Algunas veces	10	31,3%
Frecuentemente	6	18,8%
Muy frecuentemente	6	18,8%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 66. Pregunta N° 18-7

Me atrae el autor o autora	N°	%
Nunca	14	41,2%
Casi nunca	7	20,6%
Algunas veces	5	14,7%
Frecuentemente	4	11,8%

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Muy frecuentemente 4 11,8%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 67. Pregunta N° 18-8

Me atrae la portada	N°	%
Nunca	4	11,8%
Casi nunca	7	20,6%
Algunas veces	13	38,2%
Frecuentemente	6	17,6%
Muy frecuentemente	4	11,8%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 68. Pregunta N° 18-9

Moda o publicidad	N°	%
Nunca	14	41,2%
Casi nunca	5	14,7%
Algunas veces	6	17,6%
Frecuentemente	5	14,7%
Muy frecuentemente	4	11,8%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 69. Pregunta No 19 ¿Cuántos libros tienes, sin contar con los de textos?

	No de estudiantes	%
1 a 10	20	58,8%
11 a 25	5	14,7%

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

26 a 50	3	8,8%
Ninguno	4	11,8%
No respondió	2	5,9%

Fuente: Elaboración propia.

Pregunta N°20 ¿Con qué frecuencia los siguientes aspectos contribuyen a que te gusten los libros que lees?

Tabla 70. Pregunta N° 20-1

El argumento	N°	%
Nunca	7	20,6%
Pocas veces	13	38,2%
Algunas veces	6	17,6%
Bastante veces	7	20,6%
Muchas veces	1	2,9%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 71. Pregunta N° 20-2

El modo de estar escrito	N°	%
Nunca	5	14,7%
Pocas veces	8	23,5%
Algunas veces	9	26,5%
Bastante veces	5	14,7%
Muchas veces	7	20,6%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 72. Pregunta N° 20-3

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Los protagonistas	Nº	%
Nunca	4	11,8%
Pocas veces	7	20,6%
Algunas veces	5	14,7%
Bastante veces	13	38,2%
Muchas veces	5	14,7%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 73. Pregunta N° 20-4

Su fácil comprensión	Nº	%
Nunca	3	9,1%
Pocas veces	5	15,2%
Algunas veces	6	18,2%
Bastante veces	9	27,3%
Muchas veces	10	30,3%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 74. Pregunta N° 20-5

La brevedad	Nº	%
Nunca	5	14,7%
Pocas veces	6	17,6%
Algunas veces	5	14,7%
Bastante veces	13	38,2%
Muchas veces	5	14,7%

Fuente: Elaboración propia.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Tabla 75. Pregunta No 21 ¿Finaliza los libros que comienza?

	No de estudiantes	%
Algunas veces	14	41,2%
Bastantes veces	8	23,5%
Nunca	4	11,8%
Siempre	5	14,7%
Casi nunca	3	8,8%

Fuente: Elaboración propia.

Pregunta N°22 ¿De los libros que no has finalizado, ¿con qué frecuencia ha sido la causa cada uno de los siguientes motivos?

Tabla 76. Pregunta N° 22-1

No me gusta la idea principal	N°	%
Nunca	10	30,3%
Pocas veces	14	42,4%
Algunas veces	7	21,2%
Bastantes veces	1	3,0%
Muchas veces	1	3,0%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 77. Pregunta N° 22-2

No me gusta el estilo	N°	%
Nunca	9	27,3%
Pocas veces	6	18,2%

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Algunas veces	11	33,3%
Bastantes veces	4	12,1%
Muchas veces	3	9,1%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 78. Pregunta N° 22-3

Me aburro	N°	%
Nunca	6	18,2%
Pocas veces	4	12,1%
Algunas veces	7	21,2%
Bastantes veces	9	27,3%
Muchas veces	7	21,2%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 79. Pregunta N° 22-4

No lo comprendo	N°	%
Nunca	7	21,2%
Pocas veces	6	18,2%
Algunas veces	9	27,3%
Bastantes veces	7	21,2%
Muchas veces	4	12,1%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 80. Pregunta N° 22-5

Es demasiado largo	No	%
Nunca	3	9,1%

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Pocas veces	3	9,1%
Algunas veces	11	33,3%
Bastantes veces	7	21,2%
Muchas veces	9	27,3%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 81. Pregunta N° 22-6

Tiene la letra pequeña	N°	%
Nunca	10	30,3%
Pocas veces	10	30,3%
Algunas veces	6	18,2%
Bastantes veces	3	9,1%
Muchas veces	4	12,1%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 82. Pregunta No 23 ¿Cuál es el motivo principal por el que lees?

	No de estudiantes	%
Para aprender	10	29,4%
Porque me gusta	10	29,4%
Completar trabajo en clase.	9	26,5%
Para no aburrirme.	3	8,8%
Porque me obligan	2	5,9%

Fuente: Elaboración propia.

Pregunta N°24 ¿Cuántas horas a la semana dedicas a leer?

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Tabla 83. Pregunta 24-1

Libros para la clase	Nº	%
Menos de una hora	13	38,2%
De 1 a 3 hr	19	55,9%
De 3 a 5 hr	2	5,9%
De 5 a 7 hr	0	0,0%
De 7 a 10 hr	0	0,0%
Más de 10 hr	0	0,0%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 84. Pregunta N° 24-2

Libros que lees porque quieres	Nº	%
Menos de una hora	12	35,3%
De 1 a 3 hr	10	29,4%
De 3 a 5 hr	7	20,6%
De 5 a 7 hr	4	11,8%
De 7 a 10 hr	1	2,9%
Más de 10 hr	0	0,0%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 85. Pregunta N° 24-3

Cómics y tebeos	Nº	%
Menos de una hora	12	35,3%
De 1 a 3 hr	9	26,5%
De 3 a 5 hr	5	14,7%

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

De 5 a 7 hr	3	8,8%
De 7 a 10 hr	1	2,9%
Más de 10 hr	4	11,8%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 86. Pregunta N° 24-4

Periódicos y revistas	N°	%
Menos de una hora	28	82,4%
De 1 a 3 hr	5	14,7%
De 3 a 5 hr	1	2,9%
De 5 a 7 hr	0	0,0%
De 7 a 10 hr	0	0,0%
Más de 10 hr	0	0,0%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 87. Pregunta No 25 ¿Se realizan actividades de fomento de la lectura en tu institución?

	No de estudiantes	%
Bastante	15	44,1%
Algunas	11	32,4%
Pocas	5	14,7%
Muchos	2	5,9%
Ninguno	1	2,9%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 88. Pregunta No 26 ¿Lees los libros que te recomiendan los profesores en tu institución?

	No de estudiantes	%
--	-------------------	---

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Casi nunca	10	29,4%
Nunca	1	2,9%
Algunas veces	11	32,4%
Frecuentemente	10	29,4%
Muy frecuentemente	2	5,9%

Fuente: Elaboración propia.

En esta pregunta se obtuvo el siguiente resultado: el 29,4% de los estudiantes afirma que frecuentemente los profesores recomiendan libros para leer, hay un mismo porcentaje que piensa que casi nunca los profesores recomiendan libros para leer. Hay un 32,4% que piensa que algunas veces los profesores recomiendan libros para leer.

Tabla 89. Pregunta No 27 ¿Sueles escribir en casa?

	No de estudiantes	%
Pocas veces	12	35,3%
Muchas veces	14	41,2%
No respondió	1	2,9%
Siempre	3	8,8%
Ocasionalmente	3	8,8%
Nunca	1	2,9%

Fuente: Elaboración propia.

Con esta pregunta se obtuvo el siguiente resultado: el 41.2% de los estudiantes suele escribir muchas veces en casa, el 35,3% suele escribir pocas veces en casa. Hay un porcentaje bajo 8.8% de estudiante que siempre escriben en casa.

Tabla 90. Pregunta N°28 ¿Es la escritura una práctica habitual para usted?

	No de estudiantes	%
--	-------------------	---

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Pocas veces	17	50,0%
Muchas veces	5	14,7%
Siempre	4	11,8%
Ocasionalmente	7	20,6%
Nunca	1	2,9%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 91. Pregunta N° 29 ¿Cuándo se dispone a escribir los elementos necesarios para dar comienzo a la tarea?

	No de estudiantes	%
Pocas veces	8	23,5%
Muchas veces	20	58,8%
Ocasionalmente	2	5,9%
Siempre	3	8,8%
Nunca	1	2,9%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 92. Pregunta N° 30. ¿Organiza el espacio donde va a escribir?

	No de estudiantes	%
Muchas veces	13	38,2%
Nunca	1	2,9%
Pocas veces	5	14,7%
Siempre	13	38,2%
Ocasionalmente	2	5,9%

Fuente: Elaboración propia.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Tabla 93. Pregunta No 31 ¿Conoces algo sobre las herramientas tecnológicas de ludificación o gamificación?

	No de estudiantes	%
No	30	88,2%
Si	4	11,8%

Fuente: Elaboración propia.

Con esta pregunta se observa que hay un porcentaje alto de estudiantes 88.2% que no conoce sobre la herramienta ludificación y un porcentaje mínimo 11,8% de estudiantes que si conoce la herramienta.

Tabla 94. Pregunta N° 32 ¿Has realizado actividades de las herramientas Quizzy y Kahoot?

	No de estudiantes	%
No	25	73,5%
Si	9	26,5%

Fuente: Elaboración propia.

(Ver anexo 3. Preguntas de la encuesta y anexo 4. prueba inicial)

Tabla 95. Síntesis de la prueba inicial: Encuesta

N°	Pregunta	Opción más y menos escogida	%
1	Número de personas con quien vives, incluyéndote.	Cuatro	23,5
		Dos, siete y ocho o mas	5,8
2	¿Vives con tus padres?	Viven con los padres	50
		Vive solo con el padre	0
3	¿Qué estudios han acabado tus padres?	Padre y madre profesionales	38,2
		Padre y madre primaria	2,9

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

4	¿Cuál es la profesión de tus padres?	Padre obrero y madre comerciante	8,8
		Papá transportador y madre comerciante	2,9
5	¿Cuál es el nivel académico que deseas alcanzar?	Universitario	35,3
		Tecnólogo	0
6-1	Soy bueno o buena en las tareas escolares	(del 1 al 5) 4	47,1
		(del 1 al 5) 2	2,9
7-1	Practicar algún deporte	(ordenar del 1 al 10) 1	38,2
		(ordenar del 1 al 10) 10	2,9
8	¿Aproximadamente cuantos libros, sin contar los de texto, hay en tu casa?	Entre 1 y 20	50
		Más de 500	0
9-2	¿Has comprado periódicos de información deportiva?	Nunca	64,7
		Todos los días	0
10	¿Cuánto leen tus padres?	Padre poco y madre bastante	14,7
		Padre nada y madre poco	2,9
11 y	¿En casa cuando tenías menos	Algunas veces	57,6
11-1	edad, ¿Te leían libros?	Muy frecuentemente	6,1
12	¿Te gusta leer?	Algo	38,2
		Nada	2,9
13 y	¿Cuánto te gustan cada uno de los	Nada	32,4
13-1	siguientes tipos de libros? Misterio/Espionaje	Algo	8,8

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

14	¿Cuál es el principal motivo por el que crees que es importante leer?	Enseña a expresarse mejor	38,2
		Ayuda a imaginar cosas	8,8
15	¿Sueles leer libros en tu tiempo libre?	Alguna al mes	23,5
		Casi todos los días	2,9
16	¿Cuántos libros has leído en tu tiempo libre en el último mes?	Uno	38,2
		Cuatro	5,9
17	¿Ahora lees más o menos que hace dos años?	Más	34,3
		No respondió	2,9
18-1	Recomendaciones de amistades	Algunas veces	39,4
		Muy frecuentemente	6,1
19	¿Cuántos libros tienes, sin contar con los de texto?	1 a 10	58,8
		No respondió	5,9
20 y	¿Con qué frecuencia los siguientes aspectos contribuyen a que te gusten los libros que lees? El argumento	Pocas veces	38,2
20-1		Muchas veces	2,9
21	¿Finalizas los libros que comienzas?	Algunas veces	41,2
		Casi nunca	8,8
22 y	¿De los libros que no has finalizado,	Pocas veces	42,2
22-1		Bastantes veces	3

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

	¿Con qué frecuencia ha sido la causa cada uno de los siguientes motivos? La idea principal		
23	¿Cuál es el motivo principal por el que lees?	Para aprender	29,4
		Porque me obligan	5,9
24 y 24-2	¿Cuántas horas a la semana dedicas a leer? Libros que lees porque quieres	Menos de una hora	35,3
		Mas de 10 hr	0
25	¿Se realizan actividades que fomentan la lectura en la institución?	Bastante	44,1
		Ninguno	2,9
26	¿Lees los libros que te recomiendan los profesores en tu institución?	Algunas veces	32,4
		Nunca	2,9
27	¿Sueles escribir en casa?	Muchas veces	41,2
		Nunca	2,9
28	¿Es la escritura una práctica habitual para usted?	Pocas veces	50
		Nunca	2,9
29	¿Cuándo se dispone a escribir los elementos necesarios para dar comienzo a la tarea?	Muchas veces	58,8
		Nunca	2,9
30	¿Organiza el espacio donde va a escribir?	Siempre	38,2
		Nunca	2,9
31		No	88,2

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

	¿Conoces algo sobre las herramientas tecnológicas de ludificación o gamificación?	Si	11,8
32	¿Has realizado actividades de las herramientas Quizzy y Kahoot?	No	73,5
		Si	26,5

4.5 Prueba final: Prueba Diagnostica

A continuación, se ven los resultados de una prueba diagnóstica aplicada a los estudiantes del grado 806 de la Institución Educativa Francisco José de Caldas del Municipio de Soledad-Atlántico. La prueba contiene 12 preguntas clasificadas de la siguiente manera: 10 preguntas de selección múltiple con única respuesta y se presenta en la prueba 2 preguntas para ejercitar la escritura donde se debe tener en cuenta el uso correcto de la ortografía y la claridad en las ideas, sin olvidar la coherencia y cohesión en la redacción.

Con la siguiente pregunta el estudiante debe hacer una lectura del texto narrativo titulado “El Dragón” para responder preguntas referentes al mismo. (Ver anexo 7)

Tabla 96. Síntesis de la prueba final: Diagnostico

N°	Pregunta	Análisis	%
1	¿Qué hace el dragón al salir de su refugio?	Nivel básico del proceso de lectura	60
		Buen nivel de lectura	6
2	¿Con qué ataca el dragón?	Buen nivel de fluidez	52
		Bajo nivel de fluidez	11

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

3	” En ciertas cuevas se encuentran dragones enormes”, ¿Qué significa la frase que se encuentra en el texto?	Nivel básico de comprensión de lectura literal	72
		Buen nivel de comprensión de lectura literal	17
4	“Se mueven con esfuerzo porque tienen una parte del cuerpo muy gruesa...”, ¿Qué significa la palabra esfuerzo en el texto?	Buen nivel de comprensión lectora inferencial	12
		Nivel básico de comprensión de lectura inferencial	57
5	“Club Rotario de Tegucigalpa”, ¿Qué se realizará en el Hotel Azul?	Nivel crítico bajo	77
		Buen nivel critico	3
6	¿Qué hicieron los voluntarios?	Lee por obligación académica	48
		Lee por compromiso consigo mismo	23
7	¿Qué significa la frase le sugiero en el texto?	Nivel básico de redacción coherente	43
		Nivel bueno de redacción coherente	40
8	¿Qué pide Hernán a sus amigos?	Nivel básico de redacción cohesiva	60
		Nivel bueno de cohesión	17
9	¿Cómo eran las flores de ese planeta?	Nivel de adecuación de redacción bajo	65
		Nivel de adecuación bueno	12

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

10	¿Qué significa la palabra circunstancia en el texto?	Dificultades para cumplir reglas ortográficas	57
		Poco uso de las reglas ortográficas de acentuación	40
11	Dos ejercicios de escritura, enfocados en la ortografía y claridad de ideas.	No usan la puntuación requerida al redactar textos.	46
		Uso adecuado de la puntuación en la redacción	12
12	Noticia sobre el día de la tierra	Nivel básico de ortografía	46
		Nivel bajo de ortografía	43
13	Escritura caligrafía espaciamento	Espacios adecuados en la escritura	83
		Espacios inadecuados en la escritura	9
14	Escritura caligrafía tamaño	Tamaño adecuado	91
		Mejorar caligrafía	9
15	Escritura caligrafía nitidez	Caligrafía clara	54
		Caligrafía nítida	9

4.6 Plan de Acción

En el siguiente apartado se evidencia cada uno de los talleres que sirvieron de soporte para la investigación, en total son 5 actividades dirigidas hacia la virtualidad, se incluye el Diario pedagógico, que es un cuadernillo donde se describen cada una de los aprendizajes y

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

experiencias vividas con los estudiantes en el aula presencial y virtual, siempre enfocado al fortalecimiento de la lectura y escritura. (Ver anexo 8)

Actividad N^o 1. Taller Virtual: “Reglas de Acentuación” “Palabras según su acento”.

Indicadores De Desempeño

- Comprende el sentido de una palabra u oración en un contexto determinado.
- Establece nexos intertextuales y extratextuales en los textos que lee.

Actividad

Para comenzar el docente realiza una actividad motivacional, donde los estudiantes hacen una lectura de un texto narrativo, que le permite al estudiante conocer el vocabulario y sus significados dependiendo el contexto. Se realizan preguntas literales del texto. Dentro de las actividades de aprendizaje se recordaron los conceptos sobre acento, tilde y como se clasifican las palabras según su acento. Esta etapa de conceptualización y afianzamiento se desarrolló en el aula de clase (presencial).

Para la puesta en práctica “La Ludificación” como estrategia pedagógica virtual, se utilizó la herramienta QUIZIZZ, que tiene como finalidad hacer evaluaciones o talleres evaluativos en forma lúdica a los estudiantes que les permite la agilidad mental, el análisis, para escoger la respuesta correcta en un tiempo estipulado por el profesor.

Recursos

Guía Didáctica, Diccionario, Recurso Virtual: Herramienta QUIZIZZ

<https://quizizz.com/join?gc=50078549> (El código actualmente es invalido, puesto que ya se realizó)

Figura 2. Evidencias actividad 1.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

fx Wed 15 Sep 2021,01:19 AM

Rank	First Name	Last Name	Attempt #	Accuracy	Score	Correct	Incorrect	Unattempted	Total Time Taken
1	Marina	Avendaño	10	90 %	7980	9	1	0	01:24
2	706	JOSAN	10	90 %	7570	9	1	0	02:05
3	Esteban	brielle Ponce martín	10	80 %	7410	8	2	0	00:50
4	D3M72		10	90 %	7410	9	1	0	02:17
5	706	Mejía	10	90 %	7060	9	1	0	02:52
6	707	Navarro	10	90 %	6890	9	1	0	02:59
7	707	O	10	80 %	6830	8	2	0	01:56
8	706	M	10	80 %	6790	8	2	0	02:07
9	RONALD	REYES	10	80 %	6710	8	2	0	02:05
10	Andres	P	10	80 %	6530	8	2	0	02:15
11	Andreaeos		10	80 %	6500	8	2	0	05:15
12	ORJUELAJULIAN	707	10	90 %	6410	9	1	0	04:19
13	707	Q	10	80 %	6340	8	2	0	02:24
14	bastianrojanodelacruz		10	80 %	5930	8	2	0	03:15
15	jose	vid rovero curso 7i	10	70 %	5880	7	3	0	02:02
16	Valery	7	10	70 %	5820	7	3	0	02:01
17	DANIELA	S	10	80 %	5700	8	2	0	03:34
18	bastianrojanodelacruz		10	70 %	5560	7	3	0	02:32
19	706	Lóez	10	70 %	5520	7	3	0	02:50
20	jose	vid rovero curso 7i	10	60 %	5460	6	4	0	01:28
21	708	Rodríguez	10	70 %	5410	7	3	0	02:43
22	Danileth	Romero	10	70 %	5370	7	3	0	02:35
23	Danileth	Romero	10	60 %	5330	6	4	0	01:17
24	carlos	daniel mejía castilic	10	70 %	5280	7	3	0	04:11
25	Daniel martinez		10	60 %	5260	6	4	0	01:01
26	708	S	10	70 %	5210	7	3	0	03:13
27	Keren	Reyes	10	80 %	5200	8	2	0	17:00
28	RONALD	REYES	10	60 %	5160	6	4	0	02:03
29	706	h	10	60 %	5130	6	4	0	02:18
30	706	Laberce	10	60 %	4960	6	4	0	03:10
31	Angellymarquez		10	80 %	4930	8	2	0	07:36
32	708	Perez	10	70 %	4840	7	3	0	03:50
33	706	H	10	80 %	4840	8	2	0	06:03
34	707	castellon	10	60 %	4830	6	4	0	03:04
35	707Brayan	v	10	60 %	4760	6	4	0	02:37
36	vasquez	:	10	60 %	4750	6	4	0	02:35
37	707	h	10	70 %	4740	7	3	0	04:37
38	706	Laberce	10	60 %	4620	6	4	0	02:41
39	708Victoria	Quiroz	10	70 %	4580	7	3	0	06:15
40	emmanuel	m	10	50 %	4420	5	5	0	02:13
41	Daniel martine		10	50 %	4290	5	5	0	01:49
42	mezakelsy		10	60 %	4280	6	4	0	03:49
43	706	MONTROPEZ	10	50 %	4240	5	5	0	01:46
44	Jireh	Mejía	10	60 %	4230	6	4	0	03:19
45	706	Lóez	10	50 %	4230	5	5	0	02:40
46	Laura	7	10	70 %	4230	7	3	0	11:55
47	Dilan	Martinez	10	60 %	4140	6	4	0	03:52
48	Jose	angel Peio marriaga	10	60 %	3930	6	4	0	04:29
49	707	castellon	10	60 %	3920	6	4	0	04:09
50	708Victoria	Quiroz	10	50 %	3920	5	5	0	04:07
51	708	Perez	10	50 %	3750	5	5	0	03:06
52	carlos	daniel mejía castilic	10	50 %	3740	5	5	0	02:35
53	708	Rodríguez	10	50 %	3640	5	5	0	03:33
54	Darien	C	10	50 %	3610	5	5	0	03:06
55	706Laura	A	10	40 %	3600	4	6	0	01:45
56	708	C	10	40 %	3560	4	6	0	01:23
57	DANIELA	S	10	50 %	3520	5	5	0	03:45
58	aramilloAdriana706		10	50 %	3400	5	5	0	04:25
59	emmanuel	m	10	50 %	3400	5	5	0	03:46
60	7	cervantes	10	40 %	3340	4	6	0	02:28

Overview Participant Data +

Fuente: Elaboración propia.

Figura 3. Evidencias actividad 1,1.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

fx		70%					▼
▲	A	B	CD	CE	CF	CG	CH
1	#	Question	christopher sandoval (708Cristopher Sandoval)	Darien Cortezano (Darien C)	Darianyellis rivas (708 R)	708 SARMIENTO (708 SARMIENTO)	JaramilloAdriana706 (JaramilloAdriana706)
2	1	¿En el diptongo las vocales pueden ser cerradas o	Pueden ser cer	Pueden ser cer	Pueden ser cer	Pueden ser cer	Solo abiertas
3	2	¿Que es el diptongo?	Union de vocal	La union de 2 v	Union de vocal	La union de 2 v	La union de 2 v
4	3	¿Que nombre NO tiene un diptongo?	Maria	Samuel	Samuel	Samuel	Samuel
5	4	¿Cuales son las vocales abiertas?	AEU	AEO	AEO	AEO	AEO
6	5	¿Que palabra es diptongo?	Profesor	Sofia	Profesor	Profesor	Sofia
7	6	Separa esta palabra en silabas: luciérnaga	lu-ci-ér-na-ga	lu-ci-ér-na-ga	lu-ci-ér-na-ga	lu-ci-ér-na-ga	lu-ci-ér-na-ga
8	7	Separa esta palabra en silabas: huéspedes	hu-és-pe-des	hu-és-pe-des	hu-és-pe-des	hués-pedes	hu-és-pe-des
9	8	¿Cuál de estos incluye un diptongo?	León	Murciélag	Murciélag	Murciélag	León
10	9	¿Cuales son las vocales cerradas?	OUI	OUI	UI	UI	UI
11	10	La palabra averiguais es ejemplo de:	triptongo	hiato	hiato	dipthongo	hiato
12	11	La palabra freir es ejemplo de:	dipthongo	dipthongo	triptongo	ninguno de est	hiato
13	12	La palabra buey es ejemplo de:	triptongo	hiato	dipthongo	ninguno de est	triptongo
14	13	Elige la opción correcta:	in-dus-tri-a (dij in-dus-tri-a)	(dij in-dus-tri-a)	(hi in-dus-tri-a)	(dij in-dús-tri-a)	(hi in-
15	14	¿Que es el hiato?	La unión de 2 v	La unión de 2 v	La unión de 2 v	La unión de 2 v	Union de vocales
16	15	¿Que es el triptongo?	Unión de tres v	Unión de tres v	Unión de tres v	La unión de 2 v	Unión de tres voc
17			40 %	40 %	40 %	40 %	40 %
18							
19							
20							
21							
22							
23							

Fuente: Elaboración propia.

Producción: Evaluación en línea

Actividad N^o 2. Taller Virtual: “Afianzamiento de la Comprensión Lectora”

Indicadores De Desempeño

- Aplica las fases de la escritura y la reescritura a la producción.
- Analiza situaciones en las que se obstaculiza la comunicación humana.

Actividad

Se inicia el taller con una lectura en voz alta en el salón de clases, cada estudiante debía participar para dar su punto de vista acerca de la temática. Luego se continúa en un proceso de socialización, donde cada estudiante participa. El docente realiza un seguimiento a cada estudiante para dar una valoración.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Para aplicar la Ludificación, el estudiante debe utilizar la herramienta QUIZZZ, donde se tiene en cuenta el análisis y la interpretación que amerita ante cualquiera tipología textual.

Recursos

Guía Didáctica, Herramienta virtual QUIZZZ.

Producción

- Taller evaluativo en línea
- <https://quizizz.com/join?gc=50078549> (El código actualmente es invalido, puesto que ya se realizó).

Figura 4. Evidencia actividad 2

	#	Question	Samuel Florez (Samuel Florez)	Demiath Jimenez (Demiath Jimenez)	Joseph Davidson (Joseph Davidson)	d6356insecal da (marquezdavid6356insecal)	706 Sebastian Mejia (706 Mejia)	706
1								
2	1	¿POR QUÉ BRILLAN LAS ESTRELLAS?En forma acerca	Explica la razón	Explica la razón	Explica la razón	Explica la razón	Explica la razón	Expl
3	2	En la expresión "Esta fuente casi inagotable de en	specifica el tie	Especifica el tie	Especifica el tie	Especifica el tie	Especifica el tie	Espe
4	3	En el tercer párrafo, la frase "...De ellas quedan só	Estrellas.	Estrellas.	Estrellas.	Violentas explic	Estrellas.	Enar
5	4	A ENREDAR LOS CUENTOS— Érase una vez una nia	La voz de los pi	La voz del abue	La voz de los pi	La voz de los pi	La voz de los pi	La v
6	5	Los otros nombres que le da el abuelo a Caperucita	aperucita Am.	Caperucita Am.	Caperucita Am.	Caperucita Am.	Caperucita Am.	Capi
7	6	EL MAR COMO ESPACIO VITALEn el mar, al igual que	adecuado para	Adecuado para	Adecuado para	Adecuado para	Adecuado para	Ade
8	7	Juliana debe escribir un texto en el que liste cosas	leo, trabajo en	Me baño, desa	Leo, trabajo en	Leo, trabajo en	Leo, trabajo en	Leo,
9	8	Un amigo te pide que le señales la idea que hay rea	La poca seguric	La poca seguric	La poca seguric	La poca seguric	La poca seguric	La p
10	9	El director del periódico escolar te pidió informar	El lugar, la fech	El lugar, la fech	El lugar, la fech	El lugar, la fech	La importancia	El lu
11	10	Tú estás lejos de casa y tu mamá te ha pedido que	descriptivo	Descriptivo	Descriptivo	Descriptivo	Descriptivo	Des
12			90 %	90 %	90 %	90 %	90 %	
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								

QUIZZZ

View Summary

Fuente: Elaboración propia.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Actividad N° 3. Taller Virtual: “Afianzamiento de la Lectura Literal e Inferencial”

Indicadores De Desempeño

Infiere en los textos que lee conceptos macro de lo comprendido y los relaciona con su contexto de producción.

Actividad

Para realizar esta actividad el estudiante recibió en clases presenciales la explicación de la temática “La Lectura Literal e Inferencial”. Se le afianzan conocimientos y conceptos sobre Lectura, Lectura Literal y Lectura Inferencial, a través de cualquiera tipología textual. Se indaga con los estudiantes para conocer que tanto conocen sobre el tema, a esta etapa se le llama Saberes previos. Continuamos con las actividades de aprendizaje, se realiza una lectura individual y silenciosa, luego se hacen preguntas sobre el texto leído a los estudiantes para reforzar el nivel literal y seguido el docente explica el nivel inferencial a través de ejemplos de la cotidianidad para que el estudiante busque las posibles respuestas o manifieste sus propias conjeturas.

Para aplicar esta temática a la Gamificación, se utiliza la herramienta virtual “GOOGLE FORM”. Es una herramienta que permite hacer preguntas, cuestionarios, encuestas, entre otros.

Con esta herramienta se realizó un cuestionario con preguntas de nivel literales e inferencial que demuestre el estudiante que analiza, comprende la temática y transmite sus ideas teniendo en cuenta una secuencia lógica.

Recursos

Guía Didáctica (en físico), Herramienta virtual Google Form

Producción

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

- Evaluación en línea
- https://docs.google.com/forms/d/1Z2bSElCjuFYE3aK_66Ap7_VZJWUPmxjLS0Jd-BRN3II/edit

Actividad N° 4. Taller: “Muro Virtual Mitos y Leyendas”

Indicadores De Desempeño

Lee e identifica obras literarias de diferentes géneros, propiciando el desarrollo el desarrollo de la capacidad crítica y creativa.

Actividad

Esta actividad se inicia en el aula de clases, se socializa la temática, el docente se traslada a la historia colombiana, recordando ¿cómo llegó la literatura a nuestras tierras?, ¿cómo creen que fueron los primeros encuentros entre españoles e indígenas? Entre otras preguntas. Se afianza que hay una tradición oral, que se basa en los mitos y leyendas donde se muestra las culturas del territorio colombiano.

Las actividades del taller se complementan con la parte virtual, el docente utiliza la herramienta “Padlet”, es muy dinámica, el estudiante puede dar opiniones, ideas, encuentran videos, esquemas que van a complementar la temática, el estudiante encuentra una parte de desarrollo es decir se pone en práctica todo lo aprendido y se fortalece la lectura y escritura.

Recursos

Guía Didáctica, Herramienta Virtual Padlet

Producción

- Taller virtual
- <https://es.padlet.com/mlozadaa/cusr3znc0az8103c>

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Actividad N° 5. Evaluación en Línea: KAHOOT

Indicadores De Desempeño

Identifica y clasifica las características de los textos relacionados con la tradición oral.

Actividad

Esta actividad la van a realizar los estudiantes, es una evaluación en línea que se encuentra dentro de la herramienta Padlet. El estudiante responde preguntas sobre la temática “Mitos y Leyenda”. Esta actividad tiene por objetivo observar si el estudiante comprendió los conceptos de la temática.

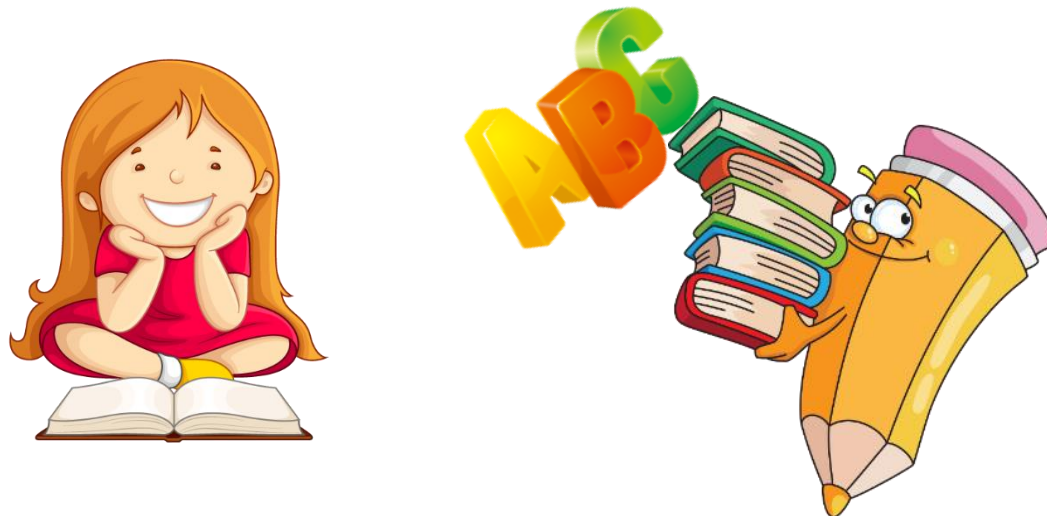
Recursos

Guía Didáctica, Herramienta Kahoot

Producción

- Evaluación en Línea
- <https://play.kahoot.it/v2/?quizId=9bff00e0-2ef8-4fcb-a2f3-c3d45fc17066>

Diario Pedagógico



PRESENTADO POR: MARINA ESTHER LOZADA AVENDAÑO

GRADO 8°

CURSO 806

SOLEDAD, ATLÁNTICO

2022

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

DIARIO PEDAGÓGICO

ACTIVIDAD N°1: Reglas de Acentuación “Palabras según se acento”

FECHA: 23- febrero-2022

PROPÓSITO

Poner a disposición del estudiante estrategias didácticas que le permita identificar las palabras según su acento en cualquiera tipología textual y el significado de las misma.

INDICADOR DE DESEMPEÑO:

Comprende el sentido de una palabra u oración en un contexto determinado.

DESCRIPCIÓN:

Esta temática se desarrolló en dos partes: en la primera parte, importante que los estudiantes reciban explicación sobre el tema “las palabras según el acento”, tomaron apuntes en el cuaderno, investigaron sobre el tema para establecer las diferencias entre acento y la tilde, anotaron ejemplos. Terminada la explicación del docente, se pasó al tablero a cada estudiante para que identificaran las palabras agudas, graves, esdrújula y sobresdrújula, marcaron el signo según las reglas estudiadas. Otra estrategia es que los estudiantes pueden hacer una lectura de cualquier tipología en clase y las palabras para señalar su acento son extraídas del mismo, para la puesta en práctica.

En la segunda parte de esta actividad se utilizó una herramienta virtual llamada QUIZZIZ, que tiene como finalidad presentar evaluaciones en línea para que el joven afiance sus conocimientos y responda las preguntas, teniendo varias opciones para escoger una de ellas. La actividad le permite al estudiante autoevaluarse, también, analiza la capacidad de hacer una lectura rápida y escoger lo correcto en el menor tiempo. Al finalizar te arroja unos resultados y un porcentaje. Es decir, si el estudiante obtenía un 60% de las respuestas correctas, la nota se encuentra en un nivel bajo, esto equivale a un 3.0. En cambio, si el estudiante obtenía un 80% de las respuestas correctas, la nota se encuentra en un nivel básico, esto equivale a un 3.8 o un 4.0. Esta actividad lleva a los estudiantes a reflexionar sobre sus fortalezas y debilidades con la lectura y la escritura de las palabras.

EXPERIENCIA

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

En el aula de clase donde se realizó la primera parte de la temática se observó poco interés por tomar apuntes, la participación fue escasa, faltó más estudio o preparación por parte de los estudiantes. Se observa con la actividad virtual una actitud de interés, hubo más participación de los estudiantes a pesar de que esta actividad virtual se realizó desde casa, donde muchos presentan problemas de conectividad. Algunos repitieron la prueba para mejorar sus resultados.

Con esta temática muchos alegan que es una temática vista en años anteriores, pero con los resultados bajos de algunos estudiantes se confirma que se necesita seguir afianzando tanto la temática y seguir utilizando esta herramienta tecnológica.

Ver otros diarios pedagógicos, Anexo 9

4.7 Análisis de Resultados

Para el análisis de resultados se tuvo en cuenta la rejilla de Comprensión Lectora y la Escritura. En cada una de las actividades aplicada se observaron las falencias, las dificultades y demás aspectos importantes que afectan el desarrollo normal del proceso lecto-escritor de los estudiantes. Se realizó una valoración que determinó las condiciones en que está el grupo 806.

Resultados de las Actividades en el proceso de lectura.

Actividad N° 1 Reglas de Acentuación. Palabras según su acento. A través de la herramienta virtual QUIZZIZ.

Tabla 97. Actividad 1, reglas de acción.

CATEGORIA	SUBCATEGORIA	ANÁLISIS
PROCESO LECTOR	VELOCIDAD	Al realizar esta actividad se observó que la mayoría de los estudiantes no posee una velocidad lectora optima, es decir, no

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

	<p>captaron con claridad las preguntas formuladas, por el contrario, un grupo menor de estudiantes tuvo la facilidad de realizar una vista global del texto y a una buena velocidad de la misma.</p>
FLUIDEZ	<p>En esta intervención, muchos de los estudiantes no poseían la capacidad de leer las preguntas o el texto de corrido; también se pudo percibir que algunos no decodifican las palabras del texto con precisión, sin embargo, hay estudiantes que leen con calma, y con la fluidez necesaria para que le comprendan los demás estudiantes.</p>
<p>COMPRENSIÓN LECTORA</p>	<p>NIVEL LITERAL</p> <p>En esta etapa del proceso lector se puede observar que la mayoría de los estudiantes comprenden de manera textual el contenido de las preguntas o de la lectura; reconocieron los detalles mínimos.</p> <hr/> <p>NIVEL INFERENCIAL</p> <p>Se pudo observar que el grupo durante la clase asimilan y realizan conjeturas adecuadamente dando respuestas acertadas, pero en la puesta en práctica y</p>

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

HÁBITO LECTOR		participando en la actividad virtual QUIZZIZ no tuvieron un impacto positivo, les faltó hacer una reflexión o análisis.
	NIVEL CRÍTICO	Se observa que en este nivel son muy pocos los estudiantes que explican sus argumentos, hay que seguir fortaleciendo el vocabulario.
	AMBITO ACADÉMICO	Muchos de los estudiantes necesitan practicas frecuentes de la lectura, para que esta se vea reflejada en su participación en clase.

CATEGORÍA	SUBCATEGORÍA	ANÁLISIS
REDACCIÓN	COHERENCIA	Al realizar la intervención en este aspecto se puede resaltar que la coherencia es el orden lógico al discurso, sea escrito u oral. Al tener en cuenta este concepto se puede observar que un grupo de estudiantes no

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

		<p>presenta un texto con ideas claras y completas.</p>
	<p>COHESIÓN</p>	<p>Se observa y se analiza que hay poco uso de conectores en los textos u opiniones. Hay un grupo mínimo que cumple con algunos de estos requerimientos.</p>
	<p>ADECUACIÓN</p>	<p>Se observa que los estudiantes en su gran mayoría están limitados en vocabulario para redactar ideas completas referente a las temáticas estudiadas. Un grupo mínimo muestra mejoría en este aspecto porque redactan sus ideas, pero se limitan con el vocabulario.</p>
<p>ORTOGRAFÍA</p>	<p>ORTOGRAFÍA ACENTUAL</p>	<p>Este aspecto estudia las normas de acentuación y tilde según las palabras. En este ejercicio hay que</p>

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

	<p>afianzar porque a pesar que es una temática que se aplica constantemente, el estudiante muestra las mismas dificultades, es decir, no acentúa las palabras que lo necesitan.</p>
<p>ORTOGRAFÍA PUNTUAL</p>	<p>Este aspecto tiene por objetivo el estudio de los signos de puntuación. Los estudiantes tienen claro que existen estas reglas, pero muy pocos las aplican en sus escritos, por eso se observan en un grupo de estudiantes textos escritos sin las separaciones requeridas.</p>
<p>ORTOGRAFÍA LITERAL</p>	<p>En esta etapa del proceso escritor se le debe indicar al estudiante cómo escribir bien para que exista una buena comunicación y</p>

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

		comprensión al redactar sus ideas.
CALIGRAFÍA	ESPACIAMIENTO	La mayoría de los estudiantes guardan uniformidad entre las letras de una palabra y entre las palabras de una oración. Algunas separan sílabas de una palabra en forma incorrecta.
	TAMAÑO	Se refiere a la dimensión de la letra, los estudiantes presentan diferentes tamaños de letra, hay algunos que utilizan una letra grande, otros muy pequeñas.
	NITIDEZ	La mayoría presenta sus cuadernos y trabajos legibles, sin tachones. Hay algunos que deben hacer ejercicios de caligrafía para

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

		mejorar su redacción y presentación.
--	--	--------------------------------------

Fuente: Elaboración propia.

Actividad N° 2 Afianzamiento de la Comprensión Lectora, a través de la herramienta virtual QUIZZIZ.

Tabla 98. Actividad 2. Afianzamiento de la comprensión lectora.

CATEGORIA	SUBCATEGORIA	ANÁLISIS
PROCESO LECTOR	VELOCIDAD	En esta actividad un grupo numeroso de estudiantes presentaron una velocidad baja en la lectura, porque los resultados del ejercicio lo demuestran, sin embargo, algunos estudiantes supieron ajustar la velocidad de la lectura a sus necesidades y teniendo en cuenta la temática abordada en clase.
	FLUIDEZ	En esta etapa de la actividad donde prima la expresión oral, se observa que un grupo pequeño cumple con las necesidades del ritmo y la continuidad al momento de leer. El otro grupo de estudiantes deben

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

		ser constante en el hábito de leer para obtener el ritmo y la facilidad de palabras.
COMPRENSIÓN LECTORA	NIVEL LITERAL	La mayoría de los estudiantes se encuentran en este nivel, identifican la idea principal del texto, lo explican con sus palabras, identifican aquellos elementos que contiene el texto de manera superficial.
	NIVEL INFERENCIAL	Es necesario expresar que este nivel de lectura en los estudiantes se observan unos avances positivos porque logran inferir o parafrasear con ejemplos sencillos, como se demuestra en la actividad virtual aplicada.
	NIVEL CRÍTICO	Se observa que este nivel es el más complicado para los estudiantes; se les dificulta emitir juicios y justificarlos con base en la lectura.
HÁBITO LECTOR	AMBITO ACADÉMICO	Es necesario expresar que, al realizar ejercicios de lectura y comprensión, muchos estudiantes no muestran una buena disposición para ello. Sin embargo, se utiliza la gamificación a través de

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

		<p>actividades virtuales para motivarlos hacia los buenos hábitos y que estos se vean reflejados en el rendimiento académico.</p>
--	--	---

CATEGORÍA	SUBCATEGORÍA	ANÁLISIS
REDACCIÓN	COHERENCIA	<p>Se afirma que lograr la coherencia en el texto es porque las ideas del mismo se relacionan, pero con el ejercicio aplicado a los estudiantes, no se logró cumplir con este requerimiento. Ellos mantienen las ideas, pero al momento de redactar no fluye el vocabulario necesario para dar sentido al texto.</p>
	COHESIÓN	<p>Se observa que la mayoría de los estudiantes no utilizan los conectores necesarios para construir un</p>

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

		párrafo. Esto los limita en el proceso escritor.
	ADECUACIÓN	En esta etapa se observa que un grupo estudiantes expresan una información adecuada y de acuerdo al contexto del texto leído. Sin embargo, hay otro grupo que posee un vocabulario muy pobre para redactar.
ORTOGRAFÍA	ORTOGRAFÍA ACENTUAL	En esta etapa se debe recordar la importancia de la acentuación para darle el sentido a las palabras y al texto, pocos son los estudiantes que tienen en cuenta el acento a las palabras en esta actividad.
	ORTOGRAFÍA PUNTUAL	En esta etapa de la actividad es importante que los estudiantes utilicen los signos de puntuación en la redacción. Esto permite que

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

		<p>se haga la entonación adecuada en el texto. Es un factor generalizado dentro del grupo, pero que se debe seguir afianzando en el aula de clase o en el aula virtual.</p>
	ORTOGRAFÍA LITERAL	<p>Es importante recordar lo necesario que es escribir correctamente para mantener una buena comunicación tanto en forma oral como en la escrita. En esta etapa de la actividad hay un grupo que escribe adecuadamente, pero encontramos un grupo que confunden algunas letras y muchas veces no se le entiende lo escrito.</p>
CALIGRAFÍA	ESPACIAMIENTO	<p>En esta etapa de la actividad la mayoría de los estudiantes manejan los</p>

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

		<p>espacios entre una letra y otra o entre las palabras.</p> <p>Hay un grupo que debe mejorar en la caligrafía para mejor comprensión de lo redactado.</p>
	TAMAÑO	<p>Los estudiantes objeto de esta investigación en su mayoría manejan un tamaño adecuado con la letra, escriben sobre los renglones.</p>
	NITIDEZ	<p>Se puede apreciar que la mayoría de los estudiantes tienen un tipo de letra legible, que permite una lectura clara y fácil de entender.</p>

Fuente: Elaboración propia.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Actividad N° 3 Afianzamiento de la Lectura Literal e Inferencial, a través de la herramienta virtual GOOGLE FORM.

Tabla 99. Afianzamiento de la lectura literal e inferencial

CATEGORIA	SUBCATEGORIA	ANÁLISIS
PROCESO LECTOR	VELOCIDAD	En esta etapa de la actividad, se puede observar que los estudiantes en su mayoría no tienen un ritmo adecuado al leer. Es decir, la falta de hábitos de lectura no les permite avanzar.
	FLUIDEZ	Se refiere a la capacidad que tiene un estudiante de leer con expresividad. Se puede observar que la mayoría de los estudiantes se sienten más cómodos haciendo ejercicios escritos que hacer lectura oral.
COMPRENSIÓN LECTORA	NIVEL LITERAL	En esta etapa de la lectura inferencial, la mayoría de los estudiantes captan la idea principal del texto y otros aspectos importantes, pero, hay una minoría que por falta de atención y conectividad no participan en estas actividades.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

	NIVEL INFERENCIAL	Se pudo observar dificultades en algunos estudiantes para participar en la actividad virtual y otros que si la realizaron de manera virtual no tienen el hábito de leer, responden apresuradamente.
	NIVEL CRÍTICO	En esta etapa muchos estudiantes no emiten su propio juicio respecto al texto por el temor de creer que se pueden equivocar frente a sus compañeros. Pero, se debe ser constantes con ellos para lograr un cambio.
HÁBITO LECTOR	AMBITO ACADÉMICO	El hábito lector es importante y necesario en el ámbito escolar para que esto se vea reflejado en rendimiento académico y en el quehacer diario, en las clases presenciales o virtuales.

CATEGORÍA	SUBCATEGORÍA	ANÁLISIS
REDACCIÓN	COHERENCIA	En esta etapa de la actividad, la mayoría de los estudiantes presentaron dificultades para darle sentido completo a un texto

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

		<p>completo. Son muy pocos los que redactaron correctamente y con vocabulario sencillo.</p>
	COHESIÓN	<p>Se realizó esta actividad utilizando la virtualidad y se ratifica el poco manejo de conectores en sus escritos.</p>
	ADECUACIÓN	<p>En esta etapa hay una intención comunicativa que le permite al estudiante transmitir sus ideas y mantener el vocabulario adecuado. A muchos de los jóvenes se les dificulta.</p>
ORTOGRAFÍA	ORTOGRAFÍA ACENTUAL	<p>En esta actividad hay un poco de dificultad reiterativa en el aula de clase porque los estudiantes en su mayoría no tienen manejo de la ortografía acentual y se observa que</p>

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

		muy pocos tienen en cuenta en sus escritos las reglas estudiadas.
	ORTOGRAFÍA PUNTUAL	La ortografía puntual estudia, los signos de puntuación y su uso correcto, se observa que son muy pocos los que cumplen con estos requerimientos.
	ORTOGRAFÍA LITERAL	En esta parte de la actividad se puede señalar que algunos estudiantes presentan dificultades con la forma de escribir las palabras en un texto, y en el ejercicio virtual con la herramienta Google Form se puede apreciar en los resultados
CALIGARFÍA	ESPACIAMIENTO	La mayoría de los estudiantes utilizan los espacios requeridos entre las palabras. Pocos son los

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

		estudiantes que no realizan los escritos con uniformidad
	TAMAÑO	En los escritos o respuestas se puede observar en la mayoría de los estudiantes un tamaño adecuado a la letra.
	NITIDEZ	Se puede observar que en esta actividad que realizan los estudiantes presentan trabajos y letra legibles. Salvo algunas excepciones en las que se debe seguir trabajando para mejorar.

Fuente: Elaboración propia.

Actividad N° 4 “Muro Virtual Mitos y Leyendas” A través de la herramienta virtual PADLET.

Tabla 100. Muro virtual mitos y leyendas

CATEGORIA	SUBCATEGORIA	ANÁLISIS
	VELOCIDAD	Con el manejo de esta actividad “ Muro virtual Mitos y Leyendas ”, se observa

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

<p>PROCESO LECTOR</p>		<p>que el estudiante comprendió las explicaciones del docente referente al tema y al manejo de la nueva herramienta virtual Padlet. Hay que destacar que un grupo solamente realizó el ejercicio, pero mantuvieron una velocidad lectora adecuada. Esta actividad está acompañada de imágenes, videos, espacios para redactar y jugar con la imaginación creando sus propios mitos o leyendas.</p>
	<p>FLUIDEZ</p>	<p>Esta herramienta virtual se debe continuar utilizando en los periodos siguientes para lograr mejoría en la expresión oral; se encuentran en el grupo algunos factores negativos como: la falta de conectividad, la desmotivación por leer, entre otros, que pueden afectar la fluidez y el manejo de vocabulario en los estudiantes.</p>
<p>COMPRENSIÓN LECTORA</p>	<p>NIVEL LITERAL</p>	<p>Durante el desarrollo de la actividad el estudiante comprendió la finalidad de continuar manejando herramientas virtuales “La Gamificación” para seguir generando conocimientos en los</p>

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

		estudiantes que se encuentren con bajo rendimiento.
	NIVEL INFERENCIAL	En este nivel inferencial se puede observar que se debe seguir afianzando al estudiante en el aula presencial y en el aula virtual, que no sea un obstáculo la falta de conectividad en algunos muchachos para mejorar su rendimiento académico.
	NIVEL CRÍTICO	Es importante expresar que es la etapa del ejercicio de la lectura más complicada para muchos estudiantes del grupo. Pero se observó en el Muro Virtual que muchos jóvenes opinaron, dieron sus puntos de vista sobre la temática, crearon nuevos mitos y leyendas. Sin embargo, no pudieron participar todos.
HÁBITO LECTOR	AMBITO ACADÉMICO	En este taller, se pudo observar la motivación de los estudiantes para seguir mejorando y propiciar ambientes lectores en la escuela o de forma virtual para que se habitúen a leer.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

CATEGORÍA	SUBCATEGORÍA	ANÁLISIS
REDACCIÓN	COHERENCIA	<p>A pesar que los estudiantes muestran una mejor actitud hacia la lectura oral, no se puede evadir la realidad que tienen hacia la expresión escrita. Muchos de ellos producen escritos con problemas de coherencia. Es decir, se debe continuar el proceso de afianzamiento.</p>
	COHESIÓN	<p>No hay que olvidar que la cohesión consiste en mantener la secuencia de ideas en un texto sin perder el sentido, utilizando los conectores indicados por la temática. Estos factores se deben seguir reforzando en el aula de clase para ponerlos en práctica en los</p>

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

		<p>periodos siguientes, en la virtualidad si es posible.</p>
	<p>ADECUACIÓN</p>	<p>Se debe seguir trabajando en ello, porque la adecuación le permite al estudiante ser entendido y comprendido por los demás compañeros. Se debe hacer un seguimiento por periodo a través de dinámicas virtuales creativas.</p>
<p>ORTOGRAFÍA</p>	<p>ORTOGRAFÍA ACENTUAL</p>	<p>La ortografía es la parte de la gramática que aporta las reglas para escribir de manera correcta. Es aquella que estudia el uso correcto del acento y la tilde. (Bahamondes, 2003), con esta afirmación el estudiante debe mantenerse en constante ejercicio de aprendizaje para seguir mejorando en este aspecto.</p>

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

	ORTOGRAFÍA PUNTUAL	Esta parte de la ortografía estudia los signos de puntuación, temática en la que fallan los estudiantes al momento de la redacción; son muy pocos los que cumplen con las reglas de puntuación.
	ORTOGRAFÍA LITERAL	En la redacción también se debe mantener una buena comunicación porque de esta forma el estudiante se da a conocer, utiliza las palabras correctas. En vista que algunos estudiantes presentan dificultad, se deben reforzar temáticas ortográficas como: las palabras homófonas, los sinónimos, los antónimos entre otros.
CALIGRAFÍA	ESPACIAMIENTO	La mayoría de los estudiantes en sus

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

		<p>redacciones guardan uniformidad entre las palabras, respeta los márgenes. La mayoría tiene buena presentación de los trabajos.</p>
	TAMAÑO	<p>Casi todos los estudiantes utilizan un tamaño adecuado de la letra. Son muy pocos que deben practicar y mejorar la caligrafía.</p>
	NITIDEZ	<p>Con este grupo de estudiante se puede observar que la mayoría presenta sus trabajos con letra legible, sin borrones. Y en la virtualidad el estudiante debe tener un manejo adecuado en la presentación de sus trabajos.</p>

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Actividad N° 5 “Evaluación en línea” A través de la herramienta KAHOOT.

Tabla 101. Evaluación en línea herramienta Kahoot.

CATEGORIA	SUBCATEGORIA	ANÁLISIS
PROCESO LECTOR	VELOCIDAD	En esta actividad en línea, se observa como el estudiante hace una lectura de un texto narrativo titulado “PEGASO”, ubicada en el Muro virtual en la herramienta Padlet. El estudiante experimenta hacer lectura en línea. Realiza una vista global del texto.
	FLUIDEZ	Loa estudiantes en su mayoría llevan un ritmo adecuado y hacen las pausas que se requieren para una mejor entonación.
COMPRENSIÓN LECTORA	NIVEL LITERAL	Se pudo observar que los estudiantes al hacer la lectura comprenden y analizan los elementos que la conforman como la idea principal, y pueden dar respuesta a los interrogantes que se presentan en este nivel.
	NIVEL INFERENCIAL	La mayoría de los estudiantes los puedes ubicar en un nivel básico, pero se presentó una dificultad al responder preguntas de

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

		este nivel con un control del tiempo, se observó que los estudiantes necesitan para responder.
	NIVEL CRÍTICO	Son muy pocos los estudiantes que se encuentran en este nivel de la lectura. Aquí, se evalúa el punto de vista personal, la posición del autor; se puede analizar el contexto en general, son aspectos que implica mayor profundidad sobre el tema. Este nivel amerita más refuerzos.
HÁBITO LECTOR	AMBITO ACADÉMICO	En esta etapa el estudiante debe ser consciente de sus debilidades en el proceso lector y estudiar para mejorar su rendimiento académico.

CATEGORÍA	SUBCATEGORÍA	ANÁLISIS
REDACCIÓN	COHERENCIA	En esta etapa el estudiante en términos generales debe mantener en sus escritos un solo sentido, es decir, que haya una secuencia de ideas desde el inicio hasta el final del texto. Dinámica que se

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

		debe continuar reforzando en el aula.
	COHESIÓN	El uso de conectores en la redacción de textos, presenta un grado de dificultad, por lo tanto, se debe seguir trabajando en los periodos siguientes.
	ADECUACIÓN	Se debe mantener la comunicación, es decir que el texto explique y aclare dudas que surjan en clase. Algunos estudiantes deben mejorar la organización de sus escritos y la caligrafía.
ORTOGRAFÍA	ORTOGRAFÍA ACENTUAL	Los estudiantes en esta etapa deben cumplir con las reglas de acentuación para lograr una buena entonación, en algunos casos el cambio de acentuación u ortografía le cambia el sentido al texto,

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

		caso que ocurre con algunos estudiantes.
	ORTOGRAFÍA PUNTUAL	El estudiante debe tomar conciencia de la importancia de los signos de puntuación en cualquiera actividad, ya sea virtual o no. Porque se encontró en las actividades virtuales aportes con una ortografía incorrecta.
	ORTOGRAFÍA LITERAL	Se puede observar que la mayoría de estudiantes no aplica este tipo de ortografía, no realiza una revisión previa antes de la entrega de sus actividades. Hábitos que se deben implementar porque son necesarios para su mejoramiento.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

CALIGRAFÍA	ESPACIAMIENTO	Se observa que el estudiante en su mayoría escribe en términos uniformes.
	TAMAÑO	Se puede observar que manejan un tamaño adecuado de las letras, pero en algunos casos encontramos estudiantes con problemas en el uso de las mayúsculas y las minúsculas. No cumplen con las reglas ortográficas.
	NITIDEZ	En esta etapa la gran mayoría emplean una letra legible en sus escritos.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Tabla 102. Síntesis de la rejilla: Lectura

ACTIVIDAD AD LECTURA	CATEGORÍAS					
	PROCESO LECTOR		COMPRENSIÓN LECTORA			HÁBITO LECTOR
	SUBCATEGORÍA		SUBCATEGORÍA			SUBCATEGORÍA
	VELOCIDAD	FLUIDEZ	NIVEL LITERAL	NIVEL INFERENCIAL	NIVEL CRÍTICO	ÁMBITO ACADÉMICO
1- PALABRAS SEGÚN EL ACENTO	Un grupo menor tiene la facilidad de realizar una mirada global con buena velocidad	Se percibe que algunos no decodifican las palabras con precisión.	La mayoría de los estudiantes comprenden de manera	Realizan conjeturas de manera adecuada, se debe seguir con este tipo	Son muy pocos los estudiantes que argumentan.	Muchos estudiantes necesitan prácticas frecuentes en el ejercicio de la lectura.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

			textual el contenido.	de actividad para reforzar competencias.		
2- AFIANZAMIENTO DE LA COMPRESIÓN LECTORA	Un grupo numeroso tiene una baja velocidad en la lectura.	Prima la expresión oral, un grupo pequeño cumple con las necesidades del ritmo y la continuidad.	Identifica la idea principal de un texto, como también los elementos superficiales presentes en el escrito.	Se logran avances positivos, porque logran parafrasear o inferir.	Es el nivel que presenta más dificultad para los estudiantes, se sugiere mayor constancia en la práctica de este tipo de actividad.	Muchos no muestran una buena disposición para realizar ejercicios de lectura. Se debe seguir con ellos trabajando y motivándolos.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

<p align="center">3-</p> <p>AFIANZAMIENTO DE LA LECTURA LITERAL E INFERENCIAL</p>	<p align="center">Se puede</p> <p>observar que la mayoría no tiene un ritmo adecuado al leer.</p>	<p align="center">Los</p> <p>estudiantes se sienten más cómodos haciendo ejercicios escritos, que haciendo lectura oral.</p>	<p align="center">-La</p> <p>mayoría captan la idea principal del texto.</p> <p align="center">-Otros</p> <p>le falta más atención.</p>	<p align="center">Se</p> <p>observa que, para las actividades realizadas en la modalidad virtual, no hay una disposición por los hábitos lectores, y responden de manera apresurada.</p>	<p align="center">Muchos</p> <p>no emiten sus propios juicios por temor a equivocarse.</p>	<p align="center">En el ámbito</p> <p>escolar hay que mantener el hábito lector porque se vea reflejado en su rendimiento.</p>
<p align="center">4-MURO VIRTUAL</p>	<p align="center">Sólo un</p> <p>grupo realizó el</p>	<p align="center">En esta</p> <p>actividad se</p>	<p align="center">El</p> <p>estudiante</p>	<p align="center">Este</p> <p>nivel de</p>	<p align="center">Un</p> <p>grupo aportó</p>	<p align="center">SE observó la</p> <p>motivación en los</p>

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

<p>MITOS Y LEYENDAS (PADLET)</p>	<p>ejercicio, donde mantuvieron una velocidad lectora adecuada.</p>	<p>observa que hay una desmotivación por leer. Factor que influye en estos tipos de actividades es la calidad de conectividad a internet con que cuentan los estudiantes.</p>	<p>comprendió la finalidad de la actividad virtual</p>	<p>lectura inferencial se debe afianzar en el aula de clase y en espacio de interacción virtual.</p>	<p>sus puntos de vista sobre la temática. No se logró la participación de todos los estudiantes.</p>	<p>estudiantes para seguir propiciando ámbitos lectores en la escuela.</p>
<p>5- EVALUACIÓN CON LA</p>	<p>El estudiante experimenta la lectura en línea.</p>	<p>La mayoría llevaron un ritmo</p>	<p>Realiz a la lectura, analiza y</p>	<p>Present an dificultades para responder este nivel</p>	<p>Aquí se evalúa el punto de vista</p>	<p>El estudiante es consciente de sus debilidades en el proceso lector.</p>

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

HERRAMIENTA KAHOOT	Realiza una vista global del texto	adecuado y hacen algunas veces los procesos requeridos	comprende la idea principal.		personal y posición del autor, aspectos por mejorar.	
-----------------------	------------------------------------	--	------------------------------	--	--	--

Tabla 103. Síntesis de la rejilla: Escritura

ACTIVIDAD ESCRITURA	CATEGORÍA								
	REDACCIÓN			ORTOGRAFÍA			CALIGRAFÍA		
	COHERENCIA	COHESIÓN	ADecuación	ACENTUACIÓN	PUNTUACIÓN	LITERATURA	ESPACIAMIENTO	TAMAÑO	NITIDEZ
1- PALABRAS SEGÚN EL ACENTO	Se observa que un grupo no presenta un texto	Se observa que hay poco uso se conectore	La mayoría están limitados en el vocabular	Es constante el no acentuar palabras	Mu y pocos aplican las reglas de puntuación	Se le debe continuar indicando al estudiante como	La mayoría de los estudiantes manejan los espacios	P resentan diferentes tamaños de letra.	La mayoría presenta n cuaderno

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

	con ideas clara.	s en el texto u opiniones .	io para redactar ideas o textos completos .	que lo necesitan	en los escritos.	escribir bien.	entre las letras.		s y trabajos legibles y sin tachones .
2- AFIANZAMI ENTO DE LA COMPRENSI ÓN LECTORA	Lo s estudiante s mantienen las ideas, pero al redactar no fluye el	N o utilizan los conectore s necesario s para construir un párrafo.	U n grupo de estudiante s poseen un vocabular io pobre para redactar.	Po cos son los estudiante s que toman en cuenta los acentos en la redacción	Fact or importante que los estudiantes utilicen los signos de puntuación. Es una dificultad	Hay un grupo que escribe adecuadame nte, pero hay algunos que confunden algunas letras.	La mayoría de los estudiantes manejan los espacios entre las letras.	M anejan un tamaño adecuad o con las letras	S e aprecia que la mayoría tiene un tipo de letra legible.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

	vocabulari o.			de los escritos.	generalizad a.				
3-	La	R	Se	Lo	Son	En	Utili	U	P
AFIANZAMI ENTO DE LA LECTURA LITERAL E INFERENCIA L	mayoría de los estudiante s presentan dificultade s para darle sentido completo al texto.	realizando la actividad en la modalida d virtual, se ratifica poco manejo de los conectore s en sus escritos.	le dificultad mantener una fluidez en un discurso para comunica r sus ideas.	s estudiante s en su mayoría no tienen manejo de la ortografía .	muy pocos los que hacen uso correcto de los signos de puntuación. con las formas de escribir las palabras.	esta actividad virtual (Google form), presentan dificultad con las formas de escribir las palabras.	zan los espacios requeridos entre palabras.	tilizan un tamaño no adecuad o a la letra.	resentan trabajos con letras legibles.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

4-	Mu	S	Se	El	Son	Pres	La	U	D
MURO	chos de	e debe	debe	estudiante	muy pocos	entan	mayoría de	tilizan	ebe
VIRTUAL	ellos	seguir	seguir	debe	los que	dificultades	los	un	mantener
MITOS Y	producen	reforzand	practicand	manteners	cumplen	en mantener	estudiantes	tamaño	el uso
LEYENDAS	escritos	o esta	o en este	e en	con las	las	utilizan los	adecuad	adecuad
(PADLET)	con	temática	aspecto	constante	reglas de	temáticas	espacios	o con la	o en la
	problemas	en el aula	para que	ejercicio.	puntuación.	ortográficas.	requeridos	letra.	presenta
	de	de clase	el						ción de
	coherencia		estudiante						los
			sea						trabajos.
			competent						
			e en el						
			ámbito de						
			la						
			comunica						
			ción.						

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

5-	Se	S	Q	Se	Sól	El	En	M	L
EVALUACIÓN CON LA HERRAMIENTA KAHOOT	debe continuar reforzando para potenciar la capacidad del estudiante para realizar una buena secuencia de ideas.	e debe continuar en la práctica para mejorar la redacción y el uso de conectores.	que los estudiantes mantengan la organización en sus escritos.	deben seguir ejercitando en las reglas ortográficas.	o con la práctica se puede mejorar en el uso de los signos de puntuación.	estudiante de revisar e implantar este hábito en la entrega de sus actividades.	su mayoría escriben en términos uniformes.	manejan un tamaño adecuado o en la letra.	a gran mayoría tiene una letra legible.

4.8 Triangulación

La Triangulación: Es una técnica de análisis de datos que se centra en el contrastar visiones o enfoques a partir de los datos recolectados. Según (Rodríguez, Poza & Gutiérrez, 2006, p.1), también es entendida como una técnica de confrontación y herramienta de comparación de diferentes tipos de análisis de datos con un mismo objetivo para contribuir a validar un estudio de encuesta y potenciar las conclusiones que de él se derivan.

4.8.1 Tipo de Triangulación

Metodológica: Se puede reafirmar que el tipo de investigación escogida para este proyecto es Mixta, esta consiste en la combinación de lo cuantitativo con lo cualitativo. La Triangulación Metodológica es referida a la aplicación de diversos métodos de la misma investigación para recaudar información contrastando los resultados, analizando coincidencias y diferencias. Su fundamento se centra principalmente en la idea de que los métodos son instrumentos para investigar un problema y facilitar su entendimiento.

Comparación de los Instrumentos

Tabla 104. Comparación de los instrumentos

Triangulación de la información

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Categoría de Análisis	Prueba Inicial	Prueba final	Grupo Focal	Análisis
<p>La Encuesta es un instrumento que se utiliza para recoger información y conocer las características de una población objeto de estudio. Esta encuesta consta de 32 preguntas. Se observó en las respuestas de los estudiantes dificultades en la lectura y la escritura. En este cuestionario encontramos</p>	<p>Prueba Diagnóstica Esta contiene 12 preguntas, aplicada al grupo 806 de la Institución Educativa Francisco José de Caldas. Estas preguntas se pueden clasificar en preguntas de selección múltiple con única respuesta y 2 preguntas donde el estudiante ejercita la escritura, se</p>	<p>En esta fase de la investigación como prueba utilizada en el aula de clase fueron las guías didácticas, tuvieron mucha incidencia en la mejoría (moderada) en el proceso lector. También se hizo énfasis en el uso de herramientas virtuales dirigida hacia la Gamificación (Quizziz, Kahoot, Google Form, Padlet)</p>	<p>El grupo seleccionado para esta prueba fue el grado 806 de la Institución Educativa Francisco José de Caldas en el Municipio de Soledad Atlántico. Es un grupo de estudiantes de estrato 1 y 2, en condiciones diversas, el grupo es muy activo y participativo, pero se debe seguir apoyando</p>	<p>Siguiendo a Paulo Freire, mencionado por Cruz (2020) en su revista. Se debe analizar el quehacer pedagógico del docente para convertirlo en una educación transformadora de pensamientos. Esta transformación se debe ver reflejado en cada una de las estrategias y herramientas pedagógicas</p>

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

preguntas	debe tener en	que a pesar de	en los planes de	utilizadas en el
enfocadas hacia	cuenta la	múltiples	mejora para que	aula de clase.
los padres de	redacción, la	dificultades	los estudiantes	Principalmente
familia, estudios	ortografía, la	motivaron al	de 806 vayan	seguir
realizados,	coherencia, la	estudiante a	superando	trabajando por
hábitos lectores	cohesión entre	participar y a	dificultades.	mejorar ese
de los padres y	otros aspectos.	experimentar		hábito lector y
estudiantes,		otras formas de		escritor en los
pasatiempos,		aprendizaje		estudiantes, que
tipos de libros		utilizando las		por múltiples
que le gusta,		Tic, se aplicaron		factores afectan
hábitos		varias pruebas		el proceso de
escritores,		haciendo énfasis		aprendizaje.
conoce alguna		en la lectura y		Estas estrategias
herramienta		escritura, en la		se enfocarán
virtual.		comprensión , en		hacia La
		el nivel literal,		Ludificación o
		inferencial,		Gamificación, es
		manejo de		decir el docente
		vocabulario,		a través de
		ortografía (tilde		herramientas
		o acento), y se		TIC, se propone
		emplea una		seguir apoyando

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

	herramienta muy	a los estudiantes
	dinámica que le	en su proceso
	permitió al	lector y escritor,
	estudiante	Trabajo que
	escribir	debe ser
	opiniones sobre	constante y
	las temáticas	continúo para
	estudiadas.	lograr un buen
		resultado.

Con la	A través del	
aplicación del	Postest , se	
Pretest se	observó una	
observa o se	velocidad lectora	
determina que	moderada, para	
un número	tratar de	
considerable de	comprender lo	
estudiantes no	leído, realizando	
poseen una	las pausas	
Velocidad	requeridas por el	
lectora óptima,	texto. Además	
es decir, el	de encontrar	
estudiante no se	palabras	
acomoda al texto	desconocidas	

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

puesto que debe el
 deben conocer el estudiante
 vocabulario en el utilizar el
 texto, de la diccionario,
 misma forma no muchas veces el
 llevan un ritmo texto te brinda el
 adecuado al leer, significado de
 no tienen en las palabras. Los
 cuenta los signos estudiantes se
 de puntuación apropiaron de
 para que realicen realizar las
 las pausas actividades a
 necesarias, por pesar de tener
 lo que se dificultades en la
 determinan las redacción
 deficiencias en (coherencia y
 la comprensión cohesión), con la
 lectora. ortografía
 (puntuación y
 acentuación).
 En cuanto a la
 caligrafía
 utilizan una letra

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

legible, son
pocos
estudiantes que
deben mejorarla.

En cuanto a la
Escritura, los
estudiantes
presentan en
general
dificultades a la
hora de construir
párrafos y
textos. Presentan
problemas con la
redacción, lo que
no les permite
realizar
argumentos
lógicos, es decir,
que se aplique la
coherencia, la
cohesión y la

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

adecuación. De
igual manera les
falta un
vocabulario
amplio y variado
dependiendo de
la tipología
textual. No usan
los conectores
para relacionar
correctamente
los párrafos.
Otro factor que
predomina es el
no uso de los
signos
ortográficos
necesarias para
darle sentido a lo
que se quiere
expresar. Sin
olvidar una

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

caligrafía

legible.

Fuente: Elaboración propia.

4.9 Ensayo Argumentativo

En esta etapa del proyecto de investigación, se pretende demostrar qué tan pertinente es el uso de la Ludificación como estrategia de mejoramiento para la comprensión de lectura y escritura, en los estudiantes del grado 806 de la Institución Educativa Francisco José de Caldas de Soledad-Atlántico. Como es de conocimiento de muchos y principalmente de los docentes de la Institución en mención, los jóvenes del grado 806, grupo objetivo de este estudio, presentan un bajo rendimiento académico en las competencias lectora y escritora.

De tal modo que, para llevar a cabo un plan de trabajo, se cumplió con un cronograma de actividades para los estudiantes del grado 806, dividido en tres fases: Prueba inicial, Prueba final y Análisis de resultados. Aprovechando los avances en las tecnologías ya que esta área del saber es muy atractiva para los jóvenes de hoy; se utilizaron diferentes herramientas; por ejemplo, guías didácticas en el aula de clase y herramientas virtuales como: una encuesta, una prueba diagnóstica, actividades de afianzamiento para desarrollar en Quizziz, Kahoot, Google form y Padlet entre otros.

Por lo tanto, se inicia la primera etapa para conocer cómo se encuentran los estudiantes en la lectura y la escritura, para ello, se aplicó una encuesta que constaba de 32 preguntas, donde el estudiante da a conocer la realidad de su entorno familiar y qué tan comprometido está con sus actividades académicas. En la prueba inicial se aplicó la prueba diagnóstica, es un tipo de evaluación por competencias, donde el estudiante demuestra sus habilidades por la lectura,

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

identifican conceptos, interpretan, relacionan entre otros. Con el desarrollo de estos instrumentos se hizo la tabulación respectiva a cada pregunta, resaltando los porcentajes que arrojan las respuestas. Esto corroboró que son varias las falencias que poseen los estudiantes en la lecto-escritura.

En consecuencia, para minimizar estas dificultades en los estudiantes, se inició una tercera etapa “la Prueba final”, que corresponde a la aplicación de actividades dinámicas, creativas enfocadas en la Ludificación.

Por lo tanto, para cada actividad virtual, se trazaron unos indicadores de desempeño que permitieron analizar las habilidades que poseen los estudiantes y estos propósitos fueron cumplidos. Esta dinámica de afianzar la comprensión lectora utilizando herramientas Tic llama mucho la atención de los jóvenes de hoy en las aulas; es una estrategia que se puede utilizar habitualmente e incluirlas en los planes de asignatura, este es un propósito que se puede lograr, para ayudar a que los estudiantes mejoren sus hábitos lectores y escritores.

Es así como, para este proyecto de investigación se tuvo en cuenta el pensamiento de Paulo Freire, señalado en la revista dirigida por (Cruz, 2020) que propone una educación transformadora y consideró que el docente debe estar en esta actitud, es decir, transformando, creando estrategias, herramientas nuevas que ayuden a los estudiantes a mejorar sus hábitos lectores y escritores. Y en esa línea se tomó la palabra a este ilustre Pedagogo; se observó un cambio en los estudiantes, se logró su participación en cada actividad donde primó la ludificación o manejo de actividades dinámicas, incluyendo en ellas lecturas del gusto de ellos y que el resultado sea su producción escrita, dándoles la libertad para transmitir sus ideas, sus puntos de vista, siempre observando algunas limitantes (coherencia, cohesión, ortografía entre otros), pero los docentes no nos podemos desmotivar, debemos continuar y sería recomendable

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

continuar con este ejercicio con todos los grupo de trabajo, hasta lograr excelentes resultados, pero, se deberá extender a los demás grados de la Institución Francisco José de Caldas.

PROPUESTA

MURO VIRTUAL PARA LA LECTURA Y LA ESCRITURA



MARINA ESTHER LOZADA

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BUCARAMANGA

MAESTRÍA E-LEARNING

2022

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

PRESENTACIÓN

Recordemos que el Lenguaje se expresa a través de códigos lingüísticos (oral y escrito), mímico, gestual, gráfico, kinésico, entre otros. El lenguaje es personal, pero al mismo tiempo es social por lo que satisface la necesidad de contextualizar, significar y crear realidades.

No podemos desconocer lo importante que es la lectura y escritura en la comunicación del ser humano en diferentes contextos. En el quehacer pedagógico, el estudiante es el centro del proceso educativo y la labor del docente radica en generar acciones que posibiliten la motivación y comprensión de la temática, buscando crear así un entorno significativo para el estudiante, que le permita apropiarse de la temática trabajada.

Con relación a los temas de lecto escritura, existe un desinterés por parte de los estudiantes y para terminar de entender el escenario, el mal uso de las tecnologías ha contribuido a la pereza, esto ha afectado la escritura en la población estudiantil, lo que se ve reflejado en la deficiente redacción, es decir, no utilizan conectores, hay pobreza de vocabulario, entre otras.

Aprovechando que los jóvenes de hoy son nativos digitales, se hizo la propuesta de incorporar la herramienta PADLET. Es un instrumento digital que permite al docente crear murales colaborativos, didácticos y atractivos para el estudiante.

El ideal ante esta problemática por la falta de hábitos lecto-escritores, es que el estudiante fortalezca sus competencias y mejore sus niveles de desempeño. En esta herramienta online el alumno puede encontrar actividades como: talleres, videos, escribir textos de cualquier tipo, opinar, hacer evaluaciones, entre otros.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Por esta razón, la docente investigadora presenta esta propuesta con el objetivo de incentivar al estudiante al cambio de actitud frente a la lectura y escritura, mejorar sus hábitos y su rendimiento académico.

OBJETIVOS

Lograr que el estudiante interactúe con Padlet como herramienta virtual para afianzar los niveles de lectura y escritura.

Fortalecer habilidades lectoescritoras de los estudiantes de octavo grado de la Institución Francisco José de Caldas.

Desarrollar la capacidad creativa desde el pensamiento crítico y la competencia comunicativa.

Evaluar al estudiante a través de textos de cualquier tipología.

METODOLOGÍA


La metodología presentada en esta propuesta de aprendizaje para los estudiantes de octavo grado de la Institución Francisco José de Caldas, se fundamenta en la aplicación de un Muro Virtual, donde se implementan diferentes herramientas o formatos con información que contribuye al desarrollo de las habilidades de escritura y lectura de los participantes; además, presenta de forma atractiva las temáticas dadas en el aula.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

TALLER 1

PALABRAS SEGÚN SU ACENTO.

Figura 5. Taller 1, palabras según su acento



INSTITUCIÓN EDUCATIVA FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS
RESOLUCIÓN No. 1091 del 03 de noviembre de 2000
MPT, BIODIVERSIDAD DANIEL BOGOTRILLAS
REGISTRO EDUCATIVO: 036-02-028

GUÍA INTEGRAL DE APRENDIZAJE No. 02


PRIMERA PARTE			
AREA/SIGNATURA	ESPAÑOL-COMPRENSIÓN	CURSO	7º PERIODO II
DOCENTES	Marina Lozada, Edelmira Pérez, Carmen Yépez, Luzmila Ariza		FECHA

ESTANDAR	DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJES - DBA
Elaboración de textos escritos como producto de la planeación, planificación y otras estrategias para lograr claridad, coherencia y cohesión.	Produce textos verbales y no verbales conforme a las características de una tipología seleccionada, a partir de un proceso de planificación textual.
APRENDIZAJES (TEMÁTICAS)	PROPOSITOS
I. La palabra II. Acento ortográfico III. La sílaba IV. La noticia V. Paráfrasis VI. Ideas principales y secundarias en un párrafo	El propósito principal es que el estudiante utilice la palabra para hacer sus propias narraciones, dar sus propias opiniones y conceptos sobre las temáticas abordadas.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD INICIAL Y MOTIVACIONAL

LA PALABRA



SABERES PREVIOS


- ¿El tema y la imagen que relación guardan? Justifica.
- Escribe tu concepto de la palabra.
- ¿Conoces la diferencia entre acento y sílaba? Explica tu respuesta.
- ¿Al observar la imagen que puedes entender de ella? Expresa tus ideas de forma clara.

FORMACION INTELLECTUAL

CONCEPTO DE PALABRA

La palabra es un conjunto o secuencia de sonidos articulados, que se pueden representar gráficamente con letras, y por lo general, asocian un significado. Desde la antigüedad los gramáticos se han dedicado al estudio de la palabra a la que concebían como unidad básica de la lengua sin preocuparse por establecer subclases. Ha sido en tiempos recientes cuando se ha renunciado a considerar la palabra como unidad fundamental, precisamente por las dificultades de delimitación.

Entre las primeras definiciones sobre la palabra está la de Aristóteles, quien la consideraba como la mínima unidad significativa. Posteriormente, algunos se centraron en la autonomía de la palabra y la definen como la mínima forma libre o como la secuencia de elementos fonéticos dotada de significación que puede ir precedida y seguida de pausas virtuales. Otros, desde criterios gráficos, insisten en que es una unidad significativa que se escribe entre dos espacios en blanco; hay quienes, utilizando un punto de vista formal, funcional y significativo, la considera como un conjunto de



INSTITUCIÓN EDUCATIVA FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS
RESOLUCIÓN No. 1091 del 03 de noviembre de 2000
MPT, BIODIVERSIDAD DANIEL BOGOTRILLAS
REGISTRO EDUCATIVO: 036-02-028

GUÍA INTEGRAL DE APRENDIZAJE No. 02

SEGUNDA PARTE (Estimado estudiante Sólo debes subir a la plataforma esta parte de la guía desarrollada: Espacios en blanco y las actividades propuestas por el docente (Evaluando tus Competencias y la Reflexión Personal))

AREA/SIGNATURA	Español y C. Lectora	CURSO	7º PERIODO II
DOCENTE			ESTUDIANTE

ACTIVIDAD 1 EVALUANDO COMPETENCIAS

- Clasifique las palabras colocadas en el paréntesis la letra **A** si son agudas, la letra **O** si son graves, la letra **E** si son esdrújulas y la letra **S** si sobresdrújulas.

() vocal () responder () pie () ruido () estridente () cerdo () próstimo () evaluación () indolente () plañería () rapidez () volar () mágico () huir () Dios	() mamífero () pedagogo () cárcel () plástica () fumos () acórcate () asusto () parsimonia () claudicar () esparterate () aproximarse () rivalidad () corcel () regalar () fin
--	---
- ¿Qué cuando corresponda.

1. JARDIN 2. CORCEL 3. ARBOL 4. DECIMO 5. SUTIL 6. OLVIDALO 7. CANTIDAD 8. PROFESIONAL 9. CRATER 10. MURCIELAGO 11. CARACTERES 12. AUDAZ 13. MAROL 14. TESAURO 15. TORAX	16. COCTEL 17. INDICE 18. HEROE 19. JAMAS 20. PARVULO 21. PAGINA 22. GRAMATICA 23. COMI 24. VAMONOS 25. EMOCION 26. ORIGEN 27. TUNELES 28. EXPOSITOR
--	--
- Después de observar y analizar el siguiente video realiza un cuadro comparativo donde expliques el diptongo, el triptongo e hiato: <https://www.youtube.com/watch?v=TV6IZtYGRg>. Además de consultar en otros medios.

	DIPTONGO	TRIPTONGO	HIATO
Definición ¿Qué es?			
¿Cómo se forma?			
Ejemplos de vocales que lo forman			
Ejemplos			

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

TALLER 2

AFIANZAMIENTO DE LECTURA PARA LA COMPRENSIÓN LECTORA

Figura 6. Taller 2 afianzamiento de lectura para la comprensión lectora

3472, 20 39 COMPRENSIÓN LECTORA

3. En el tercer párrafo, la frase "...De ellas quedan sólo pequeñas esferas..." la palabra de color verde reemplaza a:

A Enanas pequeñas. B Estrellas.
C Radiaciones D Violentas explosiones.

4. A ENREDAR LOS CUENTOS
—Érase una vez una niña que se llamaba Capercucia Amarilla. — ¡No, Rojal! — ¡Ah!, sí, Capercucia Roja. Su mamá la llamó y le dijo: "Escucha, Capercucia Verde..." — ¡Que no, Rojal! — ¡Ah!, sí, Roja. "Ve a casa de tía Diomira a llevarle esta piel de patata". — No. "Ve a casa de la abuelita a llevarle este pastel". — Bien, la niña se fue al bosque y se encontró a una jirafa. — ¡Que no! Se encontró al lobo, no a una jirafa. — Y el lobo le preguntó: "¿Cuánto es seis por ocho?" — "¿Qué vil el lobo le preguntó? ¿Adónde vas?" — "Tienes razón, y Capercucia Negra respondió: "Éra Capercucia Roja, Roja, Roja! — Sí, y respondió: "Voy al mercado a comprar salsa de tomate". — ¡Qué val! "Voy a casa de la abuelita, que está enferma, pero no recuerdo el camino". — Exacto. Y el caballo dijo: "¿Qué caballo? Éra un lobo. — Seguro. Y dijo: "Toma el tránva número setenta y cinco, baja en la plaza de la Catedral, tuerce a la derecha, y encontrarás tres petateños y una moneda en el suelo; pega los tres petateños, recoge la moneda y cómprate un chicle". — ¡No no sabes explicar cuentos en absoluto, abuelo. Los enredas todos. Pero no importa, ¿me compras un chicle? — Bueno: toma la moneda. Y el abuelo siguió leyendo el periódico. Las rayas (—) en el texto, se usan para diferenciar:

A La voz del abuelo y la del narrador. B La voz de los personajes y la de Capercucia roja.
C La voz de los personajes y la del narrador. D La voz del abuelo y la de la jirafa.

5. Los otros nombres que le da el abuelo a Capercucia Roja son:

A Capercucia Verde, Capercucia Rosada y Capercucia Negra. B Tía Diomira, Capercucia Negra y Capercucia Verde.
C Capercucia Amarilla, Capercucia Verde y Capercucia Negra. D Tía Diomira, Capercucia Amarilla y jirafa.

https://quizizz.com/join/quizizzId/2001482442 24

3472, 20 39 COMPRENSIÓN LECTORA

QUIZZ NOMBRE :
CLASE :
FECHA :

COMPRENSIÓN LECTORA
10 Preguntas

1. ¿POR QUÉ BRILLAN LAS ESTRELLAS?
En una noche sin luna, podemos reconocer 2.500 estrellas a simple vista; con la ayuda de un telescopio, muchos millones. Excepto por los planetas de nuestro sistema solar como Venus y Saturno, todas estas estrellas son soles lejanos, es decir esferas gaseosas, en cuya superficie reinan temperaturas de muchas millas de grados Celsius y de hasta muchos millones de grados en su interior.
Algunas de ellas brillan diez mil veces más fuerte que nuestro Sol, otras tienen menos luz que nuestro astro central. Pero hay algo que todas las estrellas tienen en común: en lo profundo de su interior producen energía nuclear, principalmente a través de la transformación de hidrógeno en helio. Esta fuente casi inagotable de energía les da una vida muy larga: nuestro Sol vivirá 10.000 millones de años. La energía que se produce en el centro de una estrella se transporta hacia fuera y desde la superficie de la estrella se emite en forma de rayos UV, rayos X, radiaciones, luz, calor y ondas herztianas.
Muchas estrellas mueren mediante violentas explosiones. De ellas quedan sólo pequeñas esferas de materia extremadamente densa, a las que se conoce como "nanas blancas", "estrellas de neutrones" y "hoyos negros". Nuestro Sol se convertirá algún día en una de esas enanas blancas. El texto anterior se titula ¿POR QUÉ BRILLAN LAS ESTRELLAS? Debido a que:

A Informa acerca de la fuente energética y vital del Sol. B Argumenta cómo y cuándo el Sol se convertirá en estrella.
C Describe por qué explota una estrella y sus consecuencias. D Explica la razón del principio luminoso de estos astros.

2. En la expresión "Esta fuente casi inagotable de energía les da una vida muy larga: nuestro Sol vivirá 10.000 millones de años", el uso de los dos puntos permite incluir una información que:

A Especifica el tiempo de vida del Sol. B Aclara de dónde proviene la energía del Sol.
C Informa sobre los elementos de las estrellas. D Describe la producción de energía nuclear.

https://quizizz.com/join/quizizzId/2001482442 24

3472, 20 39 COMPRENSIÓN LECTORA

6. EL MAR COMO ESPACIO VITAL
En el mar, al igual que en tierra firme, viven plantas y animales. Sin embargo, a pesar de que el espacio vital del mar es cien veces mayor que el de tierra firme, alberga escasamente una octava parte de las especies de animales y plantas que conocemos, alrededor de 250.000. Asimismo, los animales del mar tienen una estructura mucho más sencilla que los de tierra firme, y hay poca diferencia entre unos y otros. Algo similar ocurre con las plantas marinas. Las condiciones de vida en el mar son más uniformes y estables que las de la tierra, donde reinan los contrastes en las condiciones del medio ambiente externo. Pensemos simplemente en los colores del trópico y los fríos del Ártico, en los quemantes desiertos, los infinitos pantanos y las selvas impenetrables. A esto sumémosle las variaciones de la temperatura, durante el día y cada estación del año. Los habitantes del mar no tienen que adaptarse a tales condiciones de su medio ambiente.
Aun así, en el mar existen seres vivientes muy diferentes. Los más diminutos, las bacterias, son más pequeños que la milésima parte de un milímetro. Los más grandes, la ballena azul, pueden pesar hasta 150 toneladas. Por su parte, las plantas marinas más grandes, el alga gigante o alga Kelp, puede medir hasta 50 metros de largo. El promedio de individuos pertenecientes a las especies de peces que viven en los mares también es enorme, cerca de 10.000 millones de animales.
Los científicos subdividen a los habitantes marinos en tres grandes grupos. El primero vive encima o directamente encima de la superficie del mar; se le denomina bentos y a él pertenecen plantas fijas en el suelo marino (algas y pasto marino), almejas, caracoles, cangrejos y lombrices. El segundo grupo, el necton, está compuesto por los animales del mar con mayor desarrollo. Entre ellos se cuentan los peces, moluscos (pulpos) y mamíferos marinos: ballenas y focas. Ellos mismos buscan su ubicación en el mar y son capaces de nadar contra las corrientes. El tercer grupo, el plancton (que en griego significa "errante") vive en mar abierto. A este grupo pertenecen animales diminutos y plantas que, por ser tan ligeros, viven suspendidos en el agua. El texto puede considerarse:

A Inadecuado para mostrar las diferencias entre los seres que viven en el mar. B Adecuado para informar sobre las especies que habitan en el mar.
C Inadecuado para clasificar las especies que viven en el mar. D Adecuado para proteger a las especies que habitan en el mar.

7. Juliana debe escribir un texto en el que liste cosas regularmente en el colegio. En el texto que está escribiendo Juliana dice: "En el colegio, por lo general..." ¿Qué debe seguir escribiendo Juliana?

A Me baño, desayuno, cojo el bus, llevo al colegio. B Ceno, leo, investigo, duermo, expongo, camino.
C Escribo, juego fútbol, desayuno, duermo, corro. D Leo, trabajo en grupo, expongo un tema, escribo.

https://quizizz.com/join/quizizzId/2001482442 24

3472, 20 39 COMPRENSIÓN LECTORA

6. EL MAR COMO ESPACIO VITAL
En el mar, al igual que en tierra firme, viven plantas y animales. Sin embargo, a pesar de que el espacio vital del mar es cien veces mayor que el de tierra firme, alberga escasamente una octava parte de las especies de animales y plantas que conocemos, alrededor de 250.000. Asimismo, los animales del mar tienen una estructura mucho más sencilla que los de tierra firme, y hay poca diferencia entre unos y otros. Algo similar ocurre con las plantas marinas. Las condiciones de vida en el mar son más uniformes y estables que las de la tierra, donde reinan los contrastes en las condiciones del medio ambiente externo. Pensemos simplemente en los colores del trópico y los fríos del Ártico, en los quemantes desiertos, los infinitos pantanos y las selvas impenetrables. A esto sumémosle las variaciones de la temperatura, durante el día y cada estación del año. Los habitantes del mar no tienen que adaptarse a tales condiciones de su medio ambiente.
Aun así, en el mar existen seres vivientes muy diferentes. Los más diminutos, las bacterias, son más pequeños que la milésima parte de un milímetro. Los más grandes, la ballena azul, pueden pesar hasta 150 toneladas. Por su parte, las plantas marinas más grandes, el alga gigante o alga Kelp, puede medir hasta 50 metros de largo. El promedio de individuos pertenecientes a las especies de peces que viven en los mares también es enorme, cerca de 10.000 millones de animales.
Los científicos subdividen a los habitantes marinos en tres grandes grupos. El primero vive encima o directamente encima de la superficie del mar; se le denomina bentos y a él pertenecen plantas fijas en el suelo marino (algas y pasto marino), almejas, caracoles, cangrejos y lombrices. El segundo grupo, el necton, está compuesto por los animales del mar con mayor desarrollo. Entre ellos se cuentan los peces, moluscos (pulpos) y mamíferos marinos: ballenas y focas. Ellos mismos buscan su ubicación en el mar y son capaces de nadar contra las corrientes. El tercer grupo, el plancton (que en griego significa "errante") vive en mar abierto. A este grupo pertenecen animales diminutos y plantas que, por ser tan ligeros, viven suspendidos en el agua. El texto puede considerarse:

A Inadecuado para mostrar las diferencias entre los seres que viven en el mar. B Adecuado para informar sobre las especies que habitan en el mar.
C Inadecuado para clasificar las especies que viven en el mar. D Adecuado para proteger a las especies que habitan en el mar.

7. Juliana debe escribir un texto en el que liste cosas regularmente en el colegio. En el texto que está escribiendo Juliana dice: "En el colegio, por lo general..." ¿Qué debe seguir escribiendo Juliana?

A Me baño, desayuno, cojo el bus, llevo al colegio. B Ceno, leo, investigo, duermo, expongo, camino.
C Escribo, juego fútbol, desayuno, duermo, corro. D Leo, trabajo en grupo, expongo un tema, escribo.

https://quizizz.com/join/quizizzId/2001482442 24

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

TALLER 3 LOS NIVELES DE LECTURA

Figura 7. Los niveles de lectura

INSTITUCIÓN EDUCATIVA FRANCISCO JOSÉ DE CALLES
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEPARTAMENTO DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN

UNIDAD DE APRENDIZAJE: EL MUNDO DE LOS OBJETOS

PERIODO: PRIMARIO

TEMA: EL MUNDO DE LOS OBJETOS

ESTÁNDAR: Utilización de estrategias para la búsqueda, organización, almacenamiento y recuperación de la información que proporcionen fuentes de información y conocimiento que permitan la búsqueda y el uso de la información.

DESA: Utilizar un lenguaje sencillo en textos que lee y los relaciona con las categorías de los objetos que los rodean.

INDICADOR: Utilizar un lenguaje sencillo en textos que lee y los relaciona con las categorías de los objetos que los rodean.

LA LECTURA Y SUS NIVELES

EL NIVEL DE COMPRENSIÓN LINGÜÍSTICA: se refiere al que se relaciona con el significado y estructura, y depende del receptor desde reconocer o pasar por lo que se dice al comprender en la superficie del texto.

Las siguientes frases pueden interpretarse de manera literal:

1. **¿Qué te parece?**
El receptor de la frase comprende que está leyendo sobre el cielo.

2. **¿Alguna vez se va a casar?**
El receptor de la frase comprende que el autor se refiere a la relación por medio del texto de un texto.

EL NIVEL DE COMPRENSIÓN INFERENCIAL: se refiere al que se refiere a la capacidad de comprender lo que no se dice en un texto. Es la habilidad que el lector posee para inferir la información que no está explícita en el texto.

Las siguientes frases pueden ser un ejemplo de inferencia:

1. **¿No parece que se va a casar?**

2. **¿Alguna vez se va a casar?**

3. **¿Alguna vez se va a casar?**

4. **¿Alguna vez se va a casar?**

5. **¿Alguna vez se va a casar?**

6. **¿Alguna vez se va a casar?**

7. **¿Alguna vez se va a casar?**

8. **¿Alguna vez se va a casar?**

9. **¿Alguna vez se va a casar?**

10. **¿Alguna vez se va a casar?**

11. **¿Alguna vez se va a casar?**

12. **¿Alguna vez se va a casar?**

13. **¿Alguna vez se va a casar?**

14. **¿Alguna vez se va a casar?**

15. **¿Alguna vez se va a casar?**

16. **¿Alguna vez se va a casar?**

17. **¿Alguna vez se va a casar?**

18. **¿Alguna vez se va a casar?**

19. **¿Alguna vez se va a casar?**

20. **¿Alguna vez se va a casar?**

21. **¿Alguna vez se va a casar?**

22. **¿Alguna vez se va a casar?**

23. **¿Alguna vez se va a casar?**

24. **¿Alguna vez se va a casar?**

25. **¿Alguna vez se va a casar?**

26. **¿Alguna vez se va a casar?**

27. **¿Alguna vez se va a casar?**

28. **¿Alguna vez se va a casar?**

29. **¿Alguna vez se va a casar?**

30. **¿Alguna vez se va a casar?**

31. **¿Alguna vez se va a casar?**

32. **¿Alguna vez se va a casar?**

33. **¿Alguna vez se va a casar?**

34. **¿Alguna vez se va a casar?**

35. **¿Alguna vez se va a casar?**

36. **¿Alguna vez se va a casar?**

37. **¿Alguna vez se va a casar?**

38. **¿Alguna vez se va a casar?**

39. **¿Alguna vez se va a casar?**

40. **¿Alguna vez se va a casar?**

41. **¿Alguna vez se va a casar?**

42. **¿Alguna vez se va a casar?**

43. **¿Alguna vez se va a casar?**

44. **¿Alguna vez se va a casar?**

45. **¿Alguna vez se va a casar?**

46. **¿Alguna vez se va a casar?**

47. **¿Alguna vez se va a casar?**

48. **¿Alguna vez se va a casar?**

49. **¿Alguna vez se va a casar?**

50. **¿Alguna vez se va a casar?**

51. **¿Alguna vez se va a casar?**

52. **¿Alguna vez se va a casar?**

53. **¿Alguna vez se va a casar?**

54. **¿Alguna vez se va a casar?**

55. **¿Alguna vez se va a casar?**

56. **¿Alguna vez se va a casar?**

57. **¿Alguna vez se va a casar?**

58. **¿Alguna vez se va a casar?**

59. **¿Alguna vez se va a casar?**

60. **¿Alguna vez se va a casar?**

61. **¿Alguna vez se va a casar?**

62. **¿Alguna vez se va a casar?**

63. **¿Alguna vez se va a casar?**

64. **¿Alguna vez se va a casar?**

65. **¿Alguna vez se va a casar?**

66. **¿Alguna vez se va a casar?**

67. **¿Alguna vez se va a casar?**

68. **¿Alguna vez se va a casar?**

69. **¿Alguna vez se va a casar?**

70. **¿Alguna vez se va a casar?**

71. **¿Alguna vez se va a casar?**

72. **¿Alguna vez se va a casar?**

73. **¿Alguna vez se va a casar?**

74. **¿Alguna vez se va a casar?**

75. **¿Alguna vez se va a casar?**

76. **¿Alguna vez se va a casar?**

77. **¿Alguna vez se va a casar?**

78. **¿Alguna vez se va a casar?**

79. **¿Alguna vez se va a casar?**

80. **¿Alguna vez se va a casar?**

81. **¿Alguna vez se va a casar?**

82. **¿Alguna vez se va a casar?**

83. **¿Alguna vez se va a casar?**

84. **¿Alguna vez se va a casar?**

85. **¿Alguna vez se va a casar?**

86. **¿Alguna vez se va a casar?**

87. **¿Alguna vez se va a casar?**

88. **¿Alguna vez se va a casar?**

89. **¿Alguna vez se va a casar?**

90. **¿Alguna vez se va a casar?**

91. **¿Alguna vez se va a casar?**

92. **¿Alguna vez se va a casar?**

93. **¿Alguna vez se va a casar?**

94. **¿Alguna vez se va a casar?**

95. **¿Alguna vez se va a casar?**

96. **¿Alguna vez se va a casar?**

97. **¿Alguna vez se va a casar?**

98. **¿Alguna vez se va a casar?**

99. **¿Alguna vez se va a casar?**

100. **¿Alguna vez se va a casar?**

1. Interpreta los siguientes textos de manera literal:

- Muchos cueros (leones) vivían en el desierto.
- El esposo está para el parto de María.
- El esposo está para el parto.
- María está para.
- La casa se incendió.

2. Interpreta los siguientes textos de manera inferencial:

- No crees que sea el mejor cuando lo ve.
- ¿Cómo se siente el receptor, no parecería a ser una.
- ¿Cómo se siente el receptor, no parecería a ser una.
- ¿Cómo se siente el receptor, no parecería a ser una.
- ¿Cómo se siente el receptor, no parecería a ser una.

3. Interpreta los siguientes textos de manera crítica:

- No está el receptor que lo que él me está.
- La historia de la vida es que se trata de conseguir con alguien.
- El flujo de vida no representa correctamente a alguien.
- La vida de María que intenta no me gusta.
- El receptor que vive en el mundo es demasiado informal para el parto.

EL PERRO AMERICANO Y EL TIROQUE DE CARNE

Cómo da un perro más un pedazo de carne y agua y se comió a un lado del río. Después, para, hasta el agua, para cuando estaba a punto de hacer el perro a su perro, un pedazo, algo, a otro perro que estaba en la boca un pedazo de carne más grande que el agua. Entonces le preguntó: ¿Cuál es la y por qué tiene un pedazo de carne más grande que el agua? El perro echó un vistazo a la carne más grande.

Instantáneamente se arrojó sobre el perro la cabeza al perro para amarrarlo al accidente bozal. Su puntal en el agua, mirando, desapareciendo la imagen del perro y de la carne. Al mismo tiempo desapareció la carne restante que el perro pronto había abandonado en la orilla y que la carne se lo llevó río abajo.

- ¿Dónde? ¿Cuál es la historia presente en esta historia?
- ¿Dónde? ¿Cuál es la historia presente en esta historia?
- ¿Qué valor representa el perro y explica el por qué?

Algunos de los niveles de comprensión inferencial:

- La historia de la vida es que se trata de conseguir con alguien.
- El flujo de vida no representa correctamente a alguien.
- No está el receptor que lo que él me está.

CONSEJOS DE EVALUACIÓN

- Entrega puntaje oportuno y puntaje de los comportamientos observados.
- Agrupación de los conceptos básicos de la historia de la vida.
- Reservar en los textos verbales y participar en los mismos.

¿Cuál importancia tiene para ti los niveles de lectura?

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

TALLER 4 MITOS Y LEYENDAS

Figura 8. Mitos y leyendas

INSTITUCIÓN EDUCATIVA FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS

TALLER DE LENGUA CASTELLANA
TEMA: MITOS Y LEYENDAS. GRADO OCTAVO
DOCENTE: MARINA LOZADA AVENDAÑO

TEMA: GÉNEROS NARRATIVO MITO Y LEYENDA

EL MITO es una narración que presenta explicaciones fantásticas de hechos reales o sucesos de la naturaleza. Suele haber dioses, héroes y personajes que hacen cosas imposibles de hacer en la realidad.

LA LEYENDA es un relato que se transmite por tradición oral, el cual combina elementos reales con elementos imaginarios o maravillosos, sembrados en un contexto geográfico e histórico concreto.

Un ejemplo de este tipo de leyendas podrían ser las historias de La Ebrión, La Bayona, El Sábido, El collar del fuso, etc.

MITO vs **LEYENDA**

1. Elabore un cuadro comparativo entre el mito y la leyenda a partir de la información anterior y los mapas conceptuales resaltando las diferencias.

2. Elija dos imágenes de los personajes de leyenda y consúltalo:



Que narra la leyenda en la que aparecen como personajes
 A qué región pertenecen estos personajes
 Qué características posee cada personaje

3. Lea el siguiente texto y responda las preguntas de acuerdo a la lectura.

PEGASO

Pegaso era un caballo con alas que nació de la sangre de la diosa Atenea, cuando Perseo le cortó la cabeza. Nació en el monte Helicón al poco tiempo de nacer de una roca en una cueva llamada a su vez diosa y por eso, desde entonces, las musas lo custodian y alimentan en invierno cuando no tiene hambre para comer.

Como era un caballo negro, muchos hombres quisieron poseerlo, pero ninguno podía atrapar, hasta que llegó Belerofonte, príncipe de Corinto que le pidió ayuda a la diosa Atenea para capturar a Pegaso y así se le regaló una brida de oro con la que sería fácil domar a Pegaso. Belerofonte fue con los brujos al gran profeta de Pegaso donde le aconsejaron que, inconscientemente, y cuando se le acercó se dejó montar en su espalda.

Pegaso empezó a mostrarle a Belerofonte en sus aventuras contra la Amazonas y la Quimera. Desgraciadamente Belerofonte se volvió muy orgulloso y se permitió montar en Pegaso durante que podía volar como los dioses. Un día se atrevió a salir al monte Olimpo y cuando lo vio Zeus, el padre de todos los dioses, se enfadó mucho y lo castigó haciendo que una manada de vacas le regalara que tira a Belerofonte desde una gran altura, rechazado por los dioses, un poder hablar con nadie.

El Pegaso nació de:

- La sangre de Gorgona Medusa
- Perseo
- Perseo
- Belerofonte, príncipe de Corinto

 Porque contó accidentalmente.

- Porque simplemente los jinetes.
- Porque simplemente los jinetes.
- Porque simplemente los jinetes.
- Porque simplemente los jinetes.

¿De dónde cuenta de que Pegaso era indomable?

- Alguien una fuente donde dormía
- Fue caído por las musas
- En un templo, pero no se debía montar
- En un templo, pero no se debía montar

¿Pegaso era:

- Un caballo
- Un híbrido
- Un híbrido
- Un híbrido

¿Con la ayuda de la musa, Pegaso:

- Nació
- Voló a pelear al campo
- Se quedó con Zeus
- Acompañó a Belerofonte

El Pegaso nació de:

- La sangre de Gorgona Medusa
- Perseo
- Perseo
- Belerofonte, príncipe de Corinto

 Porque contó accidentalmente.

- Porque simplemente los jinetes.
- Porque simplemente los jinetes.
- Porque simplemente los jinetes.
- Porque simplemente los jinetes.

¿De dónde cuenta de que Pegaso era indomable?

- Alguien una fuente donde dormía
- Fue caído por las musas
- En un templo, pero no se debía montar
- En un templo, pero no se debía montar

¿Pegaso era:

- Un caballo
- Un híbrido
- Un híbrido
- Un híbrido

¿Con la ayuda de la musa, Pegaso:

- Nació
- Voló a pelear al campo
- Se quedó con Zeus
- Acompañó a Belerofonte

4. Lea el siguiente texto

¿Cómo nacieron el sol y la luna?

En un principio, la Tierra estaba cubierta por una inmensa noche y sólo la habitaban dos personajes: el Cacique de Iraa y el Cacique de Ramirigua. Ellos, valeroso y astuto, decidieron tomar de guerra a Ramirigua. Hubieron varios mullones de barro que se les los cuerpos de los hombres. Simultáneamente, formaron otros cuerpos esbeltos y armoniosos, hechos de juncos flexibles: los de la mujer. Así nació la raza humana.

Pero las tinieblas mantenían al ser humano en la más desesperante oscuridad. Muy triste, el Cacique de Iraa pidió a su sobrino, el Cacique de Ramirigua, que fuera a las alturas a traer la luz para el mundo. El Cacique subió y volvió a la tierra feliz, que se convirtió en un astro fulgurante que iluminó la Tierra y la humanidad. El Cacique de Ramirigua se había convertido en el Sol. La humanidad no había conocido dicha luz, pues además de la luz, recibió valor para abrigarse y más crearon las plantas para su alimento. Vivió el cacique de Iraa que cuando el sol se ocultaba llegaba al Sol y la oscuridad, significó el cambio de su sobrino y se convirtió en un astro, pero menos brillante: la Luna.

Desde entonces, los chichicas adoran al Sol (Día) y la Luna (Noche) e invocan en su honor tiempos semejantes como El tiempo del Sol, en Segamón.

Mito de la comunidad indígena Chichica Tomado de Mitos y Leyendas colombianas.

Respondo las siguientes interrogantes:

Según los chichicas,

¿Cómo era la tierra al principio?
 ¿Cómo nacieron el sol y la luna?
 ¿Cómo nació la raza humana?
 ¿Cómo nació el sol?
 ¿Cómo nació la luna?
 ¿Cómo se le dio el nombre al sol y a la luna?

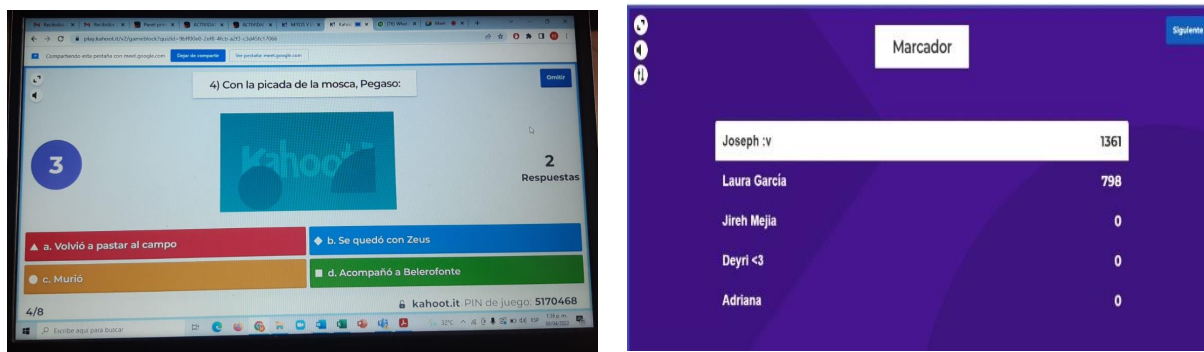
AMPLIAR MIS CONOCIMIENTOS
<https://www.youtube.com/watch?v=af8d077e>

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

TALLER 5

PADLET Y KAHOOT

Figura 9. Muestra de la prueba en línea de KAHOOT



Fuente: Muro Virtual PADLET <https://es.padlet.com/mlozadaa/cusr3znc0az8103c>
<https://es.padlet.com/mlozadaa/a6xob17x6jpn8v7k>



Durante el desarrollo de este capítulo se aplicaron cada una de las estrategias pedagógica mencionadas en cada fase del proyecto, teniendo en cuenta cada uno de los objetivos específicos propuestos. Hago énfasis en el Muro Virtual porque es una herramienta muy atractiva para los estudiantes que le permite interactuar con otros compañeros, leer cualquier tipología textual, jugar con la información y crear sus propios escritos, todo ello, conduce al mejoramiento de los hábitos lectores y escritores, comportamientos que se pueden ver reflejado en el aula.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

En esta etapa del proyecto de investigación, se dan a conocer las conclusiones, es decir, el informe sobre las metas alcanzadas a través de la aplicación de cada uno de los Instrumentos y actividades diseñados para lograr el cambio de actitud hacia la lectura, la escritura, como también, desde lo personal y lo académico en los estudiantes de Octavo Grado de la Institución Francisco José de Caldas, del municipio de Soledad (Atlántico),

5.1 CONCLUSIONES

Para determinar el nivel de desempeño respecto a la lectura y escritura, de los estudiantes objeto de esta investigación, se realizó una prueba diagnóstica o evaluación por competencias a un grupo de 35 estudiantes, donde se hizo el ejercicio de leer detenidamente, identificar los elementos del texto, es decir la parte literal y algunas preguntas de nivel inferencial; además respondieron preguntas que los invitaron a redactar, opinar o expresar sus ideas, siguiendo temáticas estudiadas en clases.

Al diseñar esta propuesta pedagógica basada en la Ludificación, se logró que el estudiante mirara a la comprensión de lectura y escritura con más interés, ya que es un conjunto de actividades muy didácticas y creativas, les que permiten jugar con la imaginación. Para implementar estas actividades se utilizaron los recursos TIC que permitió al estudiante acceder

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

con facilidad al proceso enseñanza- aprendizaje en el manejo de estas herramientas y que se viera reflejado en el aula virtual.

Para evaluar la efectividad de la estrategia se utilizaron las herramientas Tic como: **Quizziz, Kahoot, Google Form y Padlet**. En ellas los estudiantes desarrollaron dinámicas diferentes como evaluaciones en línea, respondieron cuestionarios para fortalecer la lectura literal e inferencial, como también la comprensión lectora y escritura; en el Muro Virtual redactaron, opinaron, crearon sus propios escritos y practicaron la lectura.

Con el desarrollo de los objetivos anteriores, se consiguió la realización del objetivo general formulado en el proyecto. La intervención condujo a mostrar que los estudiantes del grado 806, tienen un alto nivel de disciplina e interés en fortalecer la lectura y la escritura, pero esto, se ve afectado por múltiples factores como: los malos hábitos lectores, la falta de apoyo de los padres, la Institución no cuenta con los espacios y recursos necesarios para desarrollar estas dinámicas en el aula y por esta razón en ocasiones se trabaja de modo asincrónico desde casa.

De esta manera, con los productos del presente trabajo se consiguió responder la pregunta principal de la investigación: “¿Cómo fortalecer la lectura y la escritura, en los estudiantes de Octavo Grado de la Institución Educativa Francisco José de Caldas, de Soledad -Atlántico?”, como primer producto la motivación de los estudiantes para realizar cada actividad, como segundo producto el uso de herramientas virtuales fue considerado algo interesante y de agrado para los estudiantes porque se salió de la rutina de las clases presenciales, como tercer producto el aprender a utilizar nuevas herramientas tecnológicas para afianzar temáticas vistas en el aula de clase, que le van a servir me modelo a las demás asignaturas del currículo institucional, como cuarto producto los estudiantes mejoraron en las competencias digitales.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

5.2 RECOMENDACIONES

Para la Maestría

Se sugiere a la Universidad crear un grupo de Investigadores asociado a la temática de la incorporación de las Tic en las prácticas de aula y su impacto en los niveles de hábitos y comprensión lectora en los estudiantes de la básica y media de Colombia.

A la Investigación

Crear un instructivo que le permita a otros docentes seguir implementando este proyecto en las aulas de clases. Con ello se contribuirá a mantener el uso del E-learning. Esto se verá reflejado en el comportamiento y pensamiento de los estudiantes con respecto a la lectura y escritura.

A la Institución objeto de estudio

Que se cualifique al docente en el uso de las TIC, para la implementación del proyecto.

Crear espacios óptimos para el docente y el estudiante para continuar implementando La Ludificación y fortalecer la lectura y la escritura.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

REFERENCIAS

- Admin. (2017) *La Triangulación: Definiciones y Tipos*. Normasapa.net.
- Aguirre, Romero, A., (2019). *Escritura creativa y nuevas tecnologías: el uso de las nuevas tecnologías para la enseñanza de la escritura creativa en el sistema educativo norteamericano*. [Tesis Doctoral. Universidad Complutense de Madrid]
<https://eprints.ucm.es/id/eprint/56949/1/T41404.pdf>
- Ariel Maldonado, M, I., Gutiérrez González, C, M., y Rodríguez López, J, D., (2021). *La Gamificación: Propuesta para favorecer la comprensión lectora en el estudiante del contexto rural*. [Tesis de Maestría.]
- Arroyo Sarabia, M., Faz De los Santos, L., Gasca García, G., y Orozco Carro, R, B., (2010). *Mejoramiento de la comprensión lectora basada en el aprendizaje colaborativo en la enseñanza media básica*. [Revista. Universidad de Guadalajara]
<http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/140/157>
- Asprilla Murillo, M., Bolaños Erazo, M., Cadena, N., Rueda Naranjo, S., Salguero Rojas, G., Santos Millán, L., y Trujillo Bravo, M., Villa Valencia, A, R., (2017). *Fortalecimiento del aprendizaje autónomo en los estudiantes de la Institución Educativa Técnico Villa del Sur por medio de una propuesta didáctica*. [Tesis de Maestría. Universidad Santo Tomás]
<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/10038/Bola%C3%B1os2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Caballero, Toloza, C, M., y Suárez, Caballero, M, A., (2021) *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*

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

- Educativa La Ceiba-Rionegro, Santander*. [Tesis de grado. Universidad Pontificia Bolivariana]
[https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/9182/308_1%20\(1\).pdf?sequence=1](https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/9182/308_1%20(1).pdf?sequence=1)
- Carmona Navarro, S., (2018) *La lectura de los clásicos a través de un escape classroom “Una experiencia de Ludificación en el aula*. [Tesis de grado, Universidad de Alicante]
 Repositorio institucional de la Universidad de Alicante. Departamento de Innovación y Formación Didáctica. <https://rua.ua.es/dspace/handle/10045/76949>
- Carlino, P., y Martínez, S., (2009). *La lectura y la escritura un asunto de todos*. [Libro. Educo]
<https://media.utp.edu.co/referencias-bibliograficas/uploads/referencias/capitulo/271-la-lectura-y-la-escritura-un-asunto-de-todosas-memoriaspdf-WQOPB-libro.pdf>
- Cruz Aguilar, E., (2020). *La Educación Transformadora en el pensamiento de Paulo -Freire*. [Revista. Universidad de los Andes]
<https://www.redalyc.org/jatsRepo/356/35663284002/html/index.html>
- DANE (2017). *Encuesta Nacional de Lectura*. https://sitios.dane.gov.co/enlec_dashboard/#/
- De León, J, Martínez, D y Rhenals, F. (2021). *Estrategia didáctica basada en las TIC para el fortalecimiento de la competencia lectora (comprensión e interpretación) en los estudiantes de grado 6°B y 7°A de la Institución Educativa El Castillo-municipio de San Bernardo del Viento*. Departamento de Córdoba, Colombia. Universidad de Cartagena.
<https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/13600>
- Elliott, J. (1991). *El cambio educativo desde la investigación-acción*. Ediciones Morata.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

El país. (2013). *Expertos analizan por qué estudiantes en Colombia no tienen hábitos de lectura.*

Periódico El país <https://www.elpais.com.co/cal/expertos-analizan-por-que-estudiantes-en-colombia-no-tienen-habitos-de-lectura.html>

Foncubierta, J, M., y Rodríguez, C. (s. f). *Didáctica de la gamificación en la clase de español.*

<https://bit.ly/3o1yflJ>

García, C., (2016). *Una propuesta de aplicación de herramientas de gamificación o ludificación en línea en clases sobre El Quijote concebidas bajo un enfoque de trabajo por proyectos.*

[Tesis de maestría. Universitat de les Illes Balears]

https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/146952/tfm_2015-16_MFPR_cgr460_522.pdf?sequence=1

Guerrero, V., (2012). *Las tecnicas activas y el mejoramiento del nivel de lectura comprensiva de los estudiantes del sexto año de educacion basica de la escuela “ricardo descalti” del canton ambato. durante el periodo de noviembre 2009 a marzo del 2010.* Repositorio

Universidad Tecnica de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/763>

Gonzales, D., (2012). *Gestión y legislación socioeducativa.*

<https://catalinagp.blogspot.com/2012/09/ley-general-de-educacion-en-colombia.html>

Hernández, González, Yeymi. (2013). *Comprensión lectora. esc. Francisco Javier Mina.*

<http://m.proyecto-aplicativo5.webnode.mx/proyecto/justificacion/>

ICFES (2017). *Pruebas Saber de Quinto de Primaria.*

Ibáñez, Jesús. (1992). *La guerra incruenta entre cuantitativistas y cualitativistas.*

<https://www.sinnaps.com/blog-gestion-proyectos/metodologia-cualitativa#definicion-de-investigacion-cualitativa>

Institución Francisco José de Caldas., (2016). *Proyecto Educativo Institucional*

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Institución Educativa Francisco José de Caldas., (2021) *Plan de Asignatura de lenguaje*.

Institución Francisco José de Caldas (2016) Proyecto Educativo Institucional

Iregui, A, M., Melo, L., y Ramos, J., (2006). *La Educación en Colombia: análisis del marco normativo y de los indicadores sectoriales*. [Revista. Revista de economía del rosario]

<https://www.redalyc.org/pdf/5095/509555108002.pdf>

Kemmis, S., (1998). *Teoría crítica de la enseñanza*. Editorial martínez roca.

Laserna Montoya, J, C., y Rodríguez Jiménez, Y., (2017). *Fortalecimiento de la comprensión lectora mediada por TIC en los estudiantes del grado noveno y décimo de la institución educativa Centro de Comercio de Piedecuesta*. [Tesis de grado. Universidad Autónoma de Bucaramanga]

https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/2349/2017_Tesis_Rodriguez_Jimenez_Yolanda.pdf?sequence=1

Ley general de educación. Ley 115 de febrero 8 de 1994.

https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

La Ley 1955 de 2019 https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-340148.html?_noredirect=1

La Ley 1955 de 2019. [Minedu]18 de mayo de 2020

https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-340148.html?_noredirect=1

Linero Otero, L, L., y Macea Pinto, A, A., (2018). *La lectura lúdica libre como herramienta didáctica para fortalecer la comprensión lectora*. [Tesis de grado. Universidad Pontificia Bolivariana]

<https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/4770/La%20lectura%20libre%20como%20herramienta%20didactica.pdf?sequence=1>

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Meneses Montero, M., y Monge Alvarado, M. D., (2001). *El Juego en los niños: Enfoque Teórico*. [Revista. Revista Educación]

<https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

Montoya Álvarez, C., y Uribe Ciro, D., (2016). *Jugar para aprender no es aprender jugando, Ludificación de procesos pedagógicos*. [Revista]

[https://www.ceipa.edu.co/wp-content/uploads/2020/01/Jugar-para-aprender-no-es-aprender-](https://www.ceipa.edu.co/wp-content/uploads/2020/01/Jugar-para-aprender-no-es-aprender-jugando-)
jugando-

[1.pdf?_gl=1*1drte8a*_ga*MTIxNDY2MDI3NS4xNjMzOTA5MjEx*_ga_KPMW4DLCY2*MTYzMzkwOTIxMC4xLjAuMTYzMzkwOTIxMC4w](https://www.ceipa.edu.co/wp-content/uploads/2020/01/Jugar-para-aprender-no-es-aprender-jugando-1.pdf?_gl=1*1drte8a*_ga*MTIxNDY2MDI3NS4xNjMzOTA5MjEx*_ga_KPMW4DLCY2*MTYzMzkwOTIxMC4xLjAuMTYzMzkwOTIxMC4w)

Obez, R., Avalos, L., Steier, M y Balbi, M. (2018) *Técnicas mixtas de recolección de datos en la investigación cualitativa. Proceso de construcción de las prácticas evaluativas de los profesores expertos en la UNNE*. Universidad Nacional del Nordeste, Argentina.

Pasella Bolaño, M., y Polo Guette, B. E., (2016). *Fortalecimiento de la comprensión lectora a través del uso de estrategias didácticas por las TIC*. [Tesis de Maestría. Universidad de la costa]

Pérez, Mazo, E. y Zapata, Arteaga, K. (2017) *la relación entre la comprensión lectora y el rendimiento académico*. [Trabajo de grado, Universidad Pontificia Bolivariana]

<https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/4637/FORTALECIMIENTO%20DE%20LA%20COMPRESION%20LECTORA%20MEDIADA%20POR%20LAS%20TICS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Picón Ibáñez, A., (2019). *Ludificación y gamificación en el aula de secundaria Desarrollo de las competencias lingüísticas a través del juego*. [Tesis de Maestría. Universidad de Burgos]

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

https://riubu.ubu.es/bitstream/handle/10259/5208/Pic%C3%B3n_Ib%C3%A1llez-tfm.pdf?sequence=1

Pomares Smith, K, A., y Steele Antonio, J, O., (2018). *La Didáctica lúdica, mediadora, en el aprendizaje significativo*. [Tesis de Maestría. Universidad de la Costa]

<https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/2885/40990869%20-%2040988860.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Prensky, M., (2001). *Nativos digitales vs. Inmigrantes digitales*. Revista aprender a pensar

<https://aprenderapensar.net/2009/05/18/nativos-digitales-vs-inmigrantes-digitales/>

Restrepo, Gómez, B. (2002) *Una variante pedagógica de la investigación-acción educativa*.

OEI-Revista Iberoamericana de Educación. 29 (1). <https://doi.org/10.35362/rie2912898>

Ruiz, M. (2019). *La importancia de las TIC en la educación*. Revista Flup.

<https://www.flup.es/importancia-tics-educacion/>

Sampieri, R., (2006). *Ampliación y fundamentación de los métodos mixtos*. Revista ACADEMIA.

Semana, (2013). *Hace falta rigor y más horas de estudio en la 'U'*. semana.com

<https://www.semana.com/trabajo-y-educacion/articulo/las-universidades-pierden-su-calidad-academica/52010/>

Telesur, (2018). *¿Tu país tiene el hábito de la lectura? Descúbrelo*. teleSURtv.Net

<https://www.telesurtv.net/news/paises-lectura-leer-india-tailandia-china-20180216-0052.html>

Valencia García, A., y Obregón Arboleda, R., (2020). *Estrategias didácticas lúdicas mediada por la WEB 2.0 para el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes*.

[Tesis de Maestría. universidad de la costa]

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

<https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/7418/Estrategias%20did%C3%A1cticas%20mediada%20por%20la%20WEB%202.0%20para%20el%20fortalecimiento%20de%20la.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Westreicher, G. (2020) *Encuesta*. Revista Economipedia.

Yuste Tosina, R., Esnaola, G., y De Ansó, M, B., (2016). *Buenas prácticas de enseñanza con juegos digitales Good teaching practices with digital games*. [Tesis doctoral. Universidad de Extremadura y Univ. Nac. de Tres de Febrero]

https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/6765/CIVE17_paper_58.pdf?sequence=1

ANEXOS

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

ANEXO. 1. Cartas Consentimiento informado Rector

Carta donde se informa y se solicita el permiso al Rectoría y a Coordinación sobre la Aplicación de instrumentos.

Soledad-Atlántico 26 de octubre, 2021

Rector Institución Educativa Francisco José de Caldas:

Roberto Sanjuanelo

E. S. D

Cordial Saludo

La presente es para solicitar un permiso para aplicar los instrumentos de mi Proyecto de Grado de la Maestría que estoy cursando. Estos instrumentos serán aplicados de forma virtual al grado 806, donde cumpla función de tutora y docente de Lengua Castellana y Comprensión Lectora. Se tomarán las evidencias respectivas a cada una de las actividades que se apliquen a los estudiantes. A los padres de familia se les entregó la carta de consentimiento informado para que autorizarán la participación de sus niños en este proceso académico pero enriquecedor.

Agradeciendo su colaboración y una pronta respuesta

Atte,

Mauro Lozada Avendaño

CC: 57.419.953

MP
26/10/21
Recibido
Anaquel M
oct. 26/21

Carta Consentimiento Informado Coordinadora

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Soledad – Atlántico – marzo 3 de 2022

Señora:

María Cristina Parra

Coord. Insecaldas

E. S. M

La presente carta es para informarles que me encuentro en el último semestre de la Maestría E – Learning. Debido a este proceso debe aplicar los Instrumentos que exige el Proyecto de Investigación, estos pueden ser: Encuestas, Talleres, Videos, entre otros. Todo ello son las evidencias que debo aportar al proyecto por el cual estoy trabajando. El grupo escogido para cumplir con los objetivos es 806, grupo del cual soy tutora.

Agradeciendo su colaboración

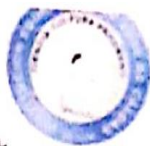
Atte. Marina Lozada Avendaño

CC: 57. 419. 953

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Acta de Consentimiento Informado a padres de familia

Dílez
Herrero
Gutiérrez



INSTITUCION EDUCATIVA FRANCISCO JOSE DE CALDAS

RESOLUCIÓN No. 1691 DE 03 DE NOVIEMBRE DE 2000

NIT: 890103051-8 DANE: 108758000015

REGISTRO EDUCATIVO: 036-01-03

Soledad, Atlántico 1 de marzo-2022

ACTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Estimado Padre de Familia Ana Milena Gutiérrez Arguello

Como parte de mis estudios de Maestría y por estar cursando mi último semestre, debo aplicar una serie de actividades, de lo cual debo tomar evidencias ya sea a través de talleres, fotografías, juegos didácticos en el aula o de manera virtual, para ello he seleccionado al grupo 806.

El siguiente documento tiene como finalidad contar con su autorización para que su niño(a) participe en las actividades que le ayudaran a mejorar sus competencias lectoras y escritoras entre otras. La información proporcionada será empleada únicamente para mis estudios de Maestría. Se procurarán las medidas necesarias para mantener el anonimato de los estudiantes.

Agradeciendo su colaboración.

Nombre:

Firma:

Lugar y fecha:

Ana Milena Gutiérrez A.
[Firma]
01-03-2022

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

ANEXO 2. Validación de instrumentos por expertos

Validación de instrumentos por experto

Revisión: 1

Nombre del experto (a): Yolanda Villamizar de Camperos

Formación académica: PHD en EDUCACIÓN

Fecha: Julio 19 de 2022

La investigación se titula: “La ludificación, como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la lectura y escritura basada en las TICs, en los estudiantes de octavo grado de la I.E. Francisco José De Caldas” en la cual se aplicarán los siguientes instrumentos:

Encuesta, prueba diagnóstica, rejilla de seguimiento, diario pedagógico y prueba final.

1. Pertinencia de las preguntas con los objetivos:

Instrumento	Suficiente	Medianamente suficiente	Insuficiente
Encuesta	X		
Prueba diagnóstica	X		
Rejillas de seguimiento	X		
Diario pedagógico	X		
Prueba final	X		

2. Pertinencia de las preguntas con las categorías de análisis:

Instrumento	Suficiente	Medianamente suficiente	Insuficiente
Pre test	X		
Prueba diagnóstica	X		
Rejillas de seguimiento	X		
Diario pedagógico	X		
Prueba final	X		

3. Redacción de las preguntas:

Instrumento	Suficiente	Medianamente suficiente	Insuficiente
Pre test	X		
Prueba diagnóstica	X		
Rejillas de seguimiento	X		

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Diario pedagógico	X		
Prueba final	X		

4. Pertinencia de las preguntas con la estrategia pedagógica:

Instrumento	Suficiente	Medianamente suficiente	Insuficiente
Pre test	X		
Prueba diagnóstica	X		
Rejillas de seguimiento	X		
Diario pedagógico	X		
Prueba final	X		

Una vez realizada la revisión de los instrumentos concluyo que cumplen con el objetivo planteado y desde mi experiencia y amplio conocimiento considero que son pertinentes para ser aplicados en la investigación.

Solanda Villanueva de Campos

Vo Bo:

C.C. 27785433

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Validación de instrumentos por experto

Revisión: 1

Nombre del experto (a): Cristina Ramos DíazFormación académica: Doctora en Tecnología EducativaFecha: Febrero 18 de 2022

La investigación se titula: "La ludificación, como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la lectura y escritura basada en las TICs, en los estudiantes de octavo grado de la I.E. Francisco José De Caldas" en la cual se aplicarán los siguientes instrumentos:

Encuesta, prueba diagnóstica, rejilla de seguimiento, diario pedagógico y prueba final.

1. Pertinencia de las preguntas con los objetivos:

Instrumento	Suficiente	Medianamente suficiente	Insuficiente
Encuesta	X		
Prueba diagnóstica	X		
Rejillas de seguimiento	X		
Diario pedagógico	X		
Prueba final	X		

2. Pertinencia de las preguntas con las categorías de análisis:

Instrumento	Suficiente	Medianamente suficiente	Insuficiente
Pre test	X		
Prueba diagnóstica	X		
Rejillas de seguimiento	X		
Diario pedagógico	X		
Prueba final	X		

3. Redacción de las preguntas:

Instrumento	Suficiente	Medianamente suficiente	Insuficiente
Pre test	X		
Prueba diagnóstica	X		
Rejillas de seguimiento	X		

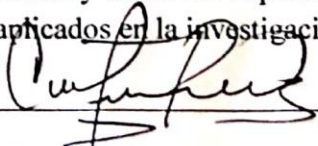
La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Diario pedagógico	X		
Prueba final	X		

4. Pertinencia de las preguntas con la estrategia pedagógica:

Instrumento	Suficiente	Medianamente suficiente	Insuficiente
Pre test	X		
Prueba diagnóstica	X		
Rejillas de seguimiento	X		
Diario pedagógico	X		
Prueba final	X		

Una vez realizada la revisión de los instrumentos concluyo que cumplen con el objetivo planteado y desde mi experiencia y amplio conocimiento considero que son pertinentes para ser aplicados en la investigación.



Vo Bo:

C.C. 22.643.724. Sol. (A+I).

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

ANEXO 3

Preguntas de la Encuesta aplicada a los estudiantes de 806

ENCUESTA SOBRE HÁBITOS LECTO-ESCRITORES

La siguiente encuesta es realizada para fines académicos y su objetivo principal es recoger información sobre ti, tu familia y tu institución educativa sobre los hábitos lectores.

Es importante que pongas atención e interés y, sobre todo, que respondas con sinceridad a todo lo que se te pregunta. No hay respuestas correctas ni incorrectas. Además, puesto que el cuestionario es anónimo, nadie va a conocer tus respuestas. Intenta no dejar ninguna cuestión sin contestar: son fáciles y tienes tiempo suficiente.

La forma de responder es sencilla, para cada cuestión debes marcar con una cruz la casilla que corresponda con tu respuesta. Sólo hay una pregunta en la que se te pide algo diferente, la 7; en este caso, debes ordenar una serie de actividades de acuerdo con tu orden de preferencia.

NOMBRE DEL ESTUDIANTE: _____

SEXO: Masculino Femenino

EDAD: _____

GRADO: _____

1. ¿Cuántas personas viven en tu casa, contándote tú?

Dos Tres Cuatro Cinco
Seis Siete Ocho o más

2. ¿Vives con tus padres?

Sí, con los dos Sólo con mi padre
Sólo con mi madre No

3. ¿Qué estudios han acabado tus padres?

Padre	Madre
Sin estudios <input type="checkbox"/>	Sin estudios <input type="checkbox"/>
Algunos cursos de Primaria <input type="checkbox"/>	Algunos cursos de Primaria <input type="checkbox"/>
Estudios primarios <input type="checkbox"/>	Estudios primarios <input type="checkbox"/>
Bachillerato <input type="checkbox"/>	Bachillerato <input type="checkbox"/>
Formación Profesional <input type="checkbox"/>	Formación Profesional <input type="checkbox"/>
Universitarios <input type="checkbox"/>	Universitarios <input type="checkbox"/>

4. ¿Cuál es la profesión de tus padres?

	Padre	Madre
Trabajador/a de la agricultura, ganadería, pesca y forestal	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Trabajador/a de la construcción, minería, textil y transportes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Directivo/a de la Administración pública o de grandes empresas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Propietario/a o directivo/a de pequeña o mediana empresa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Empleado/a administrativo/a o similar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Comerciante, vendedor/a o similar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Artesano/a u obrero/a especializado/a (operario/a, electricista, mecánico/a...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Conserje, mozo o peón	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Personal de servicios (hostelería, domésticos, seguridad) o similar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Profesional de los espectáculos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Profesor/a, profesional del Derecho, las Ciencias Sociales y las Artes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Otra ocupación propia de estudios universitarios medios o superiores	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sus labores	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

1. ¿Cuál es la titulación académica máxima que esperas alcanzar?

Graduado en Educación Secundaria	<input type="checkbox"/>	Bachiller	<input type="checkbox"/>
Técnico de Formación Profesional	<input type="checkbox"/>	Técnico Superior de Formación Profesional	<input type="checkbox"/>
Diplomado universitario o equivalente	<input type="checkbox"/>	Licenciado universitario o equivalente	<input type="checkbox"/>

2. Indica tu grado de acuerdo o desacuerdo con las siguientes afirmaciones.

(1: totalmente en desacuerdo; 2: bastante en desacuerdo; 3: ni acuerdo ni desacuerdo; 4: bastante de acuerdo; y 5: totalmente de acuerdo)

	1	2	3	4	5
▪ Soy bueno o buena en las tareas escolares	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
▪ Me imagino fácilmente las situaciones que leo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
▪ Hago amigos y amigas fácilmente	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
▪ Tengo dificultades con la lectura	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
▪ Me gusta como soy	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
▪ Me gusta participar en muchas actividades	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
▪ Pienso las cosas antes de hacerlas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
▪ Me gusta imaginar situaciones nuevas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
▪ Me gusta la soledad	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
▪ Tengo facilidad para concentrarme al leer	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
▪ Tuve dificultades cuando aprendí a leer	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
▪ Me siento feliz	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
▪ Leo con rapidez	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
▪ Me siento solo o sola	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
▪ Comprendo generalmente lo que leo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
▪ Sé que la gente me tiene en cuenta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3. Ordena, del 1 al 10, las siguientes actividades, siendo 1 lo que más te gusta hacer y 10 lo que menos.

▪ Practicar algún deporte	nº de orden: ____
▪ Ir al cine	nº de orden: ____
▪ Ir a la discoteca	nº de orden: ____
▪ Salir con amigos y amigas	nº de orden: ____
▪ Ver la televisión	nº de orden: ____
▪ Escuchar música	nº de orden: ____

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

- Leer n° de orden: ____
- Jugar con el ordenador o la videoconsola n° de orden: ____
- Navegar por Internet n° de orden: ____
- No hacer nada n° de orden: ____

2. ¿Aproximadamente, cuántos libros, sin contar los de texto, hay en tu casa?

Ninguno Entre 1 y 20 Entre 21 y 100 Entre 101 y 500 Más de 500

3. ¿Con qué frecuencia se compran en tu casa los siguientes tipos de periódicos?

Periódicos de información general		Periódicos deportivos	
Nunca	<input type="checkbox"/>	Nunca	<input type="checkbox"/>
Algunas semanas	<input type="checkbox"/>	Algunas semanas	<input type="checkbox"/>
1 ó 2 días a la semana	<input type="checkbox"/>	1 ó 2 días a la semana	<input type="checkbox"/>
3 ó 4 días a la semana	<input type="checkbox"/>	3 ó 4 días a la semana	<input type="checkbox"/>
Casi todos los días	<input type="checkbox"/>	Casi todos los días	<input type="checkbox"/>
Todos los días	<input type="checkbox"/>	Todos los días	<input type="checkbox"/>

4. ¿Cuánto leen tus padres?

	Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho
▪ Tu padre	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
▪ Tu madre	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

5. ¿En casa, cuando tenías menos edad,

	Nunca	Casi nunca	Algunas veces	Frecuente-mente	Muy frecuentemente
▪ te leían libros?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
▪ te compraban o regalaban libros?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
▪ te preguntaban por lo que leías?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

6. ¿Te gusta leer?

Nada Muy poco Algo Bastante Mucho

7. ¿Cuánto te gustan cada uno de los siguientes tipos de libros?

	Nada	Muy poco	Algo	Bastante	Mucho
▪ Misterio/Espionaje	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
▪ Románticos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
▪ Deporte/Salud	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
▪ Aventuras	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
▪ Ciencia-ficción	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
▪ Terror	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
▪ Poesía	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
▪ Historia/Política	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

▪ Humor	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
▪ Ciencia/Tecnología	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
▪ Viajes, naturaleza	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
▪ Música	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
▪ Literatura clásica	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
▪ Biografías/Autobiografías	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

1. ¿Cuál es el principal motivo por el que crees que es importante leer? (señala una sola respuesta)

Porque aprendo mucho	<input type="checkbox"/>
Porque me ayuda a imaginar cosas o situaciones	<input type="checkbox"/>
Porque me enseña a expresarme mejor	<input type="checkbox"/>
Porque me hace sentir bien	<input type="checkbox"/>
Porque aprendo lo que significan muchas palabras	<input type="checkbox"/>
Porque me hace progresar en los aprendizajes escolares	<input type="checkbox"/>
No es importante leer	<input type="checkbox"/>

2. ¿Sueles leer libros en tu tiempo libre?

Nunca	<input type="checkbox"/>	Casi nunca	<input type="checkbox"/>	Alguna vez al trimestre	<input type="checkbox"/>	Alguna vez al mes	<input type="checkbox"/>
Una o dos veces por semana	<input type="checkbox"/>	Casi todos los días	<input type="checkbox"/>	Todos los días	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>

3. ¿Cuántos libros has leído en tu tiempo libre en el último mes?

Ninguno	<input type="checkbox"/>	Uno	<input type="checkbox"/>	Dos	<input type="checkbox"/>	Tres	<input type="checkbox"/>	Cuatro	<input type="checkbox"/>	Más de cuatro	<input type="checkbox"/>
---------	--------------------------	-----	--------------------------	-----	--------------------------	------	--------------------------	--------	--------------------------	---------------	--------------------------

4. ¿Ahora lees más o menos que hace dos años?

Mucho menos	<input type="checkbox"/>	Menos	<input type="checkbox"/>	Igual	<input type="checkbox"/>	Más	<input type="checkbox"/>	Mucho más	<input type="checkbox"/>
-------------	--------------------------	-------	--------------------------	-------	--------------------------	-----	--------------------------	-----------	--------------------------

5. ¿Con qué frecuencia utilizas los siguientes criterios para seleccionar los libros que lees?

	Nunca	Casi nunca	Algunas veces	Frecuentemente	Muy frecuentemente
▪ Recomendación de amistades	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
▪ Recomendación del profesorado	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
▪ Recomendación de la familia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
▪ Me los han regalado	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
▪ Estaban en casa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
▪ Me atrae el tema	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
▪ Me atrae el autor o autora	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
▪ Me atrae la portada	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
▪ Moda o publicidad	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

6. ¿Cuántos libros tienes, sin contar los de texto?

Ninguno	<input type="checkbox"/>	De 1 a 10	<input type="checkbox"/>	De 11 a 25	<input type="checkbox"/>	De 26 a 50	<input type="checkbox"/>	Más de 50	<input type="checkbox"/>
---------	--------------------------	-----------	--------------------------	------------	--------------------------	------------	--------------------------	-----------	--------------------------

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

1. ¿Con qué frecuencia los siguientes aspectos contribuyen a que te gusten los libros que lees?

	Nunca	Pocas veces	Algunas veces	Bastantes veces	Muchas veces
▪ El argumento	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
▪ El modo de estar escrito	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
▪ Los o las protagonistas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
▪ Su fácil comprensión	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
▪ La brevedad	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2. ¿Finalizas los libros que comienzas?

Nunca Casi nunca Algunas veces Bastantes veces Siempre

3. De los libros que no has finalizado, ¿con qué frecuencia ha sido la causa cada uno de los siguientes motivos?

	Nunca	Pocas veces	Algunas veces	Bastantes veces	Muchas veces
▪ No me gusta la idea principal	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
▪ No me gusta el estilo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
▪ Me aburro	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
▪ No lo comprendo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
▪ Es demasiado largo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
▪ Tiene la letra pequeña	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

4. ¿Cuál es el motivo principal por el que lees?

Porque me gusta Para aprender
 Para completar trabajos de clase Para no aburrirme
 Porque me obligan

5. ¿Cuántas horas a la semana dedicas a leer

	Menos de una hora	De 1 a 3 horas	De 3 a 5 horas	De 5 a 7 horas	De 7 a 10 horas	Más de 10 horas
▪ libros para clase?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
▪ libros que lees porque quieres?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
▪ cómics y tebeos?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
▪ periódicos y revistas?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

6. ¿Se realizan actividades de fomento de la lectura en tu institución?

Ninguna Pocas Algunas Bastantes Muchas

7. ¿Lees los libros que te recomiendan tus profesores y profesoras?

Nunca Casi nunca Algunas veces Frecuentemente Muy frecuentemente

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

1. ¿Suele escribir en casa?

- Nunca Ocasionalmente Pocas veces Muchas veces Siempre

2. ¿Es la escritura una práctica habitual para usted?

- Nunca Ocasionalmente Pocas veces Muchas veces Siempre

3. ¿Cuándo se dispone a escribir los elementos necesarios para dar comienzo a la tarea?

- Nunca Ocasionalmente Pocas veces Muchas veces Siempre

4. ¿Organiza el espacio donde va a escribir?

- Nunca Ocasionalmente Pocas veces Muchas veces Siempre

5. ¿Conoces algo sobre la herramienta tecnológica sobre Ludificación o la Gamificación?

- Si No

6. ¿Has realizado actividades a través de las herramientas Quizizz, kahoot?

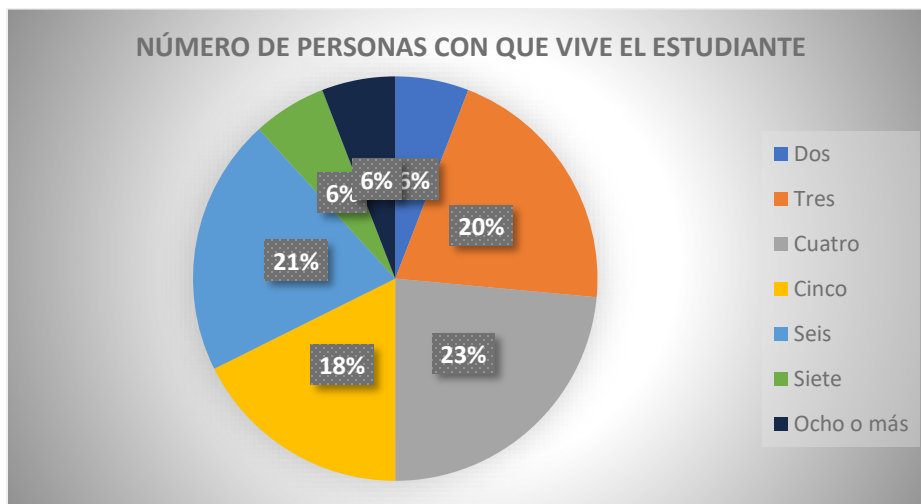
- SI NO Otra cuál? _____

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

ANEXO 4

MUESTRA DE LAS GRÁFICAS DE LA PRUEBA INICIAL: ENCUESTA

Gráfica 1. Pregunta 1.

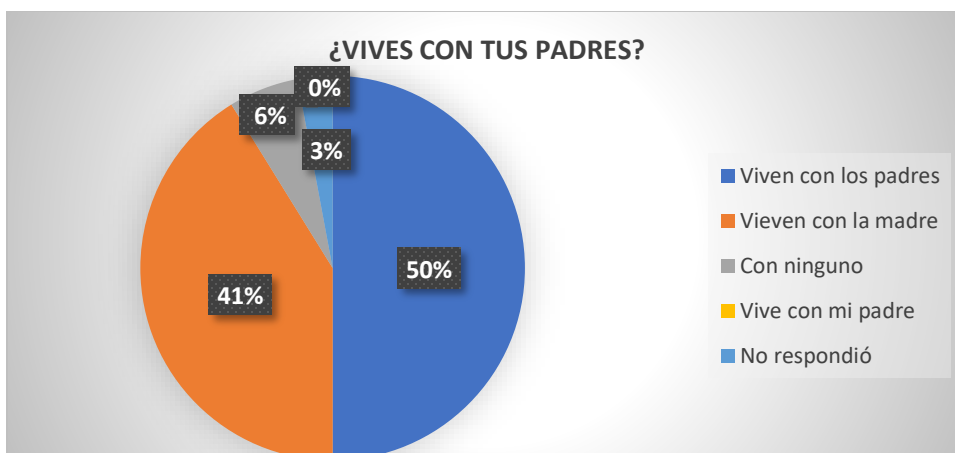


Fuente: Elaboración propia.

El 6% de los estudiantes conviven con un grupo familiar numeroso, donde están incluidas 8 personas. También se encontró un porcentaje de 6% de estudiantes que conviven en un grupo familiar muy pequeño.

Pregunta No 2 ¿Vives con tus padres?

Gráfica 2. Pregunta 2.



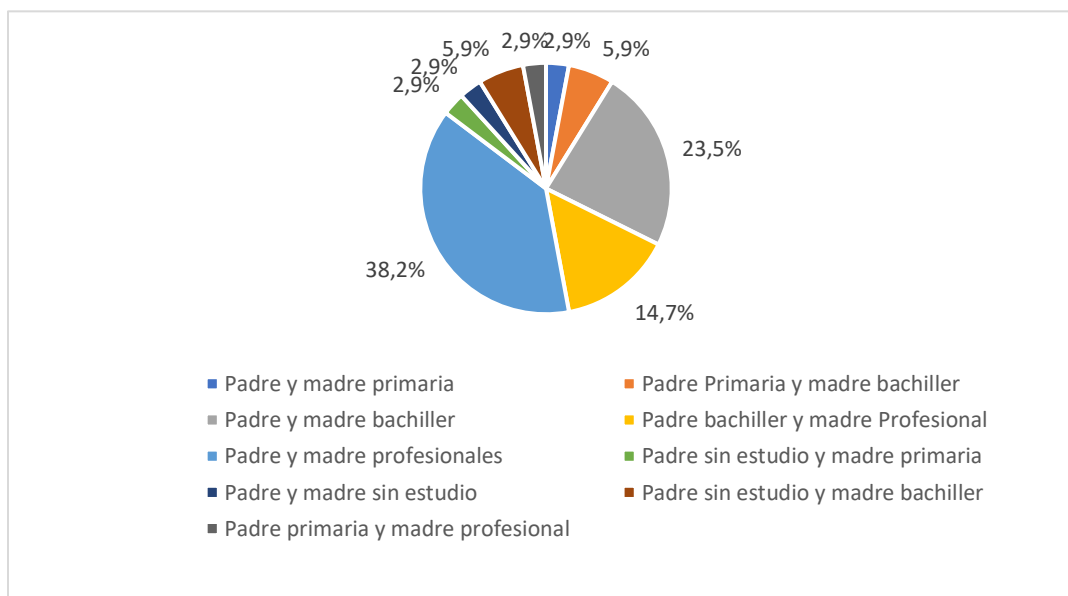
La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Fuente: Elaboración propia.

En esta gráfica se aprecia que el 50% de los estudiantes conviven con los padres y un 41.2% conviven sólo con su madre, y un porcentaje mínimo de 5,9% de los estudiantes no conviven con sus padres.

Pregunta No 3 ¿Qué estudios han acabado tus padres?

Gráfica 3. Pregunta 3



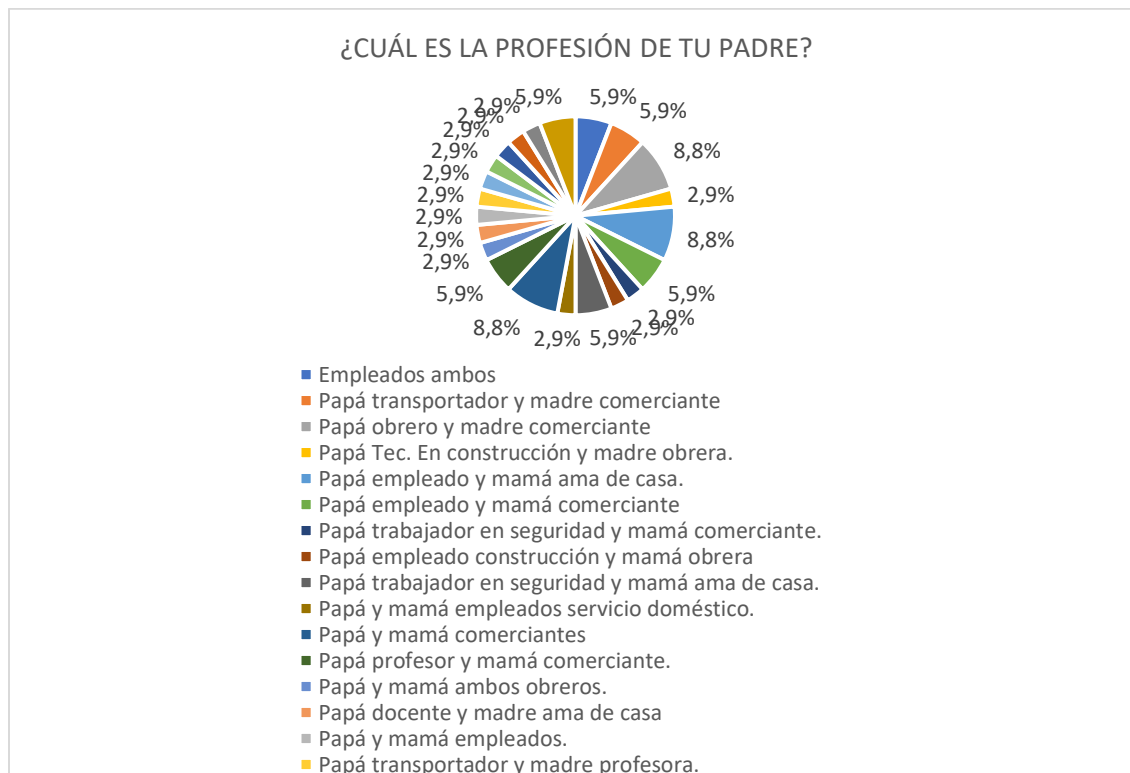
Fuente: Elaboración propia.

Con la siguiente gráfica podemos concluir que el 38,2% de los estudiantes del grupo 806 sus padres son profesionales, también encontramos que el 23,5 % de los estudiantes sus padres son bachilleres. Es importante mencionar que el 5,9% de los padres solamente cursaron la primaria y la secundaria.

Pregunta No 4 ¿Cuál es la profesión de tus padres?

Gráfica 4. Pregunta 4

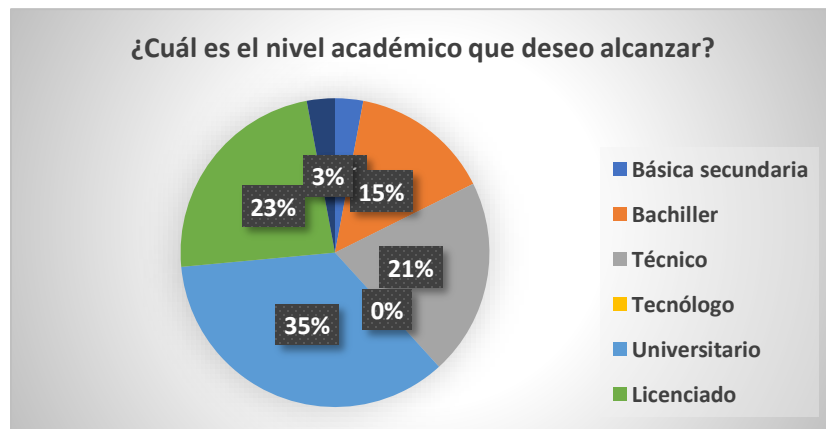
La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores



Fuente: Elaboración propia.

Esta tabla muestra los porcentajes de los padres y madres que se encuentran laborando o ejerciendo un rol diferente a su profesión. El 8,8% de los padres están empleados como obrero y las madres comerciantes. Otro 8,8% de las madres son amas de casas. Un porcentaje mínimo 2,9% ejercen la labor docente.

Grafica 5. Pregunta No 5 ¿Cuál es el nivel académico que deseas alcanzar?



La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Fuente: Elaboración propia.

. Se puede analizar que el nivel de estudio de un grupo de padres de familia es universitario esto equivale al 35,3%. Otro grupo equivalente al 20,6% tienen un nivel técnico, también encontramos un grupo de padres que son bachilleres y equivale al 14,7%.

Pregunta N° 6: Indica tu grado de acuerdo o desacuerdo con las siguientes afirmaciones.

Pregunta N° 6-1: Soy bueno o buena en las tareas escolares.

Gráfica 6. Pregunta 6.



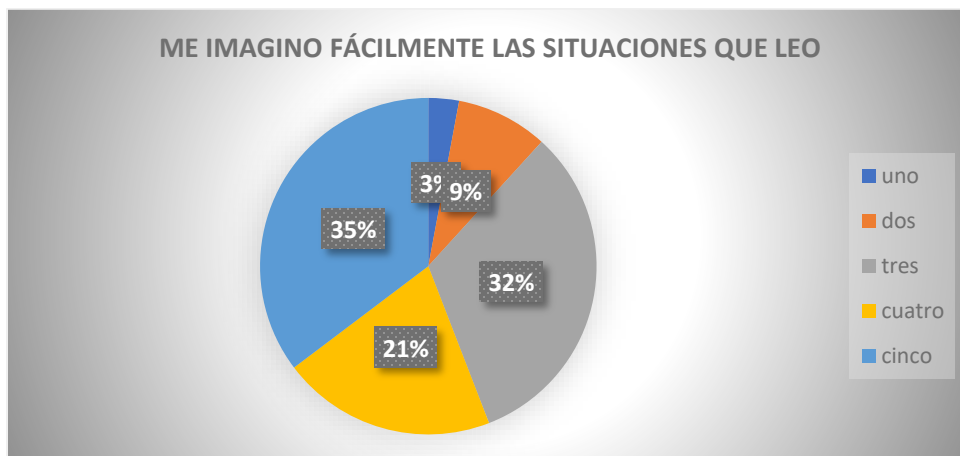
Fuente: Elaboración propia.

Con esta pregunta se puede observar que el 47,1% de los estudiantes están bastante de acuerdo y un grupo mínimo está en bastante desacuerdo, equivale al 6% de los estudiantes.

Pregunta N° 6-2: Me imagino fácilmente las situaciones que leo.

Gráfica 7. Pregunta 6.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

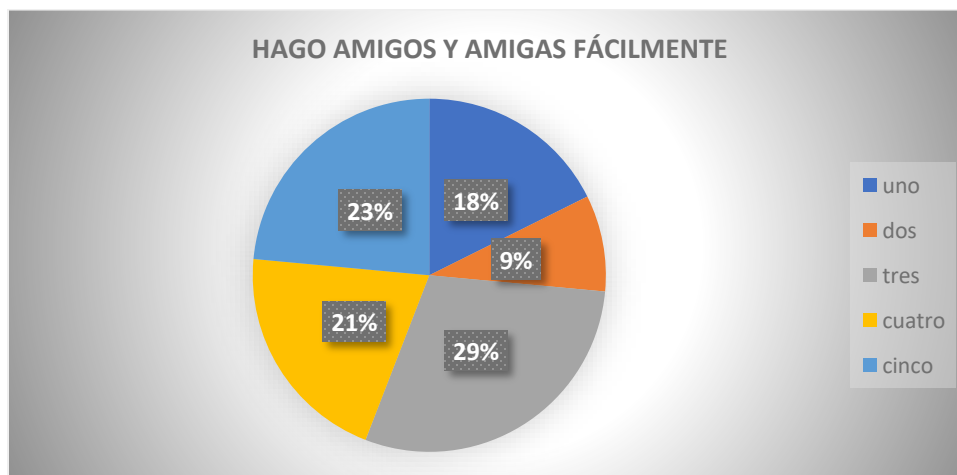


Fuente: Elaboración propia.

En esta pregunta se puede observar que hay un 35,3% de los estudiantes se imaginan las situaciones que lee. El 7% de los estudiantes está en total desacuerdo.

Pregunta N° 6-3: Hago amigos y amigas fácilmente

Gráfica 8. Pregunta 6.



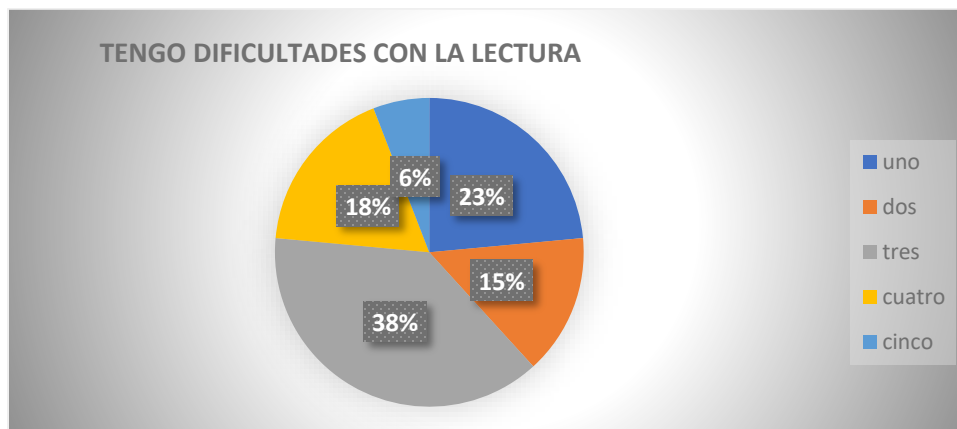
Fuente: Elaboración propia.

Con la siguiente pregunta el 29% de los estudiantes hace amigos fácilmente, y un porcentaje bajo equivalente al 9% está en desacuerdo porque no hace amigos fácilmente.

Pregunta N° 6-4: Tengo dificultades con la lectura.

Gráfica 9. Pregunta 6.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores



Fuente: Elaboración propia.

El 38% de los estudiantes dicen que están en acuerdo ni desacuerdo de tener dificultades con la lectura y el 6% se encuentra en total desacuerdo que tienen dificultades con la lectura.

Pregunta N° 6-5: Me gusta como soy.

Gráfica 10. Pregunta 6.



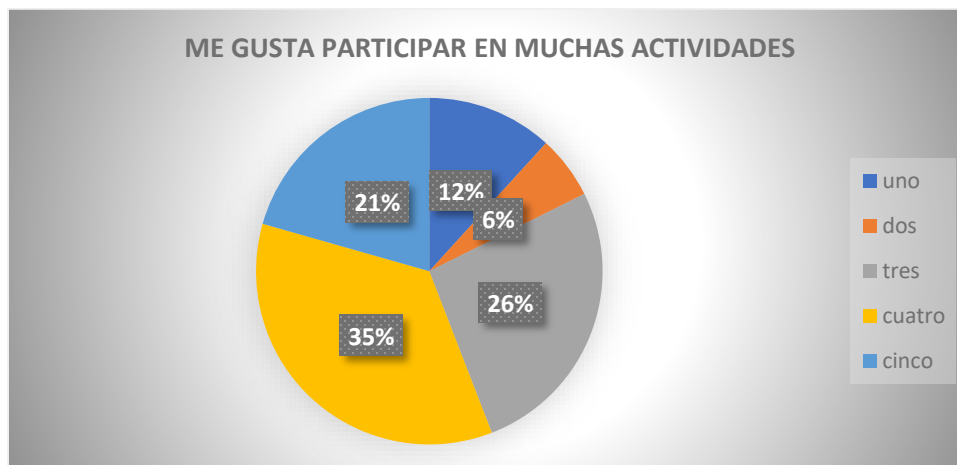
Fuente: Elaboración propia.

El 59% de los estudiantes están totalmente de acuerdo y se aceptan como son, pero un grupo de estudiante equivalente al 3% se encuentra en desacuerdo porque no se aceptan como son.

Pregunta N° 6-6: Me gusta participar en muchas actividades.

Gráfica 11. Pregunta 6.

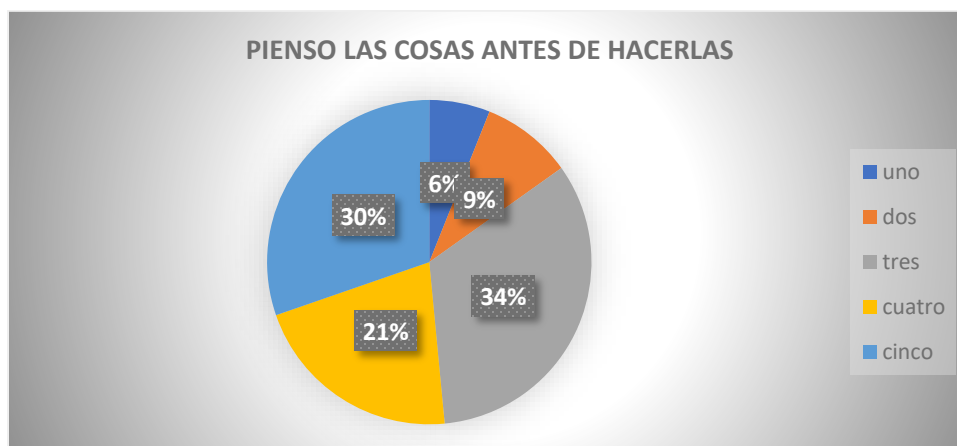
La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores



. Se observa un grupo equivalente al 35% que están de acuerdo en participar en muchas actividades, pero también encontramos un 6% que están en desacuerdo en participar en actividades.

Pregunta N° 6-7: Pienso las cosas antes de hacerlas.

Gráfica 12. Pregunta 6.



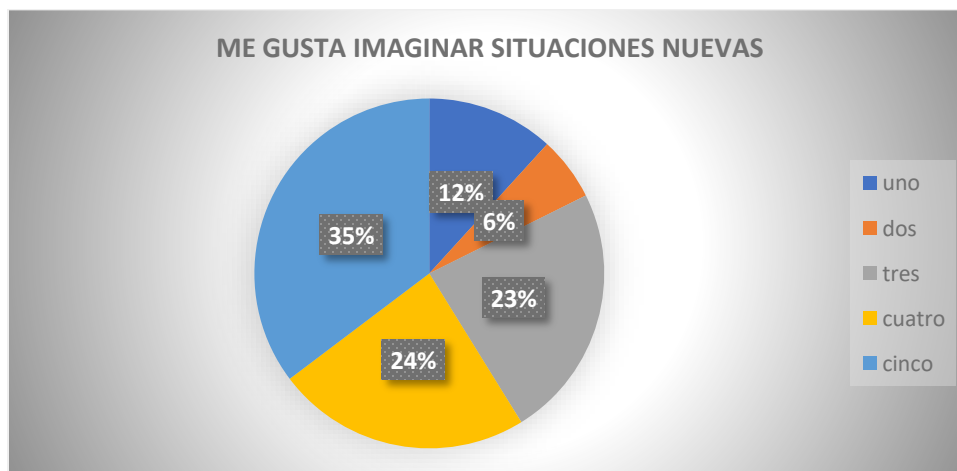
Fuente: Elaboración propia.

Con esta pregunta el 34% de estudiantes piensan que ni están de acuerdo o en desacuerdo antes de hacerlas, pero hay un 30% que están de acuerdo en pensar las cosas antes de hacerlas.

Pregunta N° 6-8: Me gusta imaginar situaciones nuevas.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Gráfica 13. Pregunta 6.



Fuente: Elaboración propia.

. Con esta pregunta se conoce que 35% de los estudiantes están de acuerdo en imaginar nuevas situaciones. También encontramos un 12% que está en desacuerdo en imaginar nuevas situaciones.

Pregunta N° 6-9: Me gusta la soledad.

Gráfica 14. Pregunta 6.



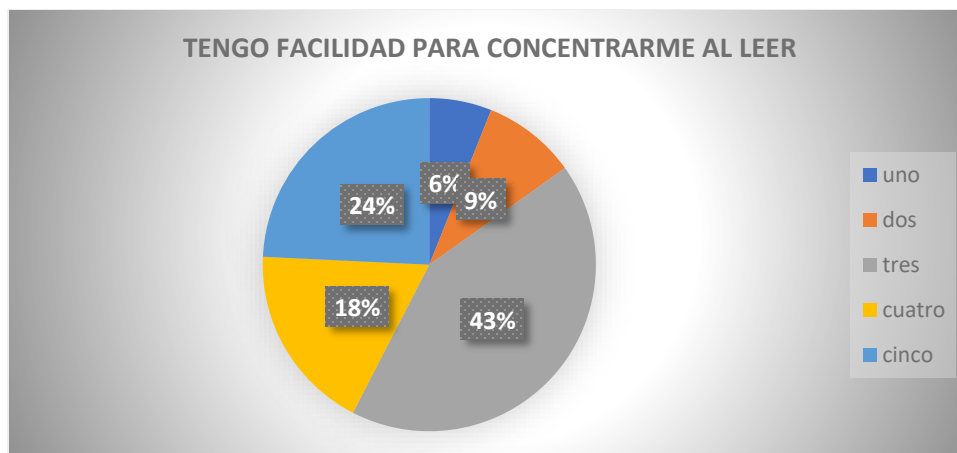
Fuente: Elaboración propia.

Se observa que 41% de los estudiantes está en desacuerdo es decir que no les gusta la soledad, y el 12% de los estudiantes está de acuerdo es decir que si les gusta la soledad.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Pregunta N° 6-10: Tengo facilidad para concentrarme al leer.

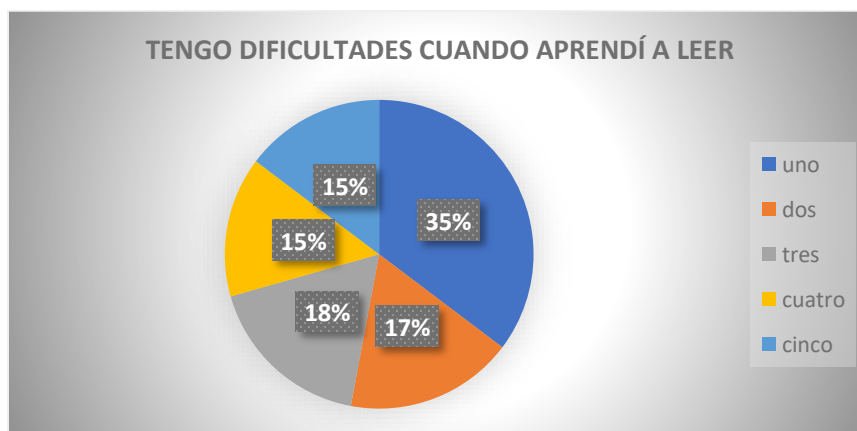
Gráfica 15. Pregunta 6.



Se observa que el 43% de los estudiantes se mantienen ni acuerdo ni desacuerdo, es decir que pueden tener facilidad o no para concentrarse al leer. Un grupo mínimo de estudiantes equivalente al 6% está en desacuerdo es decir no tienen facilidad para concentrarse al leer.

Pregunta N° 6-11: Tuve dificultades cuando aprendí a leer.

Gráfica 16. Pregunta 6.



Fuente: Elaboración propia.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Al analizar se observa que el 35% de los estudiantes están en desacuerdo es decir que no tuvo dificultades para aprender a leer. Mientras el 15% están de acuerdo es decir que tuvieron dificultades para aprender a leer.

Pregunta N° 6-12: Me siento feliz

Gráfica 17. Pregunta 6.



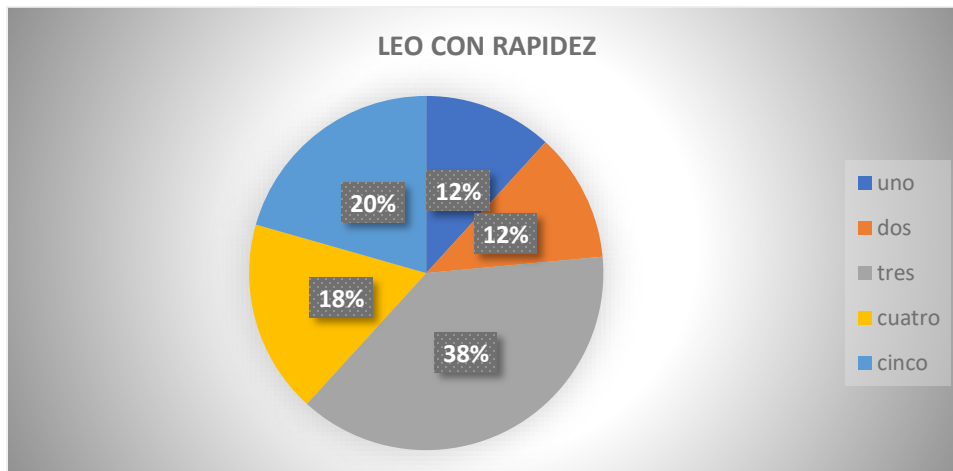
Fuente: Elaboración propia.

En esta pregunta el 62% de los estudiantes están de acuerdo que se sienten felices, sin embargo, el 12% de los estudiantes están en desacuerdo porque no se sienten felices.

Pregunta N° 6-13: Leo con rapidez.

Gráfica 18. Pregunta 6.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

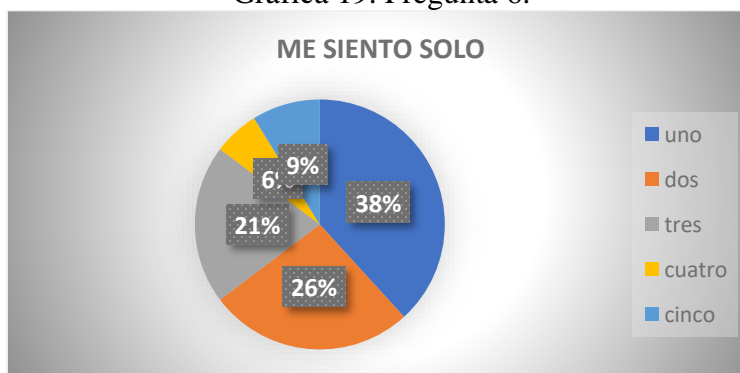


Fuente: Elaboración propia.

. En esta pregunta el 38% de los estudiantes piensan que están ni en acuerdo ni desacuerdo de leer con rapidez y el 12% de los estudiantes están en desacuerdo porque no leen con rapidez.

Pregunta N° 6-14: Me siento solo o sola

Gráfica 19. Pregunta 6.



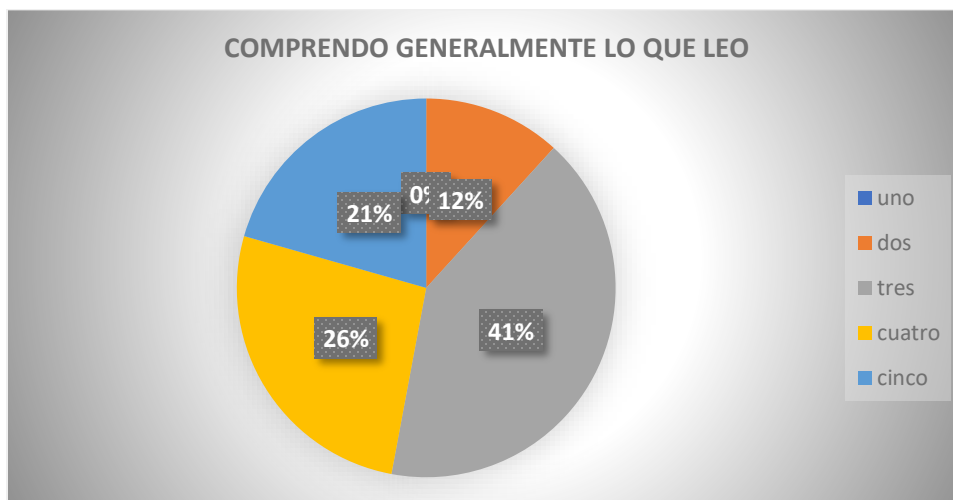
Fuente: Elaboración propia.

En esta pregunta un grupo de estudiantes equivalente al 38% están en total desacuerdo porque no se sienten solos, en cambio el 9% de los estudiantes están de acuerdo porque si se sienten solos.

Pregunta N° 6-15: Comprendo generalmente lo que leo.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Gráfica 20. Pregunta 6.

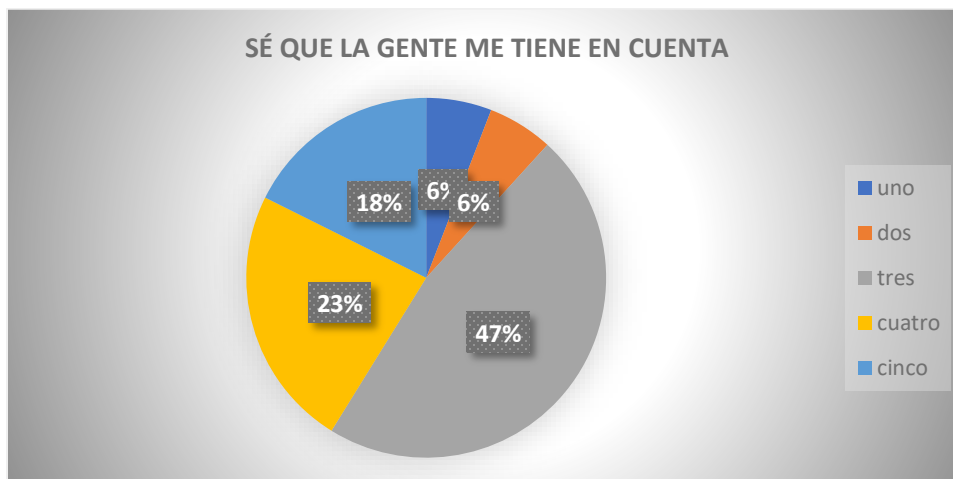


Fuente: Elaboración propia.

En esta pregunta el 41% de los estudiantes ni están en acuerdo ni en desacuerdo que comprende lo que leen, en cambio el 26% están bastante de acuerdo que si comprenden lo que leen.

Pregunta N° 6-16: Sé que la gente me tiene en cuenta.

Gráfica 21. Pregunta 6.



Fuente: Elaboración propia.

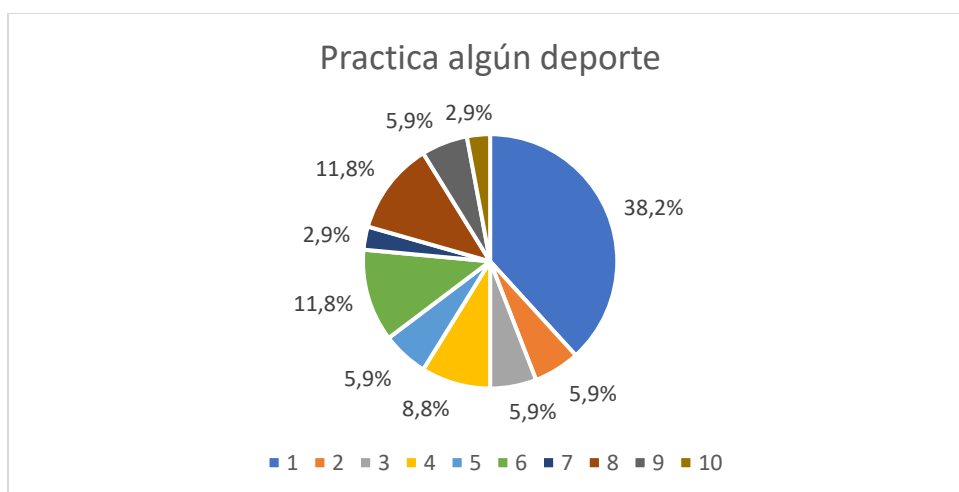
La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

En esta pregunta el 47% de los estudiantes piensan que ni están de acuerdo ni en desacuerdo que la gente lo tiene en cuenta, sin embargo, el 18% de estudiantes está bastante de acuerdo que la gente lo toma en cuenta.

Pregunta N° 7 ¿Ordena, del 1 al 10, las siguientes actividades, siendo 1 lo que más te gusta hacer y 10 lo que menos?

Pregunta N° 7-1: Practicar algún deporte.

Gráfica 22. Pregunta 7.



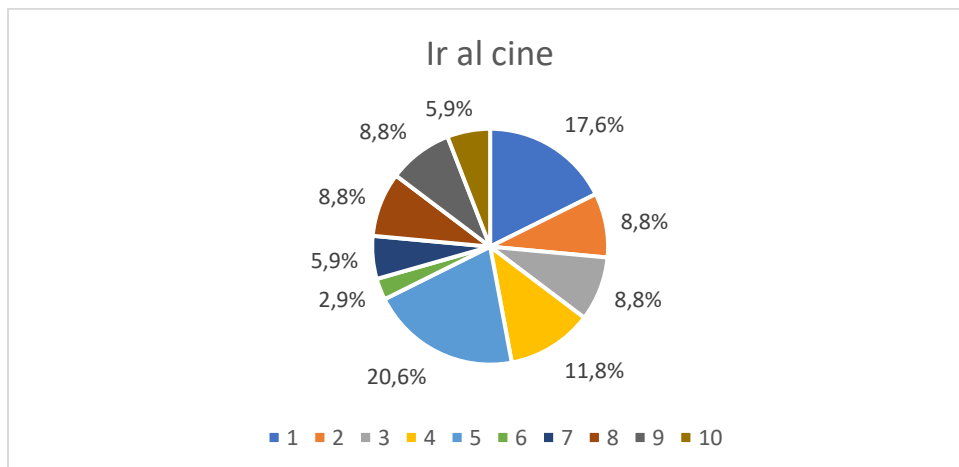
Fuente: Elaboración propia.

En esta pregunta los estudiantes respondieron que 38,2% les gusta practicar algún deporte, en cambio al 2,9% de los estudiantes no les gusta practicar deportes.

Pregunta N° 7-2: Ir al cine.

Gráfica 23. Pregunta 7.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

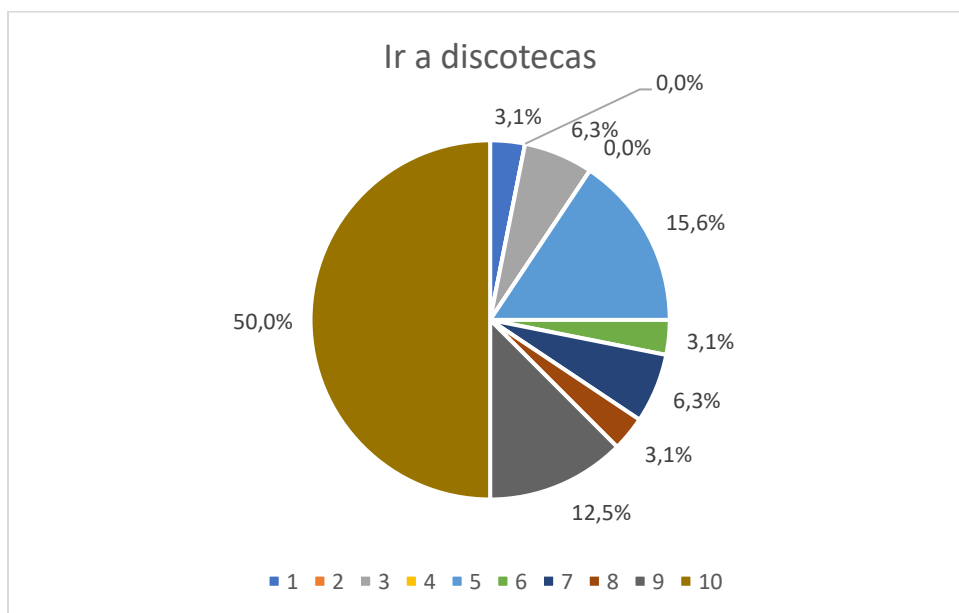


Fuente: Elaboración propia.

En esta pregunta se puede observar que 20,6% de los estudiantes le agrada hacer esta actividad, pero hay un grupo de estudiantes equivalente al 5,9% que no le agrada ir a cine.

Pregunta N° 7-3: Ir a la discoteca.

Gráfica 24. Pregunta 7.



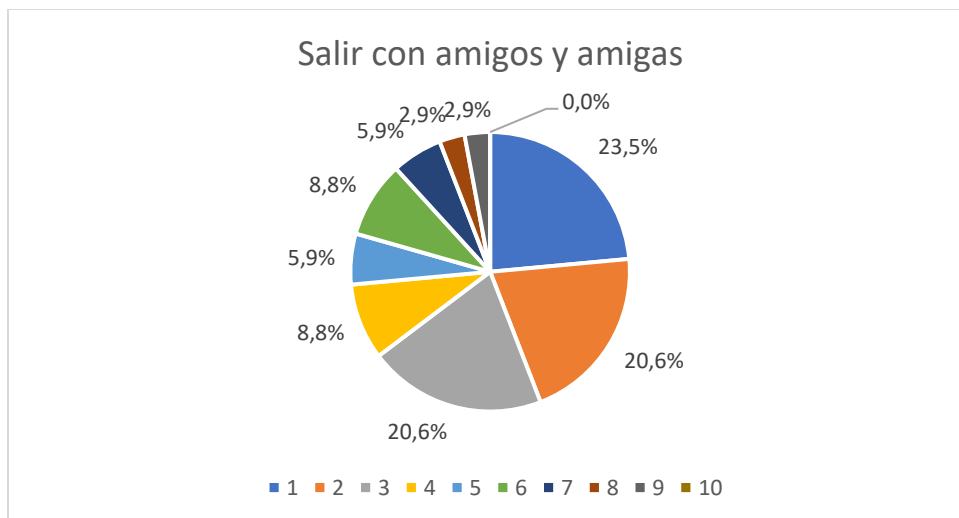
Fuente: Elaboración propia.

Se observa que el 50% no le agrada esta actividad, pero hay un grupo mínimo de estudiantes equivalente al 3,1% que le agrada esta actividad.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Pregunto N° 7-4: Salir con amigos o amigas.

Gráfica 25. Pregunta 7.

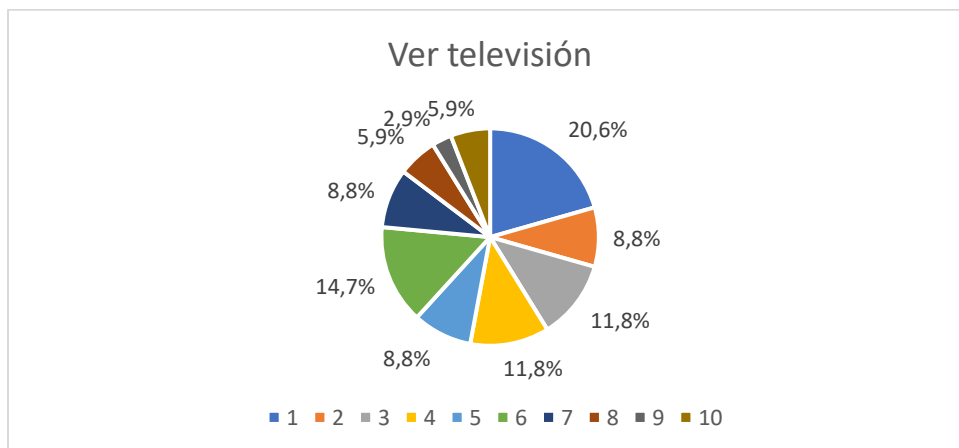


Fuente: Elaboración propia.

En esta pregunta el 23,5% de los estudiantes les gusta salir con sus amigos, pero hay un grupo de 2,9% que no le agrada salir con amigos.

Pregunta N° 7-5: Ver la televisión.

Gráfica 26. Pregunta 7.



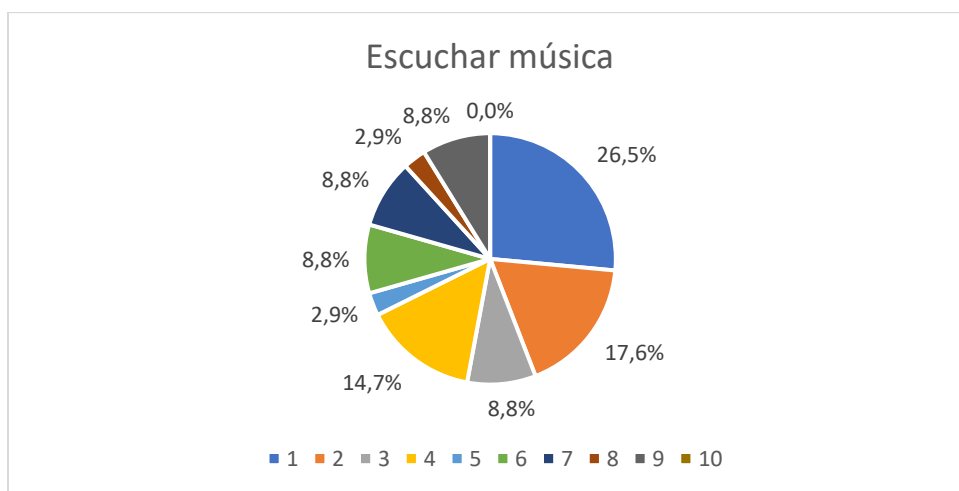
Fuente: Elaboración propia.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Se observa que el 20,6% le gusta ver televisión, pero hay un grupo mínimo equivalente al 5,9% que no le agrada ver televisión.

Pregunta N° 7-6: Escuchar música.

Gráfica 27. Pregunta 7.

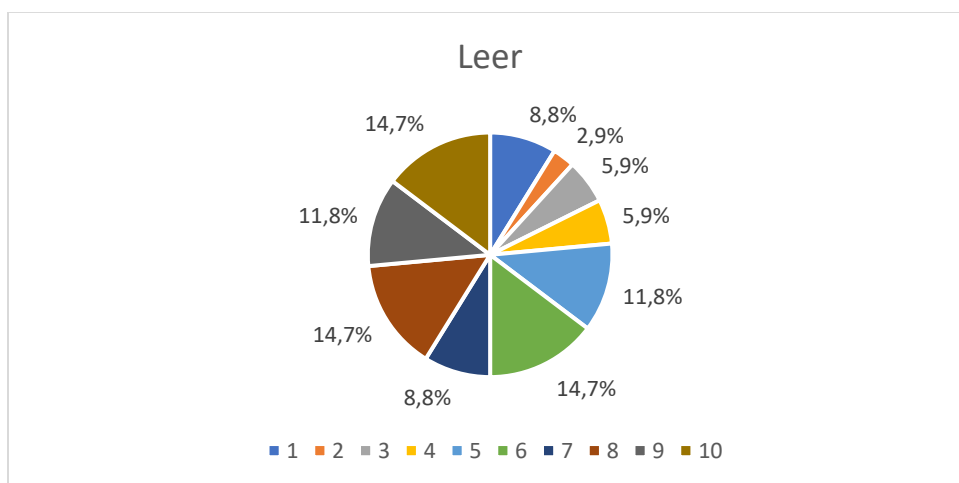


Fuente: Elaboración propia.

El 26,5% les gusta escuchar música, pero hay un grupo de estudiantes equivalente 8,8% que no le agrada hacer esta actividad

Pregunta N° 7-7: Leer.

Gráfica 28. Pregunta 7.



La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Fuente: Elaboración propia.

. El 8,8% de los estudiantes le agrada leer, pero hay un grupo de estudiantes equivalente al 14,7% que no le agrada realizar esta actividad.

Pregunta N° 7-8: Jugar con el ordenador o la videoconsola.

Gráfica 29. Pregunta 7.

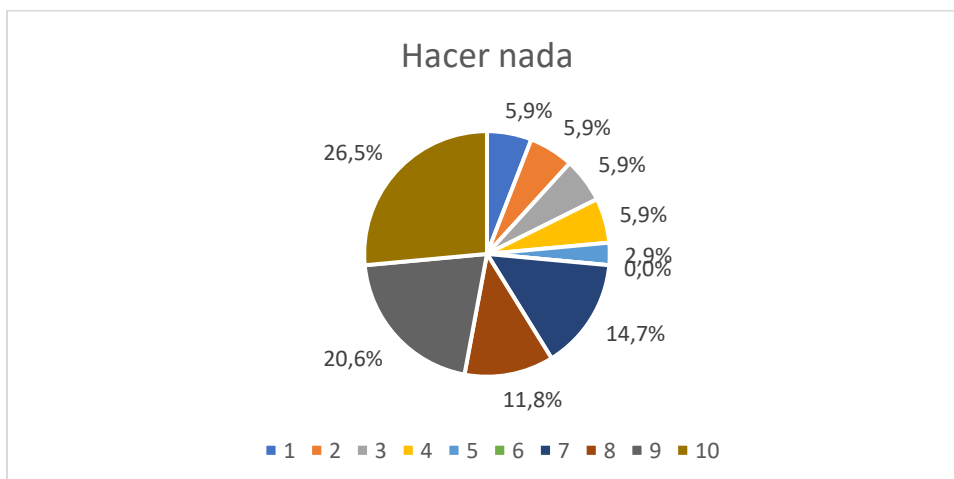


Fuente: Elaboración propia.

Se obtuvo respuesta que el 20,6% de los estudiantes juega con el ordenador, pero hay un grupo de estudiantes equivalente al 5,9% que no juega con el ordenador.

Pregunta N° 7-9: Navegar por internet

Gráfica 30. Pregunta 7.



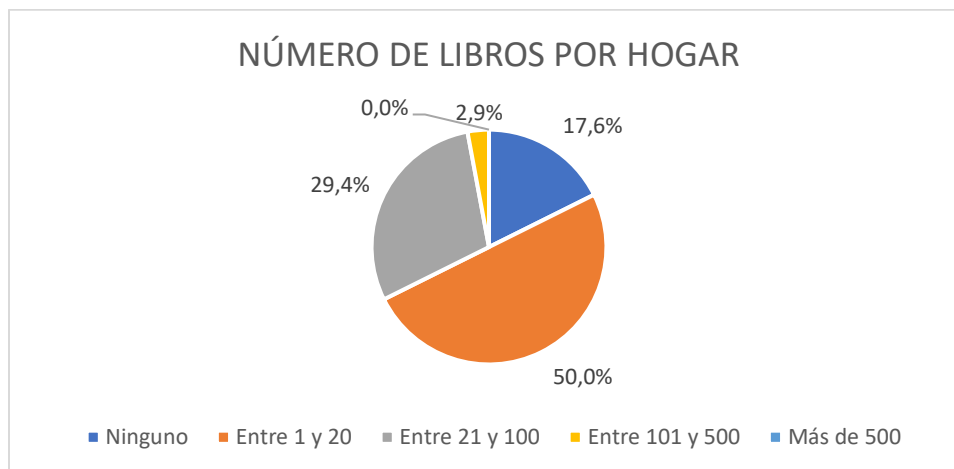
La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Fuente: Elaboración propia.

Con la siguiente pregunta el 5,9% le agrada hacer nada, en cambio el 26,5% no le agrada no hacer nada.

Pregunta No 8 ¿Aproximadamente cuántos libros sin contar los de texto, hay en tu casa?

Gráfica 31. Pregunta 8.



Fuente: Elaboración propia.

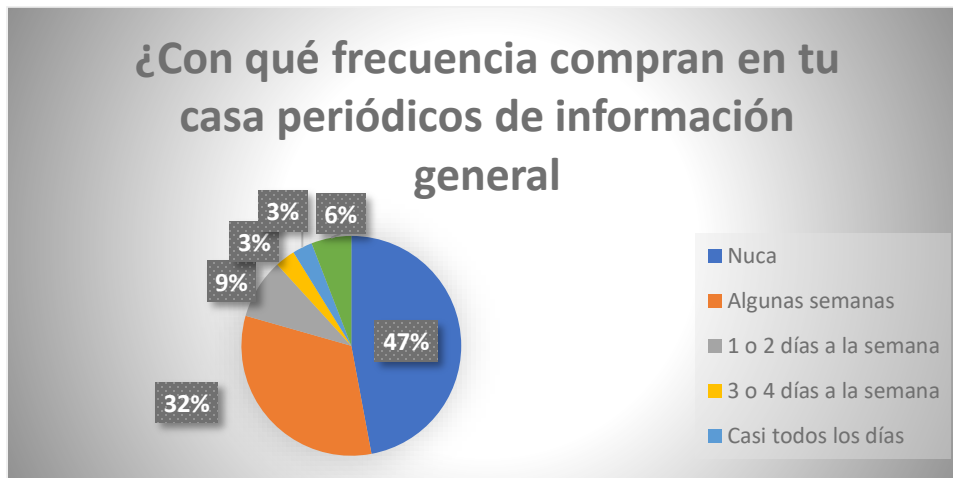
En esta tabla el 50% de los estudiantes del grupo 806 tienen en casa un promedio de 1 a 20 libros, un porcentaje de 29,4% de estudiantes tienen entre 21 a 100 libros en casa, un porcentaje mínimo de 2,9% de estudiantes poseen de 101 a 500 libros en casa.

Pregunta N° 9 ¿Con qué frecuencia se compran en tu casa los siguientes tipos de periódicos?

Pregunta N° 9-1.

Gráfica 32. Pregunta 9.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

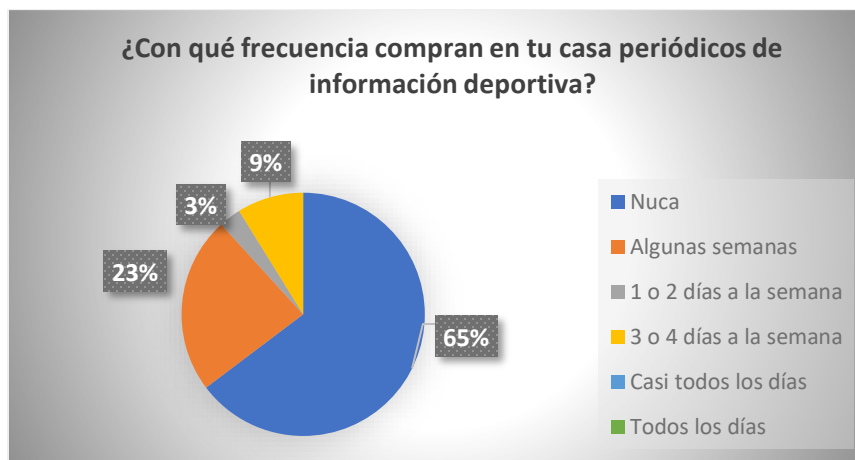


Fuente: Elaboración propia.

Con la siguiente pregunta el 47,1% de los estudiantes nunca han comprado periódicos de información general y el 5,9% afirma que todos los días compran periódicos de información general.

Pregunta No 9-2

Gráfica 33. Pregunta 9.



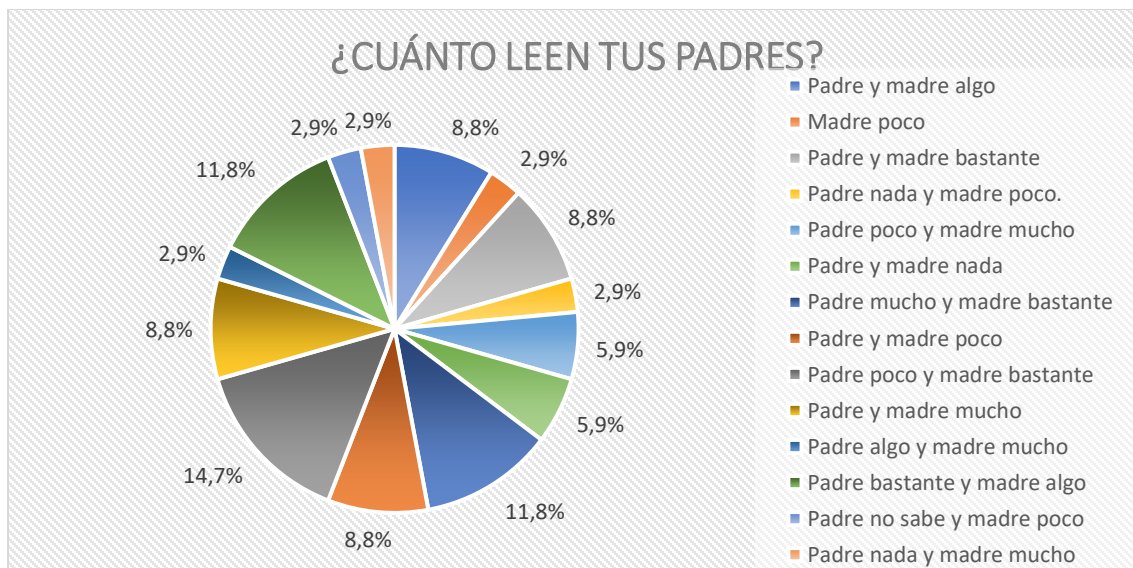
Fuente: Elaboración propia.

Se puede observar que el 65% de los estudiantes nunca compran periódicos de información deportiva, también se observa que el 23% de los estudiantes algunas semanas compran periódico deportivo.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Pregunta No 10 ¿Cuánto leen tus padres?

Gráfica 34. Pregunta 10.



Fuente: Elaboración propia.

Predominan entre los padres unos porcentajes variados por el hábito de leer, se observa un 14,7% de padres que leen poco y madres que leen bastante, hay un 11,8% de padres que lee mucho y madres que leen bastante o algo, y un porcentaje de 8,8% de padres y madres que leen poco.

Pregunta N°11 ¿En casa, cuando tenías menos edad?

Pregunta N° 11-1: ¿Te leían libros?

Gráfica 35. Pregunta 11.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

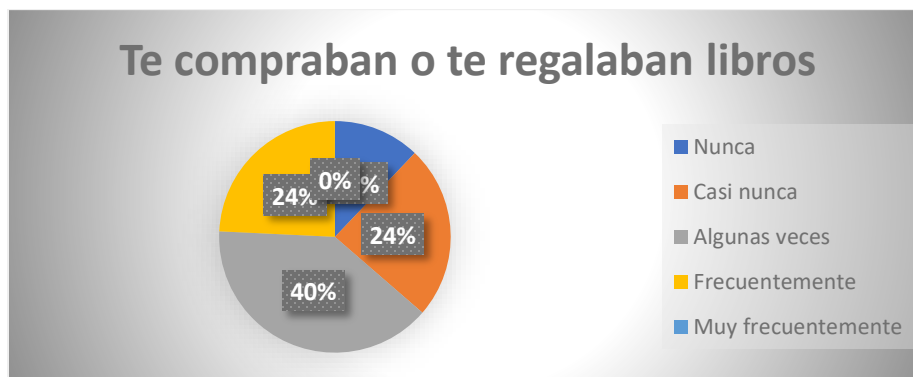


Fuente: Elaboración propia.

. En esta pregunta se observan los siguientes resultados que el 58% de los estudiantes algunas veces le leían libros, cuando tenían menos edad, sin embargo, el 6% muy frecuentemente le leían libros.

Pregunta N° 11-2: ¿Te compraban o regalaban libros?

Gráfica 36. Pregunta 11.



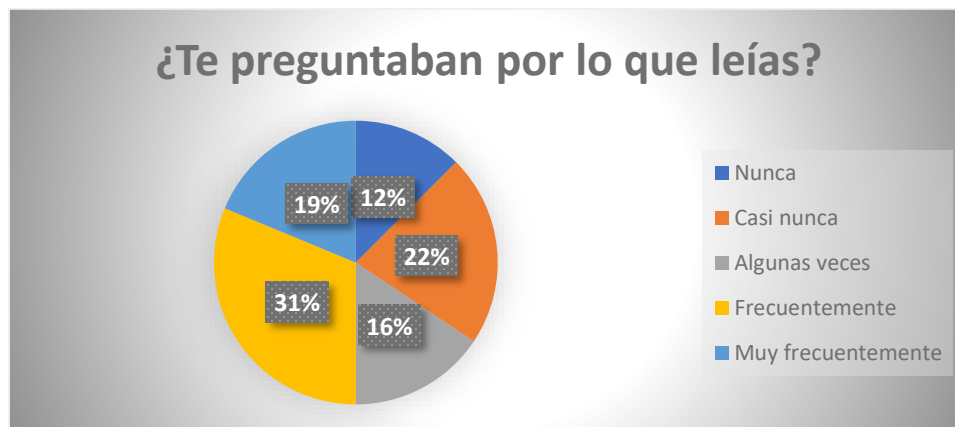
Fuente: Elaboración propia.

Esta pregunta arroja los siguientes resultados, el 40% de los estudiantes le compraban o regalaban libros. Sin embargo, el 12% nunca le compraron y tampoco le regalaron libros.

Pregunta N° 11-3: ¿Te preguntaba por lo que leías?

Gráfica 37. Pregunta 11.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores



Fuente: Elaboración propia.

Se observa que el 31% de los estudiantes frecuentemente le hacían preguntas por lo que leías, pero al 12% nunca le preguntaron por lo que leías.

Pregunta No 12 ¿Te gusta leer?

Gráfica 38. Pregunta 12.



Fuente: Elaboración propia.

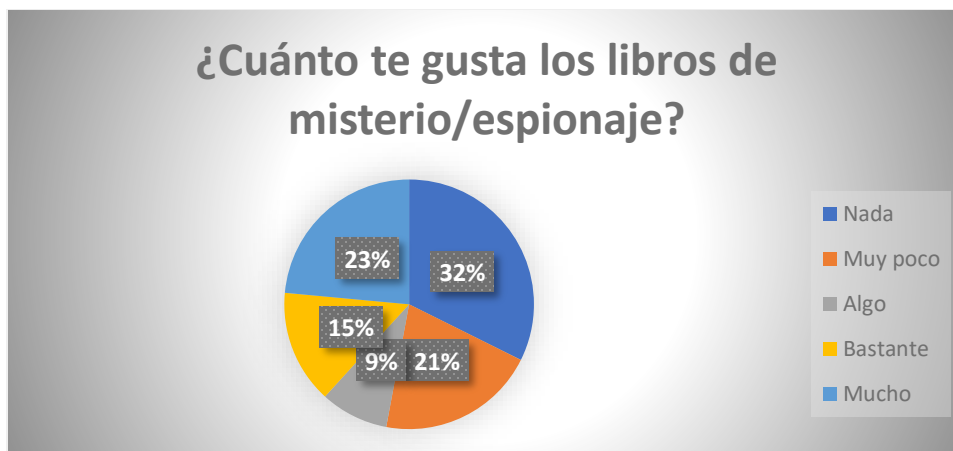
En el grupo de estudiantes 806 se observa un gusto moderado por la lectura, distribuidos de la siguiente manera: el 38,2% de estudiantes algo leen, el 29,4% de estudiantes muy poco leen, un 14,7% leen bastante.

Pregunta N°13 ¿Cuánto te gustan cada uno de los siguientes tipos de libros?

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Pregunta N° 13-1

Gráfica 39. Pregunta 13.



Fuente: Elaboración propia.

. Se observa que el 32% de los estudiantes no le gustan este tipo de libro, sin embargo, el 23% si le gusta mucho este tipo de textos.

Pregunta N° 13-2:

Gráfica 40. Pregunta 13.



Fuente: Elaboración propia.

El 24% de los estudiantes no le gustan los libros románticos. Pero hay 12% de los estudiantes que si les gustan los libros románticos

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Pregunta N° 13-3:

Gráfica 41. Pregunta 13.

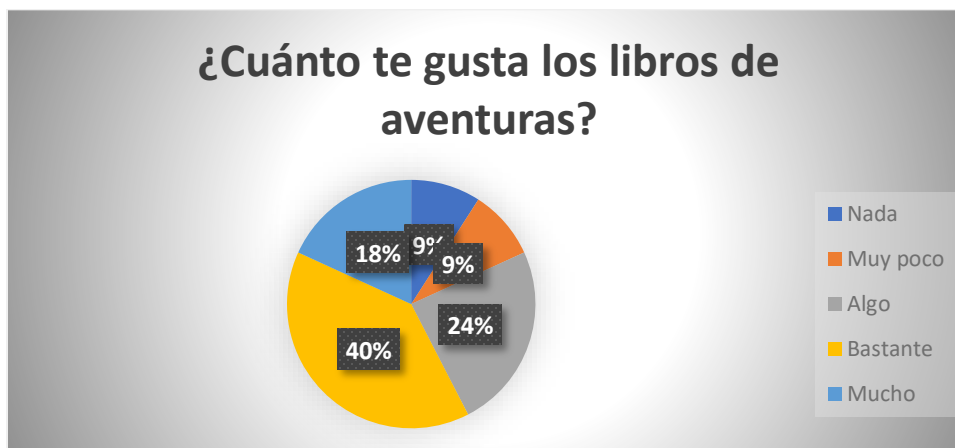


Fuente: Elaboración propia.

Con esta pregunta se observa que el 29,4% de los estudiantes no le gusta los libros de deportes, pero 17,6% si les gustan los libros de deportes.

Pregunta N° 13-4

Gráfica 42. Pregunta 13.



Fuente: Elaboración propia.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Con la siguiente pregunta el 39,4% se los estudiantes les gusta bastante los libros de aventuras. Sin embargo, hay un 9,1% que no le gusta nada los libros de aventura.

Pregunta N° 13-5:

Gráfica 43. Pregunta 13.

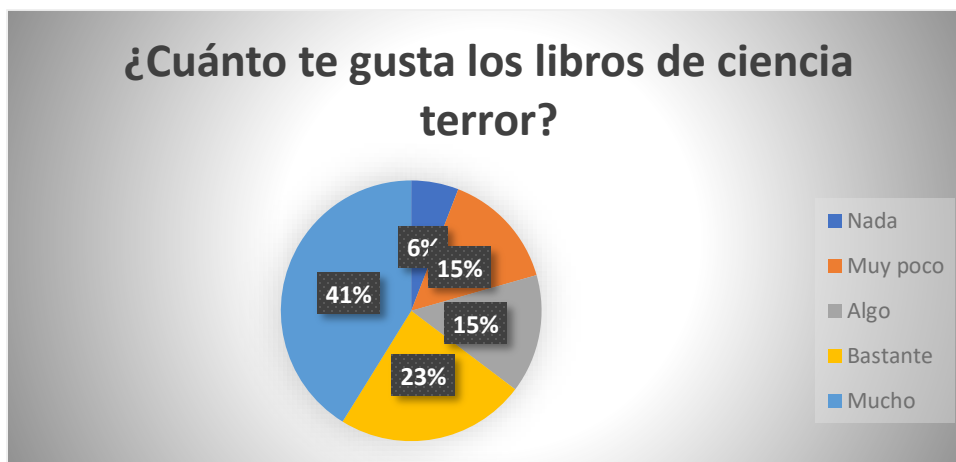


Fuente: Elaboración propia.

. Con esta pregunta el 35,3% le gusta bastante los libros de ciencia ficción, sin embargo, el 11,8% le gusta muy poco este tipo de libros.

Pregunta N° 13-6:

Gráfica 44. Pregunta 13.



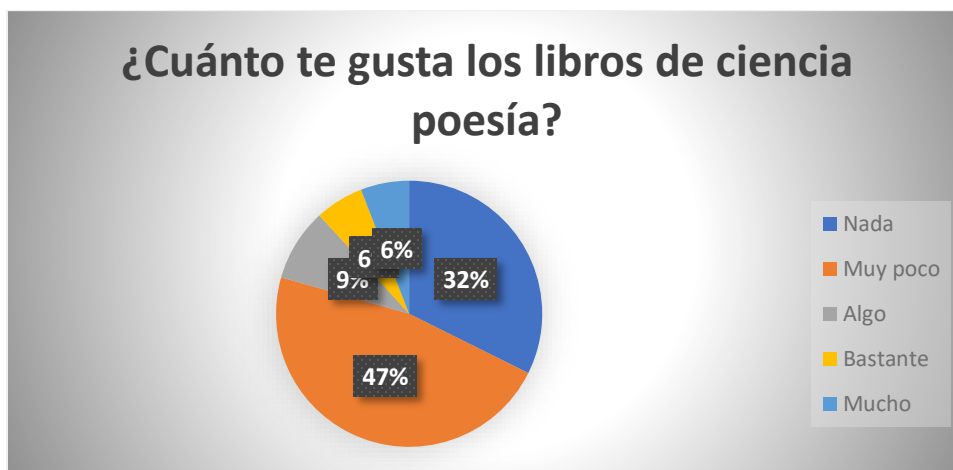
Fuente: Elaboración propia.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Se puede observar que el 41,2% de los estudiantes les gusta mucho los libros de terror, sin embargo, el 14,7% le gusta muy poco.

Pregunta N° 13-7:

Gráfica 45. Pregunta 13.



Fuente: Elaboración propia.

Se puede observar que el 47% de los estudiantes no les gustan los libros de poesía y al 6% de ellos si les gusta este tipo de libro

Pregunta N° 13-8:

Gráfica 46. Pregunta 13.



Fuente: Elaboración propia.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

. En esta pregunta el 47% de los estudiantes no le gusta nada los libros de poesía, sin embargo, hay un grupo equivalente al 6% que le gusta mucho.

Pregunta N° 13-9:

Gráfica 47. Pregunta 13.

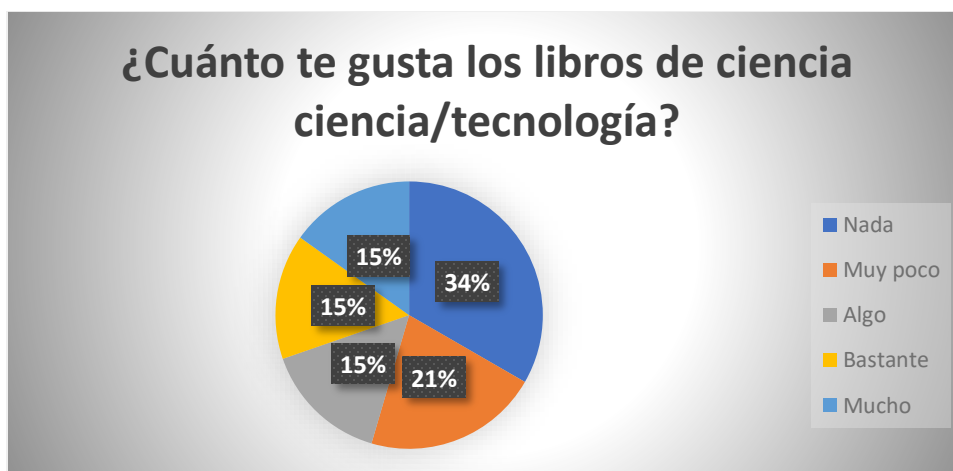


Fuente: Elaboración propia.

Con la siguiente pregunta el 26% le gusta algo los libros de humor, sin embargo 23% de los estudiantes les gusta mucho.

Pregunta No 13-10

Gráfica 48. Pregunta 13.



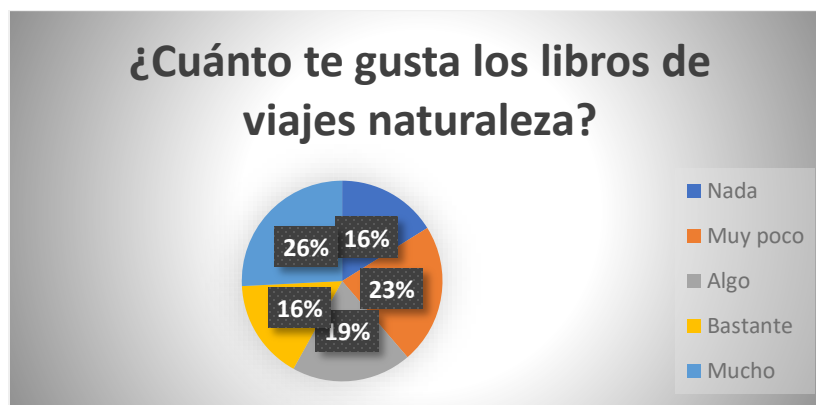
Fuente: Elaboración propia.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

El 34% no le gusta nada los libros de ciencias y tecnología, sin embargo 15% le gusta mucho este tipo de libros.

Pregunta N° 13-11

Gráfica 49. Pregunta 13.



Fuente: Elaboración propia.

El 26% de los estudiantes le gusta mucho los libros de viajes de naturaleza, sin embargo, hay un grupo de estudiantes equivalente al 16% les gusta algo este tipo de libros.

Pregunta N° 13-12.

Gráfica 50. Pregunta 13.



Fuente: Elaboración propia.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

El 26% de los estudiantes les gusta los libros de música, sin embargo, hay un grupo equivalente al 18% que le gusta algo este tipo de libros.

Pregunta N° 13-13

Gráfica 51. Pregunta 13.

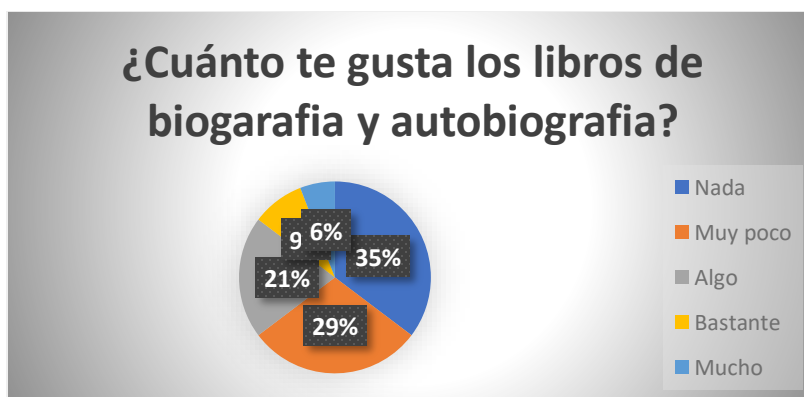


Fuente: Elaboración propia.

. El 35% de los estudiantes no le gusta nada este tipo de libros, sin embargo, el 6% de los estudiantes les gusta mucho.

Pregunta N° 13-14

Gráfica 52. Pregunta 13.



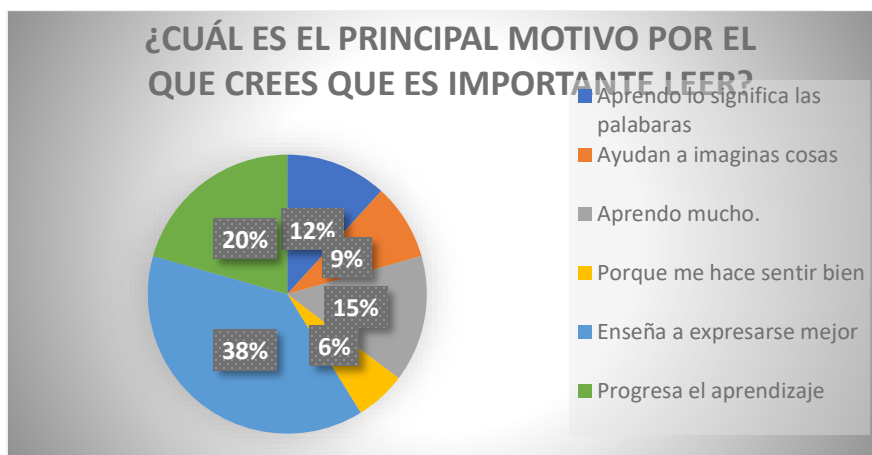
Fuente: Elaboración propia.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Se observa que el 35% de los estudiantes no les gusta nada este tipo de libros, sin embargo, el 21% le gusta algo este tipo de libros.

Pregunta No 14 ¿Cuál es el principal motivo por el que crees que es importante leer?

Gráfica 53. Pregunta 14.

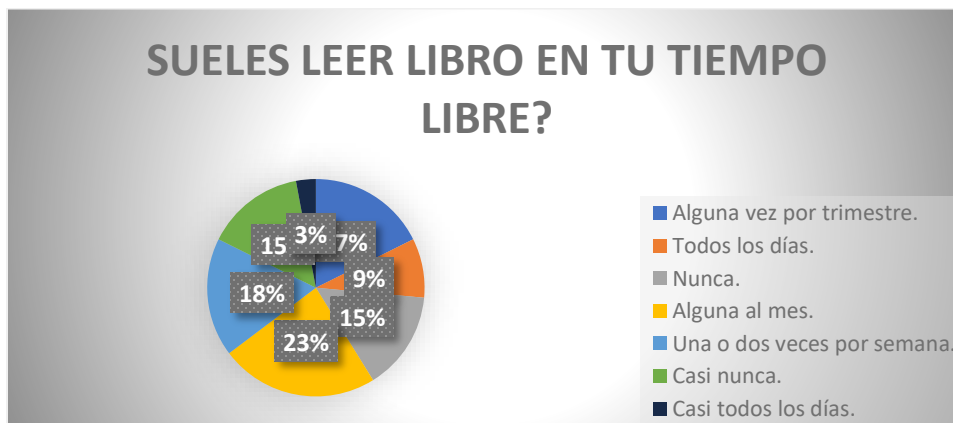


Fuente: Elaboración propia.

Las respuestas más significativas: el 38% de los estudiantes creen que es importante leer porque le enseña a expresarse mejor, un 20% comentan que progresan en su aprendizaje. El 15% aprenden mucho.

Pregunta No 15 ¿Sueles leer libro en tu tiempo libre?

Gráfica 54. Pregunta 15.



La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Fuente: Elaboración propia.

En esta pregunta se observa que los estudiantes del grupo 806 como suelen utilizar el tiempo libre en la lectura: el 23% lee un libro alguna vez al mes, el 18% leen una o dos veces por semana o alguna vez por trimestre, el 15% de los estudiantes no leen o casi nunca lo hacen en su tiempo libre.

Pregunta No 16 ¿cuántos libros has leído en tu tiempo libre en el último mes?

Gráfica 55. Pregunta 16.



Fuente: Elaboración propia.

. Se obtiene este resultado con esta pregunta: el 38% han leído un libro en el último mes. El 17% han leído 2 libros en el último mes o no han leído ningún libro. El 15% han leído tres libros en el último mes.

Pregunta No 17 ¿Ahora lees más o menos que hace dos años?

Gráfica 56. Pregunta 17.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores



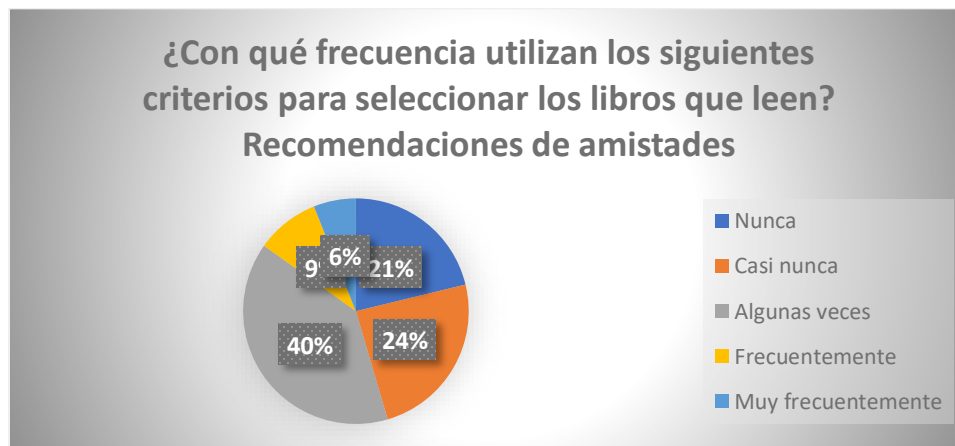
Fuente: Elaboración propia.

. Con esta pregunta se puede observar que un 34% de los estudiantes del grupo 806 leen más que hace dos años, el 29% de los estudiantes dice que se mantienen igual, el 17% de los estudiantes leen menos que hace dos años.

Pregunta N°18 ¿Con qué frecuencia utilizas los siguientes criterios para seleccionar los libros que lees?

Pregunta N° 18-1

Gráfica 57. Pregunta 18.



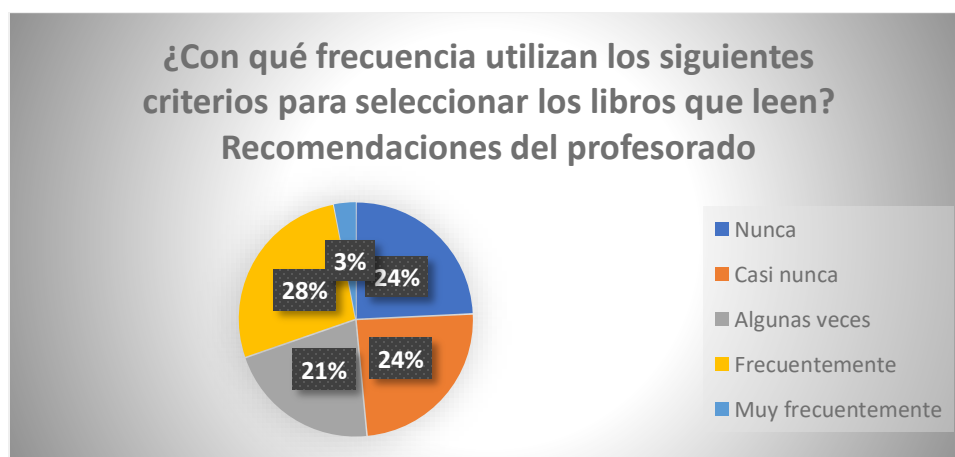
Fuente: Elaboración propia.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

El 39,4% de los estudiantes algunas veces tienen en cuenta las recomendaciones de sus amistades para seleccionar un libro, sin embargo, el 24,2% casi nunca lo hace de esta manera.

Pregunta N° 18-2

Gráfica 58. Pregunta 18.

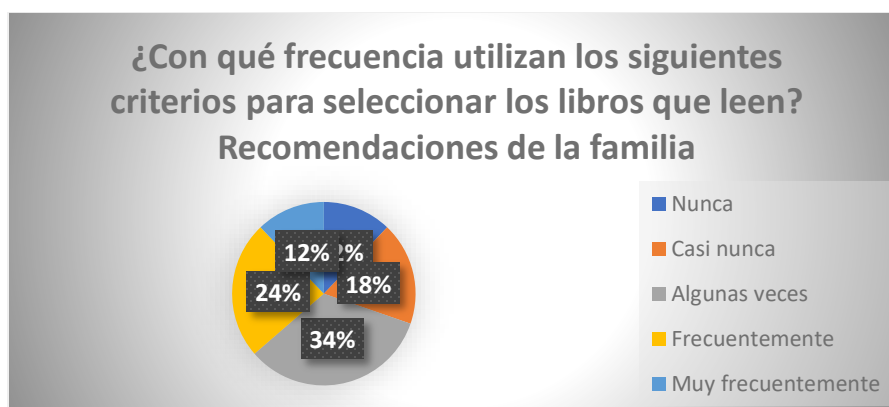


Fuente: Elaboración propia.

El 27,3% de los estudiantes tiene en cuenta frecuentemente las recomendaciones del profesorado para seleccionar un libro, sin embargo, un 24,2% nunca lo hace.

Tabla 6. Pregunta N° 18-3

Gráfica 59. Pregunta 18.



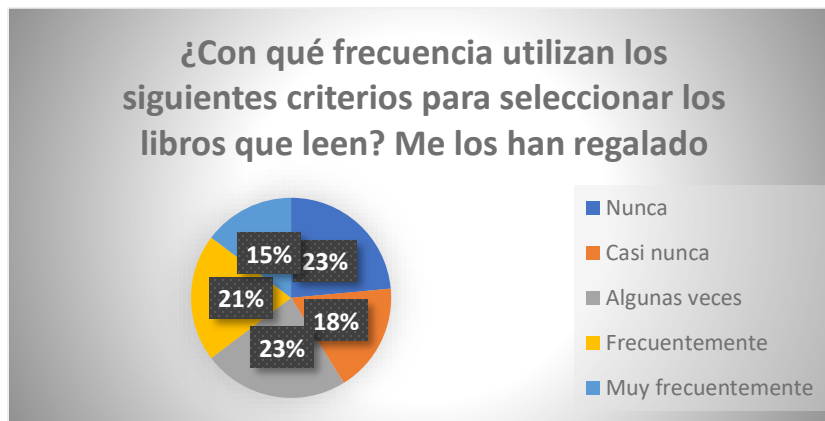
Fuente: Elaboración propia.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

El 34% de los estudiantes algunas veces tiene en cuenta las recomendaciones de la familia para seleccionar los libros para leer, sin embargo, un 12% de los estudiantes muy frecuentemente los tiene en cuenta para seleccionar sus libros.

Pregunta N° 18-4

Gráfica 60. Pregunta 18.

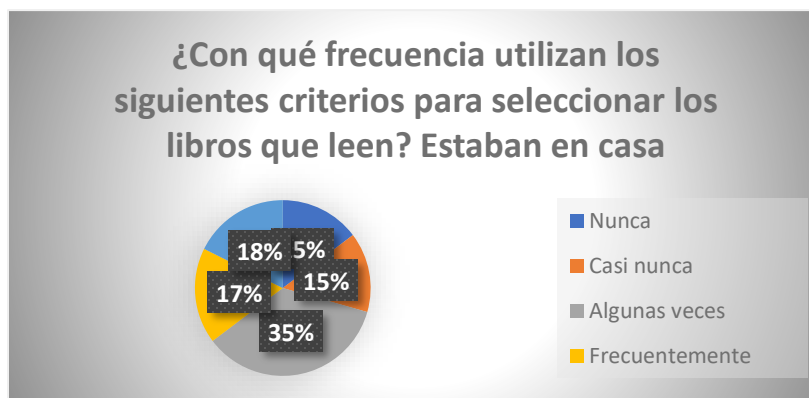


Fuente: Elaboración propia.

Se observa que 23% algunas veces selecciona los libros que leen por que se los han regalado, también se puede ver que el 21% de los estudiantes muy frecuentemente selecciona libros porque se los regalán.

Pregunta N° 18-5

Gráfica 61. Pregunta 18.



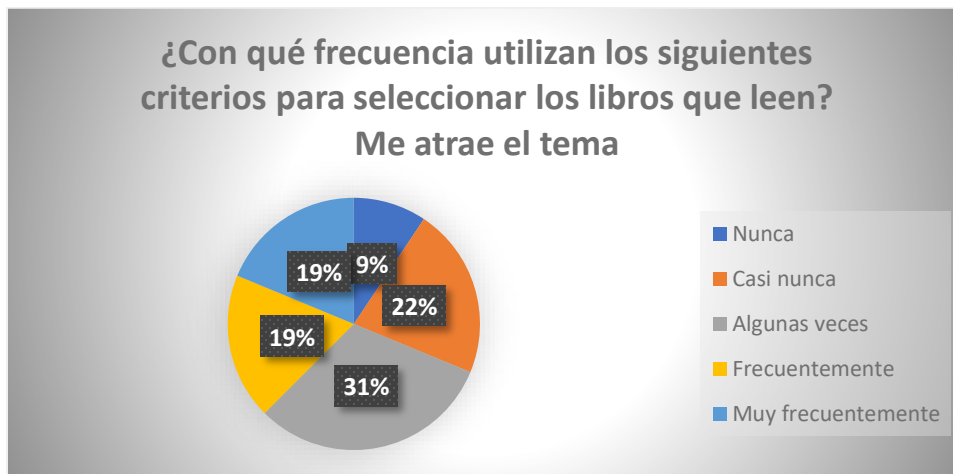
La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Fuente: Elaboración propia.

El 35% de los estudiantes algunas veces seleccionan libros porque estaban en casa, sin embargo, el 15% casi nunca lo hace.

Pregunta N° 18-6:

Gráfica 62. Pregunta 18.

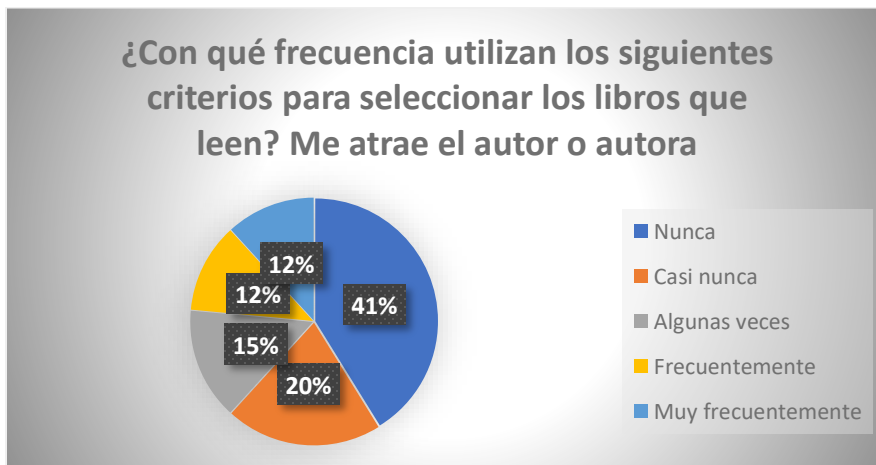


Fuente: Elaboración propia.

El 31% de los estudiantes algunas veces selecciona los libros que va a leer porque le atrae el tema, sin embargo, hay un grupo de estudiantes equivalente al 22% que casi nunca lo hacen.

Pregunta N° 18-7

Gráfica 63. Pregunta 18.



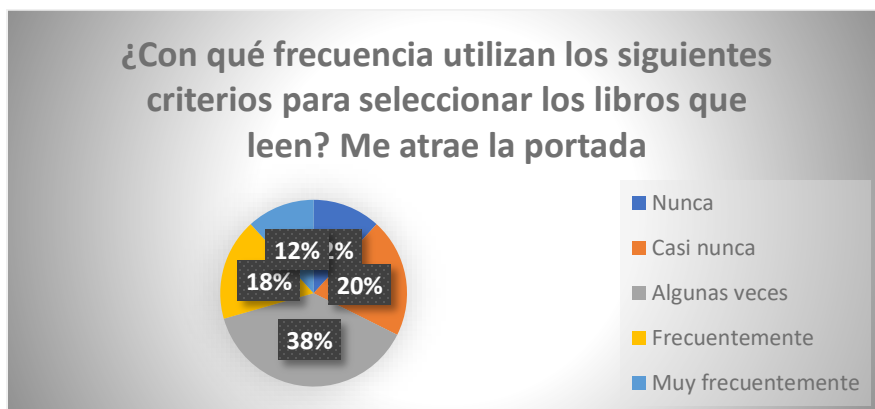
La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Fuente: Elaboración propia.

Se observa que el 41% de los estudiantes nunca selecciona los libros que va a leer porque le atrae el autor o autora, sin embargo, el 12% de los estudiantes muy frecuentemente lo hacen.

Pregunta N° 18-8

Gráfica 64. Pregunta 18.

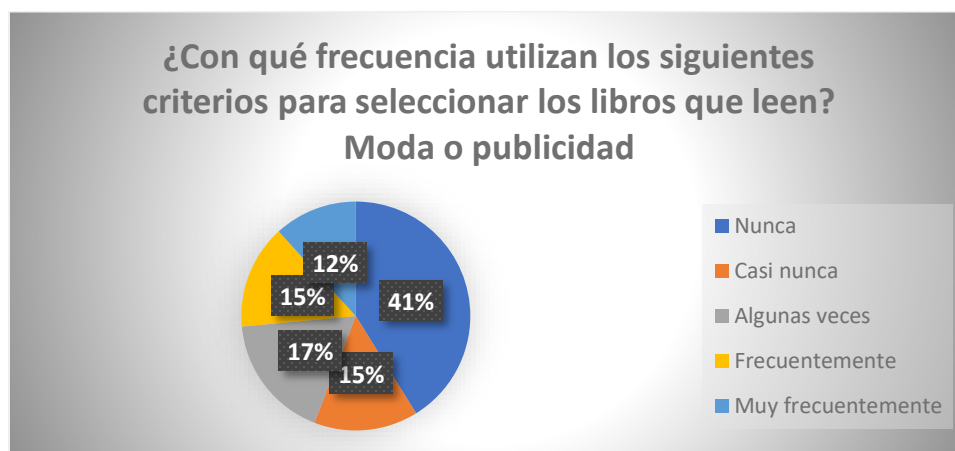


Fuente: Elaboración propia.

El 38% de los estudiantes algunas veces selecciona los libros que va a leer porque le atrae la portada, sin embargo, el 12% de los estudiantes muy frecuentemente si lo hacen.

Pregunta N° 18-9

Gráfica 65. Pregunta 18.



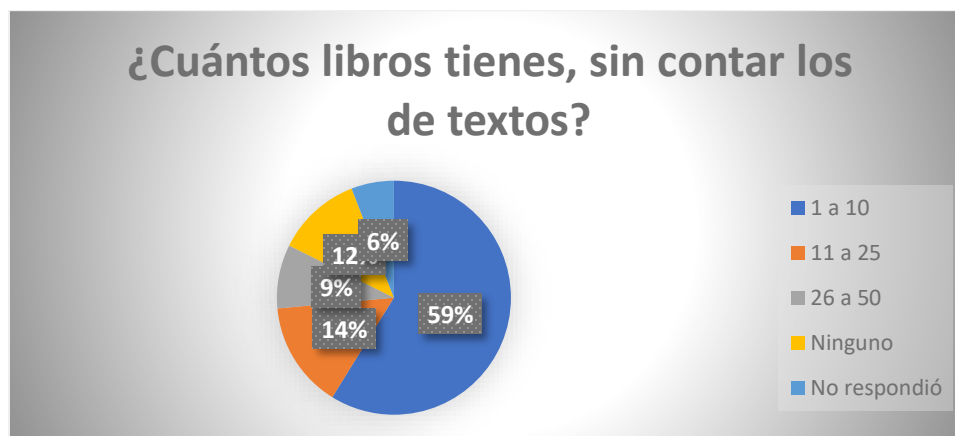
Fuente: Elaboración propia.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

El 41% de los estudiantes nunca seleccionan libros de moda o publicidad para leer, sin embargo, el 15% frecuentemente seleccionan de moda o publicidad para leer.

Pregunta No 19 ¿Cuántos libros tienes, sin contar con los de textos?

Gráfica 66. Pregunta 19.



Fuente: Elaboración propia.

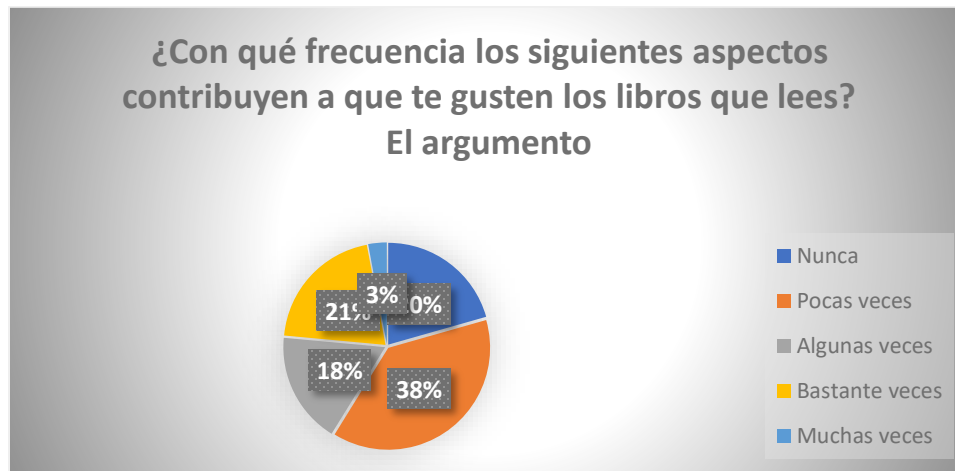
En esta pregunta el 59% tienen un promedio de 1 a 10 libros diferentes de los textos, el 14% tienen de 11 a 25 libros diferentes de los textos, el 12% no tienen ninguna clase de libro.

Pregunta N°20 ¿Con qué frecuencia los siguientes aspectos contribuyen a que te gusten los libros que lees?

Pregunta N° 20-1

Gráfica 67. Pregunta 20.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

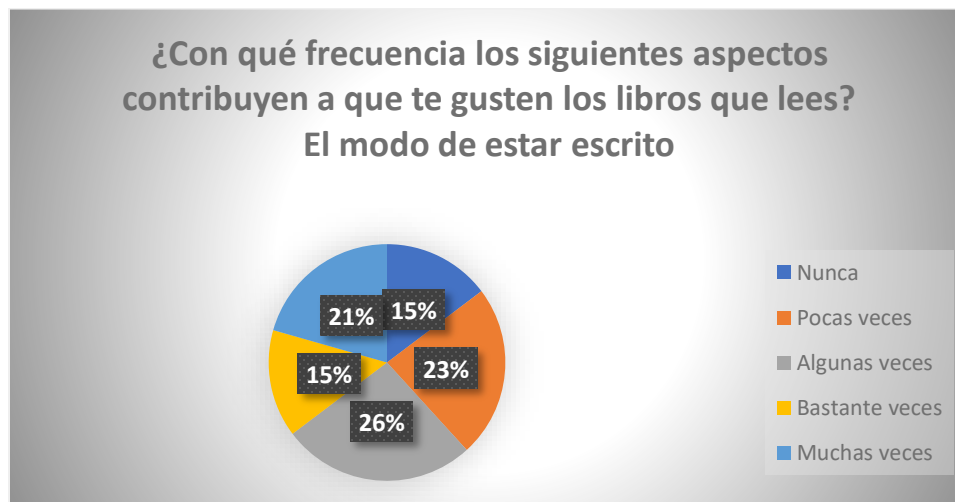


Fuente: Elaboración propia.

Con la siguiente pregunta 38% pocas veces le gusta leer libros según su argumento, sin embargo, el 21% le gusta bastante leer libros según su argumento.

Pregunta N° 20-2

Gráfica 68. Pregunta 20.



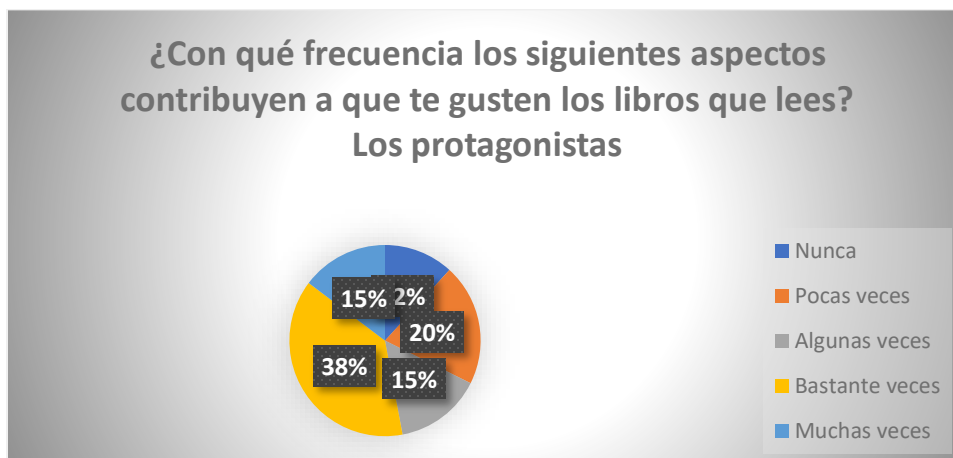
Fuente: Elaboración propia.

El 26% algunas veces les gusta leer libros por el modo de estar escrito, sin embargo, el 21% de los estudiantes muchas veces les gusta leer libros por el modo en que están escritos.

Pregunta N° 20-3

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Gráfica 69. Pregunta 20.

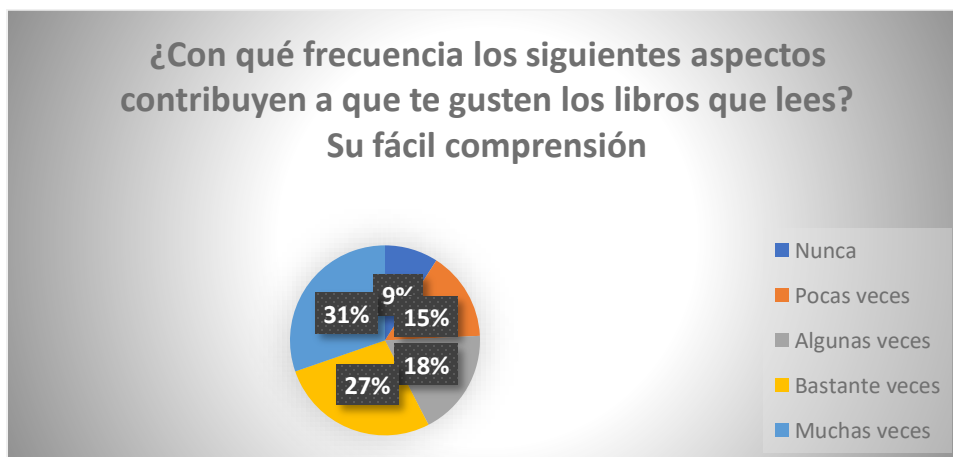


Fuente: Elaboración propia.

Se observa que el 38% bastantes veces les gusta leer libros por que los protagonistas de la obra, sin embargo, el 20% de los estudiantes pocas veces leen libros por que le agradan sus protagonistas.

Pregunta N° 20-4

Gráfica 70. Pregunta 20.



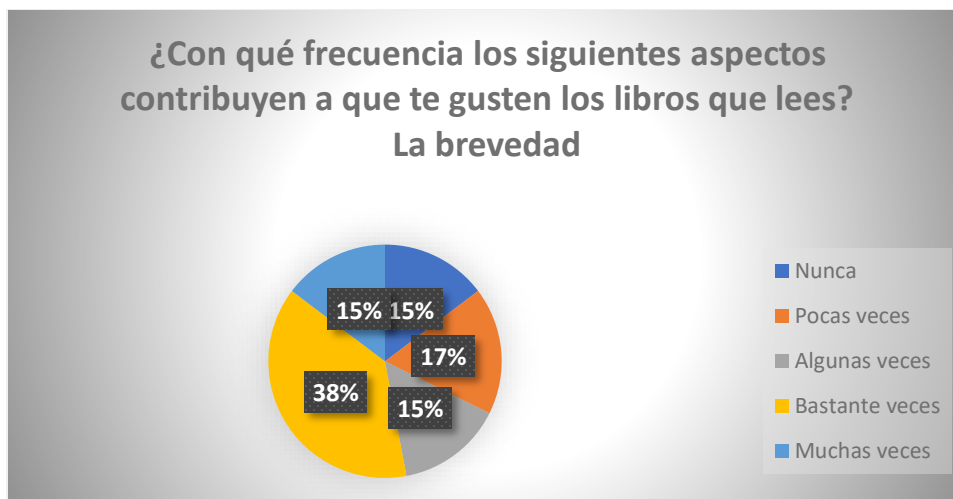
Fuente: Elaboración propia.

El 31% muchas veces leen libros por su fácil comprensión, sin embargo, el 15% de los estudiantes pocas veces leen libros por su fácil comprensión.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Pregunta N° 20-5

Gráfica 71. Pregunta 20.

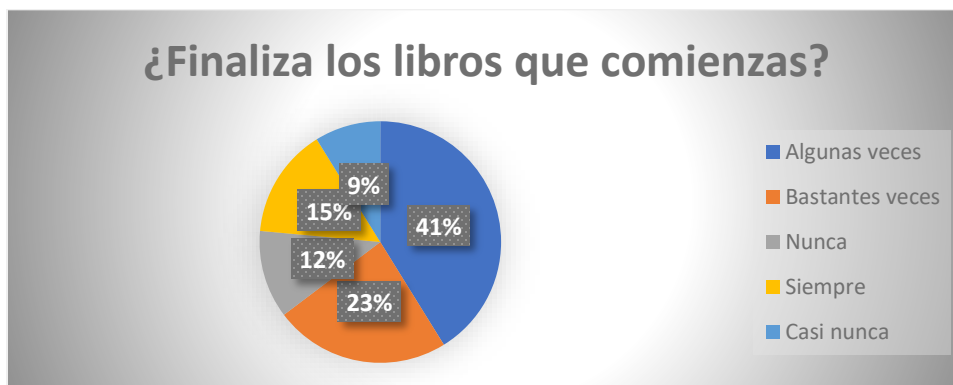


Fuente: Elaboración propia.

El 38% leen libros bastantes veces por la brevedad de ellos. Sin embargo, el 17% de los estudiantes pocas veces leen libros por su brevedad.

Pregunta No 21 ¿Finaliza los libros que comienza?

Gráfica 72. Pregunta 21.



Fuente: Elaboración propia.

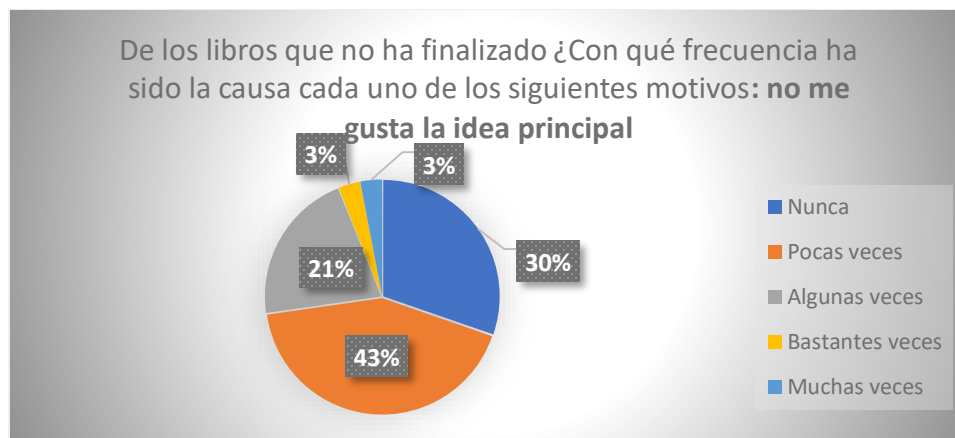
La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

. El 15% finalizan los libros que comienzan a leer, pero el 41% algunas veces terminan de leer los libros que inician, el 23% expresa que bastantes veces terminan de leer el libro que inician.

Pregunta N°22 ¿De los libros que no has finalizado, ¿con qué frecuencia ha sido la causa cada uno de los siguientes motivos?

Pregunta N° 22-1

Gráfica 73. Pregunta 22.



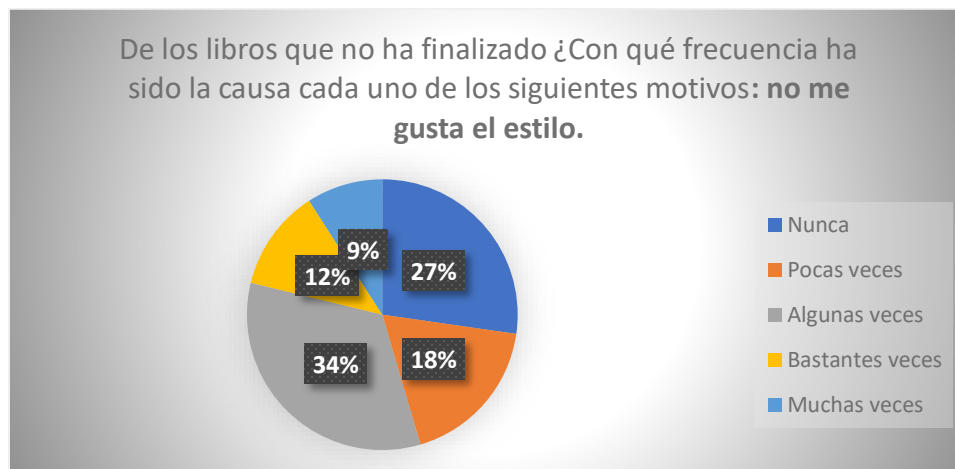
Fuente: Elaboración propia.

Se observa que 43% pocas veces finalizan los libros porque no les gusta la idea principal, sin embargo, el 21% algunas veces finalizan los libros porque no les gusta la idea principal.

Pregunta N° 22-2

Gráfica 74. Pregunta 22.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

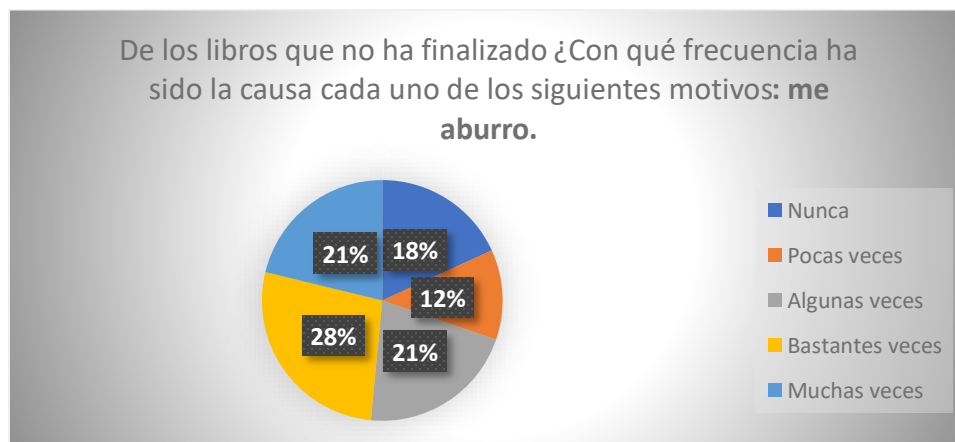


Fuente: Elaboración propia.

El 34% algunas veces no finalizan los libros porque no les gusta el estilo, sin embargo, el 27% nunca han finalizado un libro por no les gusta el estilo.

Pregunta N° 22-3

Gráfica 75. Pregunta 22.



Fuente: Elaboración propia.

Nota. Se observa que el 28% no finalizan un libro porque bastantes veces se aburren, sin embargo, el 18% no finalizan un libro porque dicen que nunca se aburren.

Pregunta N° 22-4

Gráfica 76. Pregunta 22.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores



Fuente: Elaboración propia.

. El 28% algunas veces no finalizan los libros porque no lo comprenden, sin embargo, el 21% de los estudiantes no finalizan los libros porque nunca lo comprenden.

Pregunta N° 22-5

Gráfica 77. Pregunta 22.



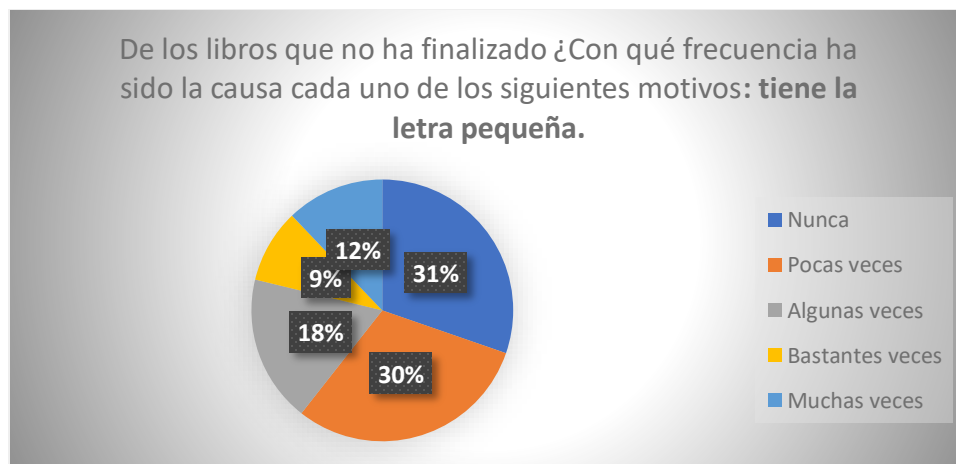
Fuente: Elaboración propia.

El 34% de los estudiantes algunas veces no finalizan los libros porque los encuentran demasiado largo, sin embargo, el 27% de los estudiantes no finalizan los libros muchas veces los encuentran demasiado largo, hay un grupo reducido del 9,1% no finalizan los libros porque pocas veces es demasiado largo.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Pregunta N° 22-6

Gráfica 78. Pregunta 22.

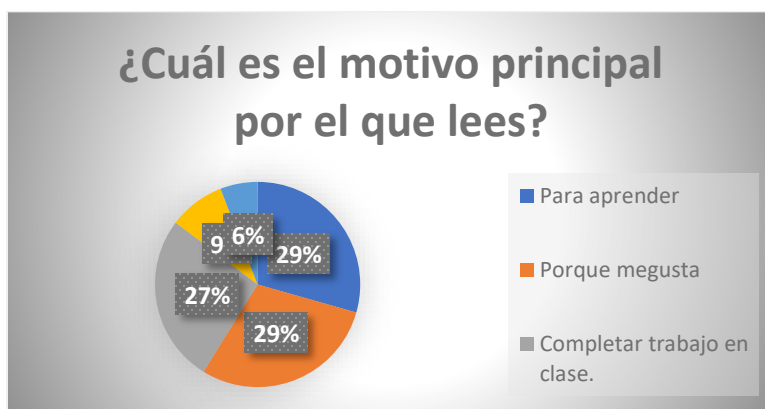


Fuente: Elaboración propia.

El 30% tienen un motivo para no finalizar los libros consideran que pocas veces tienen la letra pequeña, sin embargo, el 12% muchas veces no finalizan los libros porque tienen la letra pequeña.

Pregunta No 23 ¿Cuál es el motivo principal por el que lees?

Gráfica 79. Pregunta 23.



Fuente: Elaboración propia.

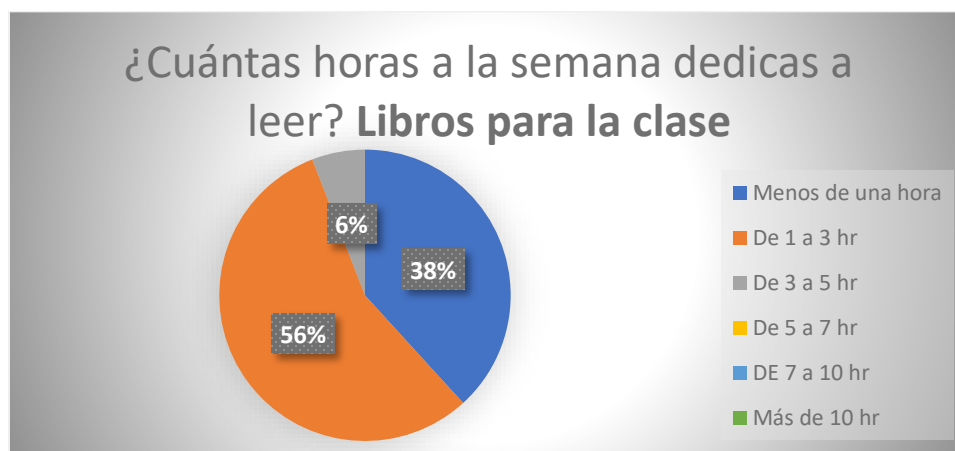
La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Se obtiene el siguiente resultado el 29% leen por aprender y porque les gusta, el 26,5% leen por los compromisos académicos, el 9% leen para no aburrirse y un porcentaje muy bajo del 6% leen por que se sienten obligados a hacerlo.

Pregunta N°24 ¿Cuántas horas a la semana dedicas a leer?

Pregunta 24-1

Gráfica 80. Pregunta 24.



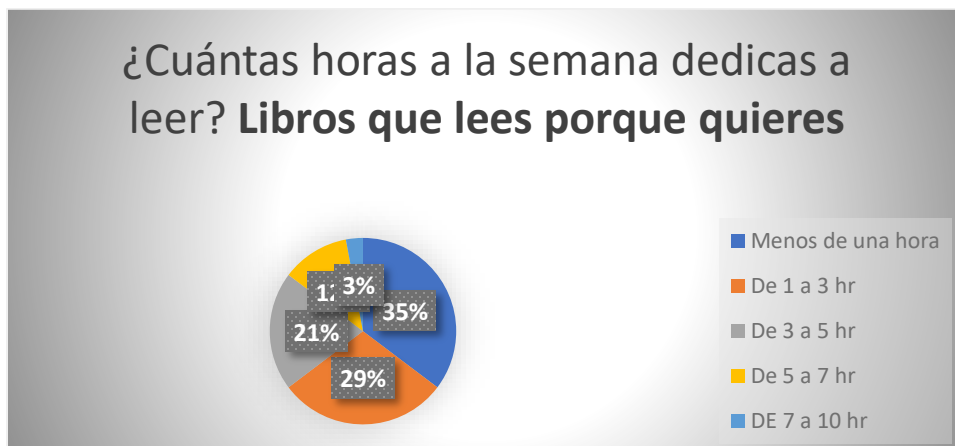
Fuente: Elaboración propia.

El 56% le dedica a leer los libros para la clase de 1 a 3 horas semanales, sin embargo, el 38% le dedica a leer los libros de la clase menos de una hora a la semana.

Pregunta N° 24-2

Gráfica 81. Pregunta 24.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

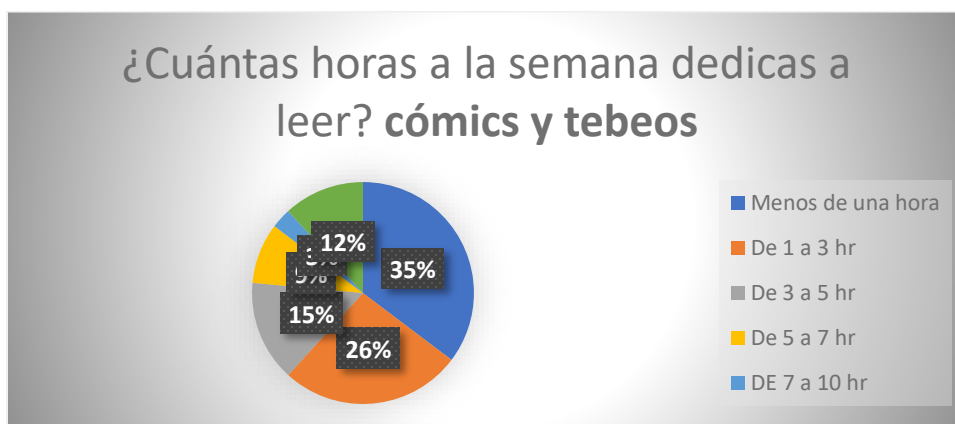


Fuente: Elaboración propia.

El 35% le dedica menos de una hora a leer los libros que quieres, sin embargo, el 12% le dedica de 5 a 7 horas a leer los libros que quieres.

Pregunta N° 24-3

Gráfica 82. Pregunta 24.



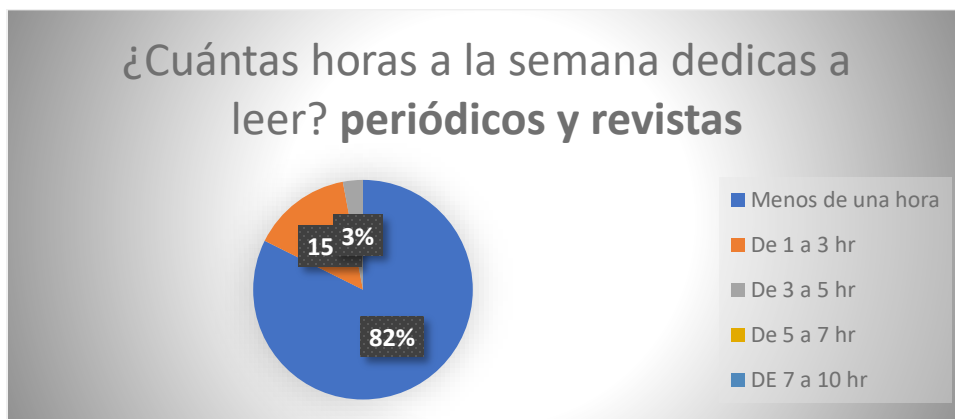
Fuente: Elaboración propia.

. Se observa que el 35% realizar lecturas de comic menos de una hora por semana, sin embargo, el 12% le dedica más de 10 horas a la lectura de comic.

Pregunta N° 24-4

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Gráfica 83. Pregunta 24.



Fuente: Elaboración propia.

. El 82% le dedica más de una hora por semana a la lectura de periódicos y revistas, sin embargo, 15% que le dedica de 1 a 3 horas a la lectura de periódicos y revistas.

Pregunta No 25 ¿Se realizan actividades de fomento de la lectura en tu institución?

Gráfica 84. Pregunta 25.



Fuente: Elaboración propia.

El 44% afirma que se fomenta bastante la lectura en la Institución, el 32% de los estudiantes dice que algunas veces se fomenta la lectura en la Institución.

Pregunta No 26 ¿Lees los libros que te recomiendan los profesores en tu institución?

Gráfica 85. Pregunta 26.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

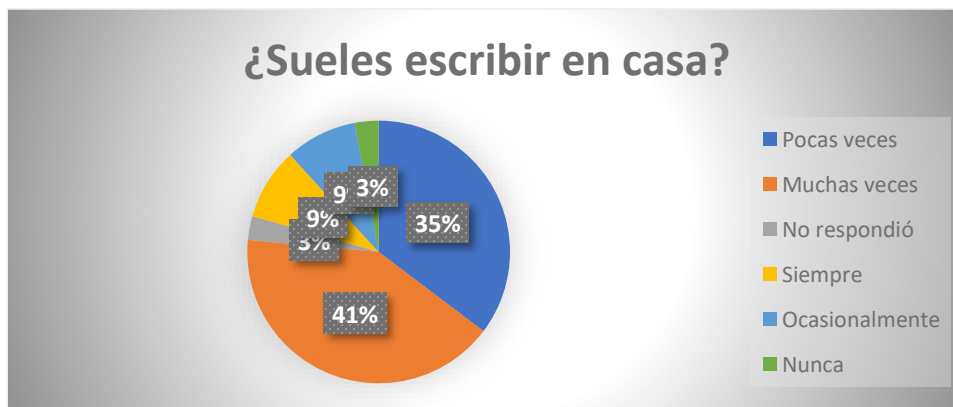


Fuente: Elaboración propia.

El 29% afirma que frecuentemente los profesores recomiendan libros para leer, hay un mismo porcentaje que piensa que casi nunca los profesores recomiendan libros para leer. Hay un 32% que piensa que algunas veces los profesores recomiendan libros para leer.

Pregunta No 27 ¿Sueles escribir en casa?

Gráfica 86. Pregunta 27.



Fuente: Elaboración propia.

El 41% suelen escribir muchas veces en casa, el 35% suele escribir pocas veces en casa. Hay un porcentaje bajo 9% de estudiante que siempre escriben en casa.

Pregunta N°28 ¿Es la escritura una práctica habitual para usted?

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Gráfica 87. Pregunta 28.



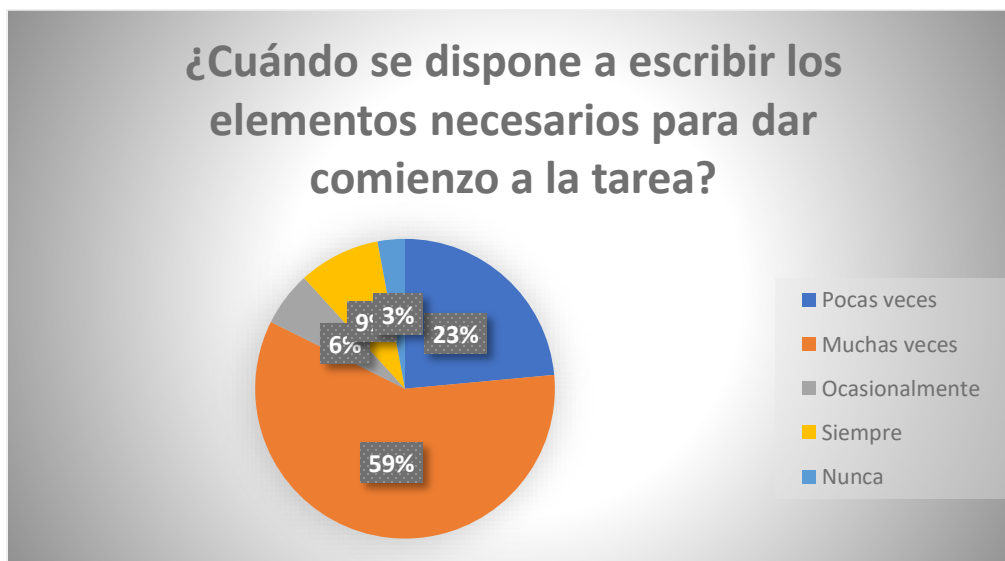
Fuente: Elaboración propia.

El 50% pocas veces escriben como hábito, el 20% ocasionalmente escriben como hábitos.

El 11.8% de los estudiantes siempre escriben como hábito.

Pregunta N° 29 ¿Cuándo se dispone a escribir los elementos necesarios para dar comienzo a la tarea?

Gráfica 88. Pregunta 29.



Fuente: Elaboración propia.

El 59% muchas veces se disponen a escribir elementos necesarios para dar comienzo a sus tareas, el 23% pocas veces utiliza los elementos necesarios para dar comienzos a sus tareas.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Pregunta N° 30. ¿Organiza el espacio donde va a escribir?

Gráfica 89. Pregunta 30.

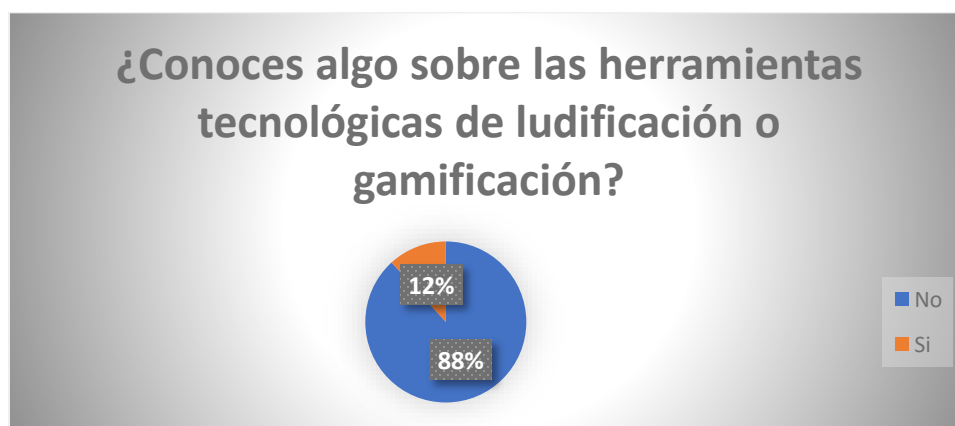


Fuente: Elaboración propia.

Se obtuvo el siguiente resultado: el 38% muchas veces organiza el espacio donde va a escribir. El 14% de los estudiantes pocas veces organiza el espacio donde va a escribir.

Pregunta No 31 ¿Conoces algo sobre las herramientas tecnológicas de ludificación o gamificación?

Gráfica 90. Preguntas 31.



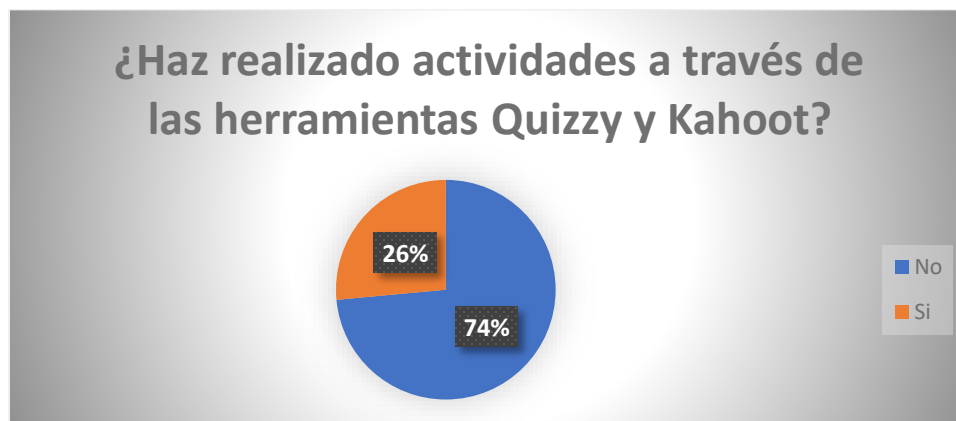
Fuente: Elaboración propia.

El 88% que no conoce sobre la herramienta ludificación y un porcentaje mínimo 12% de estudiantes que si conoce la herramienta.

Pregunta N° 32 ¿Has realizado actividades de las herramientas Quizzy y Kahoot?

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Gráfica 91. Pregunta 32.



Fuente: Elaboración propia.

Se observa que el 74% no han utilizado estas herramientas tecnológicas y un porcentaje bajo 26% de estudiantes han utilizado estas herramientas.

4.5 Prueba final: Prueba Diagnostica

A continuación, los resultados de la prueba diagnóstica aplicada al grado 806 de la Institución Educativa. La prueba contiene 14 preguntas clasificadas de la siguiente manera: 10

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

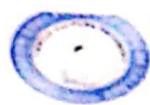
preguntas de selección múltiple con única respuesta y se presenta en la prueba 2 preguntas para ejercitar la escritura donde se debe tener en cuenta la coherencia y cohesión en la redacción.

Con la siguiente pregunta el estudiante debe hacer una lectura del texto narrativo titulado “El Dragón” para responder preguntas referentes al mismo.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

ANEXO 6.

Diagnóstico



INSTITUCIÓN EDUCATIVA FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS

RESOLUCIÓN No. 1691 DE 03 DE NOVIEMBRE DE 2000
NIT: 890101051-R DANE: 108758000015
REGISTRO EDUCATIVO: 036-01-03

INSTITUCIÓN EDUCATIVA FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS
EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA COMPRENSIÓN LECTORA

GRADO: SÉPTIMO

DOCENTE: MARINA LOZADA AVENDAÑO

Samuel Florez

OBJETIVO: Fortalecer las competencias lectoras y escritoras.

INSTRUCCIONES

Lea los siguientes textos y a continuación responda las preguntas relleno el círculo de la letra que corresponde a la respuesta correcta:

EL DRAGÓN

El dragón es el mayor de todas las serpientes, y de todos los seres vivos que hay en la Tierra. Cuando el dragón sale de la cueva, a menudo se eleva hasta los cielos y el aire a su alrededor se vuelve ardiente. Tiene cresta, boca pequeña y un estrecho gajate a través del cual toma aliento o saca la lengua. Por otra parte, su fuerza no está en los dientes sino en la cola y hace daño con sus golpes más que sus mordeduras. Así, es inofensivo en lo que atañe al veneno. Pero dicen que no necesita veneno para atacar ya que, si se enrosca entorno a alguien, suele ser un abrazo mortal.

En ciertas cuevas se encuentran dragones enormes, animales pesados que se mueven con esfuerzo porque tienen una parte del cuerpo muy gruesa y las otras muy delgadas, tanto por el lado de la cola como por el de la cabeza.

1. Según el texto, ¿qué hace el dragón al salir de su refugio?

- A. Vuela muy alto
- B. Lanza fuertes aullidos.
- C. Extiende sus garras.
- D. Ve a su alrededor

2. Según el texto, ¿con qué ataca el dragón?

- A. Con las patas
- B. Con su cola
- C. Con los dientes
- D. Con su lengua

3. "En ciertas cuevas se encuentran dragones enormes...". ¿Qué significa la frase se encuentran en el texto?

- A. Se elevan
- B. Se abrazan
- C. Se hallan
- D. Se enredan

4. "...se mueven con esfuerzo porque tienen una parte del cuerpo muy gruesa...". ¿Qué significa la palabra esfuerzo en el texto?

- A. Astucia
- B. Dificultad
- C. Valentía
- D. Elegancia

CLUB ROTARIO DE TEGUCIGALPA

Le invita al Segundo Festival Rotario de Música

Experimente la novedad del jazz de Honduras, viaje por las diversas épocas del tango.

Los días 29, 30 y 31 de mayo

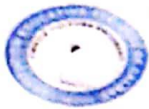
Los conciertos se realizarán en el Salón La Concordia del Hotel Azul, de 7:30 de la noche en adelante.

¡NO FALTE!

5. Según el texto, ¿qué se realizará en el Hotel Azul?

- A. Un certamen de belleza

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores


INSTITUCIÓN EDUCATIVA FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS

RESOLUCIÓN No. 1691 DE 03 DE NOVIEMBRE DE 2000
 NIT: 890103051-8 DANE: 108758000015
 REGISTRO EDUCATIVO: 036-01-03

Samuel Florez

B. La inauguración de un salón

C. La apertura de una tienda

D. Un gran espectáculo musical

Una hora más tarde, el bote salvavidas volvió a aparecer entre la niebla y los entusiasmados lugareños corrieron a encontrarlo. Los voluntarios que calan exhaustos sobre la arena relataron que el bote de rescate no podía llevar más pasajeros y habían tenido que dejar a un hombre. Luego, tuvieron que regresar por él.

6. ¿Qué hicieron los voluntarios?

A. Salvaron a mucha gente

B. Pidieron otro bote

C. Sacaron muchos peces

D. Disfrutaron del mar

Amigo Ricardo:

Le cuento que he cultivado muchos árboles frutales en el solar de la casa, la mayoría de éstos son cítricos. En cuanto salga la primera cosecha le voy a enviar algunas frutas y le sugiero que haga un almáxico con las semillas, para que usted también, dentro de poco tiempo, coseche deliciosas frutas.

Le saluda

Andrés

7. ¿Qué significa la frase le sugiero en el texto?

A. Le envió

B. Le regalo

C. Le aconsejo

D. Le agradezco

Hola amigo

Yo diría que sean lectores, porque no todos van a ser escritores. Pero les puedo asegurar que los muchachos que leen serán más ricos espiritualmente que aquellos que no leen. Aquellos que sientan un llamado, una vocación para escribir, leerán con más atención; porque su lectura ya no será inocente, nada más por placer.

Hernán

B. ¿Qué pide Hernán a sus amigos?

A. Que preparen la venta de libros

B. Que busquen ser escritores

C. Que organicen una biblioteca

D. Que dediquen tiempo a la lectura

En el planeta del principito siempre había flores muy simples, adornadas con una sola hilera de pétalos, que apenas ocupaban lugar y que no molestaban a nadie. Aparecían una mañana entre la hierba y luego se extinguían por la noche.

9. ¿Cómo eran las flores de ese planeta?

A. Grandes

B. Sencillas

C. Gigantes

D. Olorosas

Los teléfonos celulares sirven para hablar, pero también para tomar fotos, grabar videos, escuchar música, escribir y mandar mensajes, navegar por Internet, pasar el tiempo con videojuegos, escuchar radio y ver televisión. Permiten realizar comunicación entre personas en cualquier lugar o circunstancias, con gran efectividad.

10. ¿Qué significa la palabra circunstancia en el texto?

A. Situación

B. País

C. Reunión

D. Juegos

A continuación se le presentan dos ejercicios de escritura que deberá desarrollar de acuerdo a las instrucciones de cada uno. Tenga en cuenta el uso correcto de la ortografía y claridad en las ideas.

11. Imagine que su tío vende un caballo de raza y necesita una carta de venta en la cual se establezca el acuerdo entre el vendedor y el comprador. Ayúdele a redactarla en el siguiente espacio.

12. En su comunidad se celebrará el Día de la Tierra y todos los habitantes han sido convocados a participar. A usted le pidieron en su centro educativo escribir una noticia sobre este evento. Utilice aproximadamente diez renglones.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

110/ Buenos días, PROPRIO ES UN PLACER SALUDARLO, LO QUIERO DAR INFORMACION DEL CABALLO QUE ULTRA EL SEÑOR FARIÑEZ (EL TIU) UN CABALLO DE RAZA CORRE-AL-PEDEROL DE 50 Y 60 KI POR HORA EL PRECIO ES DE 15 MIL PESOS, SI DECIDE COMPRARLO PODRIAMOS VERLOS EN EL CARMEN DE BOLIVAR. UN CORDIAL SALUDO DE PARTE DE ES SEÑOR FARIÑEZ

120/ HOJA! ES UN HONOR INVITARLOS A ESTE GRAN EVENTO SOBRE EL DIA DE LA TIERRA, ESTE 23 DE ABRIL.

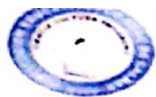
ZONA: Parque CENTRAL

HORA: 4:00 PM

NO FALTES!

Problemas
con la redacción
No utilice los
signos de puntuación

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores



INSTITUCIÓN EDUCATIVA FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS

RESOLUCIÓN No. 1691 DE 03 DE NOVIEMBRE DE 2000
 NIT: 890103051-8 DANE: 108758000015
 REGISTRO EDUCATIVO: 036-01-03

Marzo 01/22

De: Jossan Medina

Grado: 806

INSTITUCIÓN EDUCATIVA FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS

EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA COMPRENSIÓN LECTORA

GRADO: SÉPTIMO

DOCENTE: MARINA LOZADA AVENDAÑO

OBJETIVO: Fortalecer las competencias lectoras y escritoras.

INSTRUCCIONES

Lea los siguientes textos y a continuación responda las preguntas relleno el círculo de la letra que corresponde a la respuesta correcta:

EL DRAGÓN

El dragón es el mayor de todas las serpientes, y de todos los seres vivos que hay en la Tierra. Cuando el dragón sale de la cueva, a menudo se eleva hasta los cielos y el aire a su alrededor se vuelve ardiente. Tiene cresta, boca pequeña y un estrecho gajate a través del cual toma aliento o saca la lengua. Por otra parte, su fuerza no está en los dientes sino en la cola y hace daño con sus golpes más que sus mordeduras. Así, es inofensivo en lo que atañe al veneno. Pero dicen que no necesita veneno para atacar ya que, si se enrosca entorno a alguien, suele ser un abrazo mortal.

En ciertas cuevas se encuentran dragones enormes, animales pesados que se mueven con esfuerzo porque tienen una parte del cuerpo muy gruesa y las otras muy delgadas, tanto por el lado de la cola como por el de la cabeza.

1. Según el texto, ¿qué hace el dragón al salir de su refugio?

- A. Vuela muy alto
- B. Lanza fuertes aullidos.
- C. Extiende sus garras.
- D. Ve a su alrededor

2. Según el texto, ¿con qué ataca el dragón?

- A. Con las patas
- B. Con su cola
- C. Con los dientes
- D. Con su lengua

3. "En ciertas cuevas se encuentran dragones enormes...". ¿Qué significa la frase se encuentran en el texto?

- A. Se elevan
- B. Se abrazan
- C. Se hallan
- D. Se enredan

4. "...se mueven con esfuerzo porque tienen una parte del cuerpo muy gruesa...". ¿Qué significa la palabra esfuerzo en el texto?

- A. Astucia
- B. Dificultad
- C. Valentía
- D. Elegancia

CLUB ROTARIO DE TEGUCIGALPA

Le invita al Segundo Festival Rotario de Música

Experimente la novedad del jazz de Honduras, viaje por las diversas épocas del tango.

Los días 29, 30 y 31 de mayo

Los conciertos se realizarán en el Salón La Concordia del Hotel Azul, de 7:30 de la noche en adelante.

¡NO FALTE!

5. Según el texto, ¿qué se realizará en el Hotel Azul?

- A. Un certamen de belleza

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

De: *Josson Medina*
Grado: 806

INSTITUCION EDUCATIVA FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS
RESOLUCIÓN No. 1691 DE 03 DE NOVIEMBRE DE 2000
NIT: 890103051-8 DANE: 108758000015
REGISTRO EDUCATIVO: 036-01-03

B. La inauguración de un salón
C. La apertura de una tienda
D. Un gran espectáculo musical ✓

Una hora más tarde, el bote salvavidas volvió a aparecer entre la niebla y los entusiasmados lugareños corrieron a encontrarlo. Los voluntarios que caían exhaustos sobre la arena relataron que el bote de rescate no podía llevar más pasajeros y habían tenido que dejar a un hombre. Luego, tuvieron que regresar por él.

6. ¿Qué hicieron los voluntarios?

A. Salvaron a mucha gente
B. Pidieron otro bote ✓
C. Sacaron muchos peces
D. Disfrutaron del mar

Amigo Ricardo:

Le cuento que he cultivado muchos árboles frutales en el solar de la casa, la mayoría de éstos son cítricos. En cuanto salga la primera cosecha le voy a enviar algunas frutas y le sugiero que haga un almácigo con las semillas, para que usted también, dentro de poco tiempo, coseche deliciosas frutas.

Le saluda
Andrés

7. ¿Qué significa la frase le sugiero en el texto?

A. Le envió
B. Le regalo
C. Le aconsejo ✓
D. Le agradezco

Hola amigo

Yo diría que sean lectores, porque no todos van a ser escritores. Pero les puedo asegurar que los muchachos que leen serán más ricos espiritualmente que aquellos que no leen. Aquellos que sientan un llamado, una vocación para escribir, leerán con más atención; porque su lectura ya no será inocente, nada más por placer.

Hernán

8. ¿Qué pide Hernán a sus amigos?

A. Que preparen la venta de libros
B. Que busquen ser escritores
C. Que organicen una biblioteca
D. Que dediquen tiempo a la lectura ✓

En el planeta del principito siempre había flores muy simples, adornadas con una sola hilera de pétalos, que apenas ocupaban lugar y que no molestaban a nadie. Aparecían una mañana entre la hierba y luego se extinguían por la noche.

9. ¿Cómo eran las flores de ese planeta?

A. Grandes
B. Sencillas ✓
C. Gigantes
D. Olorosas

Los teléfonos celulares sirven para hablar, pero también para tomar fotos, grabar videos, escuchar música, escribir y mandar mensajes, navegar por Internet, pasar el tiempo con videojuegos, escuchar radio y ver televisión. Permiten realizar comunicación entre personas en cualquier lugar o circunstancias, con gran efectividad.

10. ¿Qué significa la palabra circunstancia en el texto?

A. Situación ✓
B. País
C. Reunión
D. Juegos

A continuación se le presentan dos ejercicios de escritura que deberá desarrollar de acuerdo a las instrucciones de cada uno. Tenga en cuenta el uso correcto de la ortografía y claridad en las ideas.

11. Imagine que su tío vende un caballo de raza y necesita una carta de venta en la cual se establezca el acuerdo entre el vendedor y el comprador. Ayúdele a redactarla en el siguiente espacio.

12. En su comunidad se celebrará el Día de la Tierra y todos los habitantes han sido convocados a participar. A usted le pidieron en su centro educativo escribir una noticia sobre este evento. Utilice aproximadamente diez renglones.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Desarrollo

Pt 11

Saludos

Feb 11. Año 2020

Sr. Comprador

En esta carta de venta le redacto que el caballo de raza está en buen estado de salud y el precio según lo hemos discutido será el que ponga para que sea de su acuerdo y con el fin de evitar cualquier problema. Este caballo no es agresivo y solo come pajas y verduras, espero que este caballo sea de su agrado.

Atentamente

Hugo Hernández

Pt 12

!Caldistas Salven Al Medio Ambiente!

exclaman sus docentes.



Este 22 de Abril la I.E. Francisco José de Caldas celebrará el Día de la Tierra con el fin de transmitir la importancia de cuidar la Tierra a través de actividades recreativas y a través de canciones.

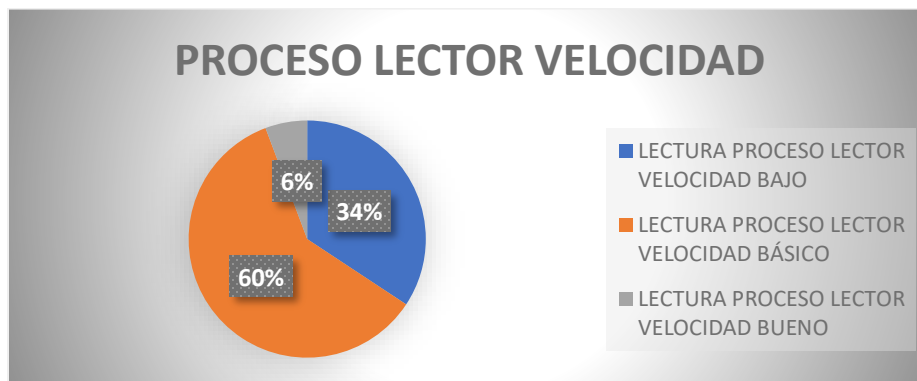
Hijos
Cali gratia.
Morepi un vocabulario
adecuado pero no
en la noticia no cumple
con sus características

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

ANEXO 7

MUESTRA DE LAS GRAFICAS PRUEBA FINAL

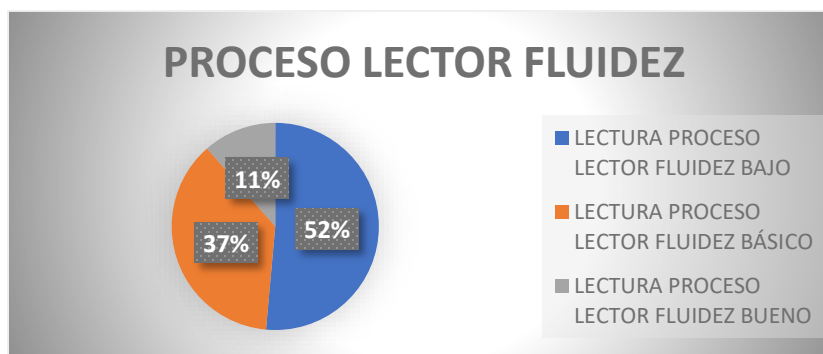
Gráfica 92. Pregunta N° 1 Según el texto, ¿qué hace el dragón al salir de su refugio?



Fuente: Elaboración propia.

Con la siguiente pregunta el 60% tienen un nivel básico en el proceso de lectura, es decir, no alcanzan un nivel adecuado que les permita llevar una lectura al ritmo adecuado. También se encuentra un 6% de estudiante que realizan la lectura utilizando un ritmo y velocidad indicada, su nivel es bueno.

Gráfica 93. Pregunta N° 2 según el texto, ¿con qué ataca el dragón?

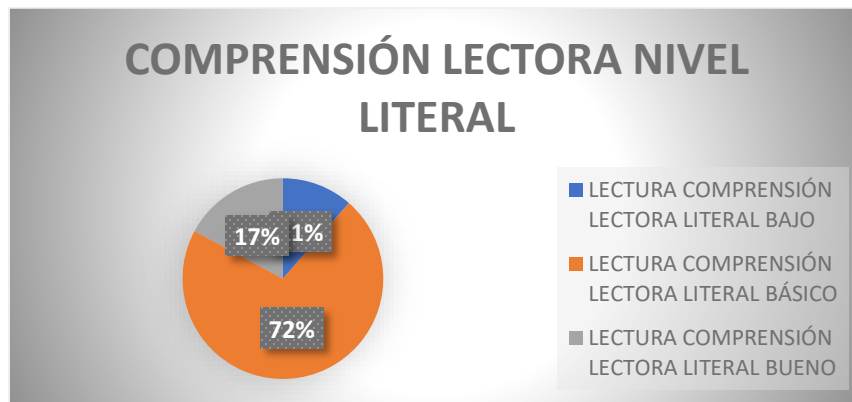


Fuente: Elaboración propia.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

El 11% tienen un nivel de fluidez bajo, es decir, es poco participativo, sin embargo, el 52% de los estudiantes tienen un nivel de fluidez bueno, esto quiere decir que aportan y participan en clase.

Gráfica 94. Pregunta N°3 “En ciertas cuevas se encuentran dragones enormes...”. ¿Qué significa la frase se encuentran en el texto?

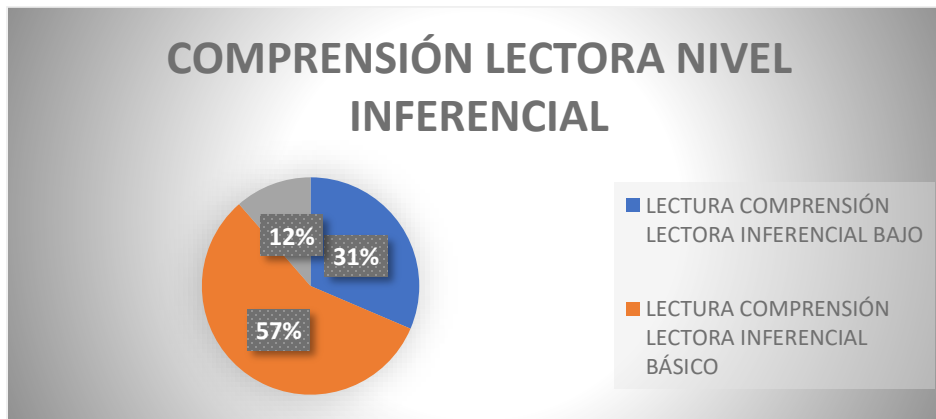


Fuente: Elaboración propia.

En esta pregunta el 72% manejan en el ejercicio de la comprensión de lectura literal un nivel básico, esto quiere decir que saben identificar lo necesario en un texto, pero hay un 17% de los estudiantes alcanzan un nivel bajo, esto quiere decir que observan más los detalles de un texto narrativo.

Gráfica 95. Pregunta N°4 “...se mueven con esfuerzo porque tienen una parte del cuerpo muy gruesa...”. ¿Qué significa la palabra esfuerzo en el texto?

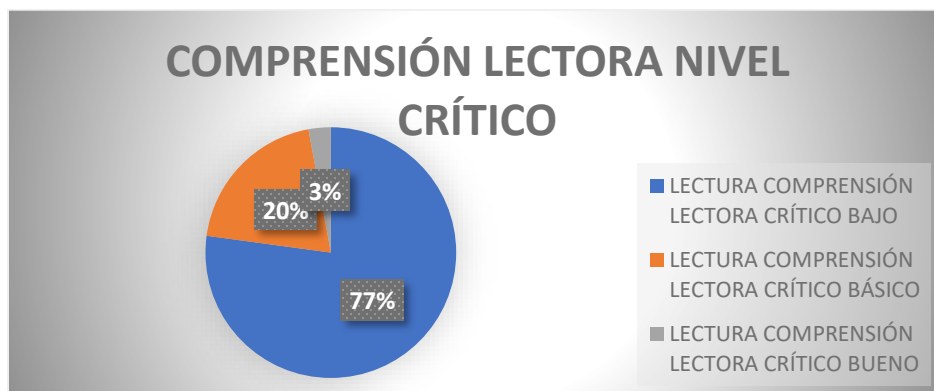
La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores



Fuente: Elaboración propia.

El 12% de los estudiantes manejan un nivel inferencial bueno es decir hacen conjeturas, presuponen situaciones o resultados frente a los hechos en el texto. Sin embargo, un 57% llegan a un nivel inferencial básico, aquí el estudiante demuestra que hace conjeturas o presupone resultados, pero le faltan argumentos claros.

Gráfica 96. Pregunta N°5 Según el texto. “Club Rotario de Tegucigalpa” ¿Qué se realizará en el Hotel Azul?

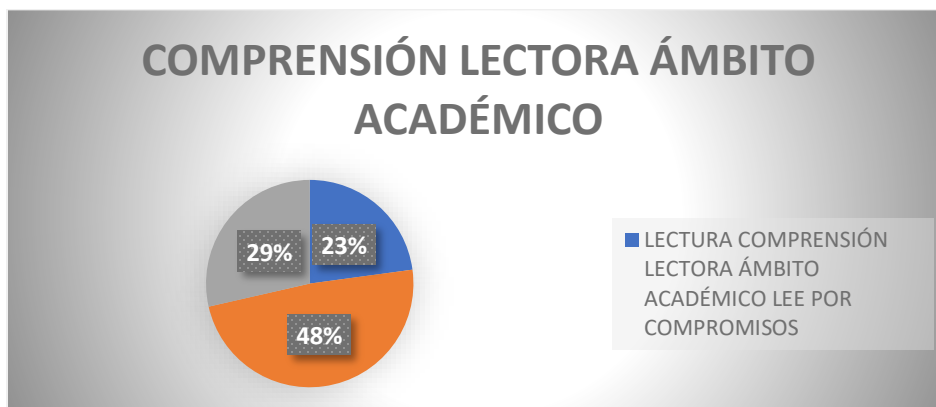


Fuente: Elaboración propia.

El 77% tienen un nivel crítico bajo esto quiere decir que presentan dificultades para valorar o emitir sus propios juicios o conocimientos referente al texto. Solo un grupo mínimo de 3% de los estudiantes demuestran esta competencia de una forma más acertada.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

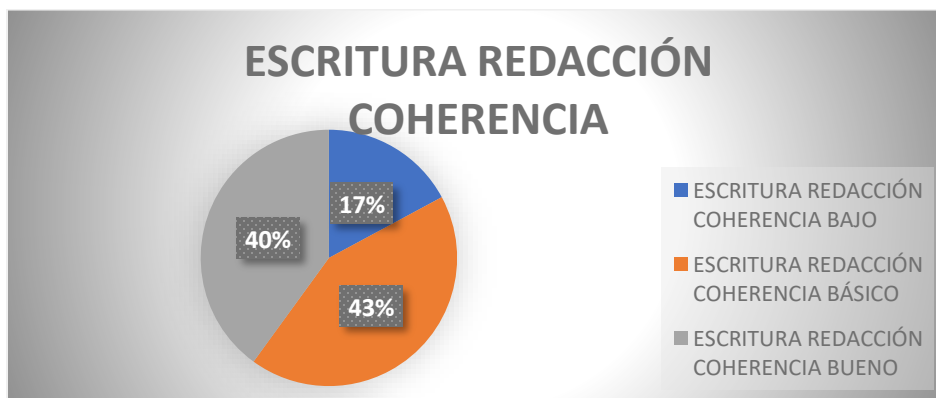
Gráfica 97. Pregunta N°6 Según el texto, ¿Qué hicieron los voluntarios?



Fuente: Elaboración propia.

El 48% de los estudiantes muchas veces leen por compromisos académicos en el colegio y otro grupo de 23% lee porque se siente comprometido consigo mismo.

Gráfica 98. Pregunta N°7 Según el texto, ¿Qué significa la frase le sugiero en el texto?

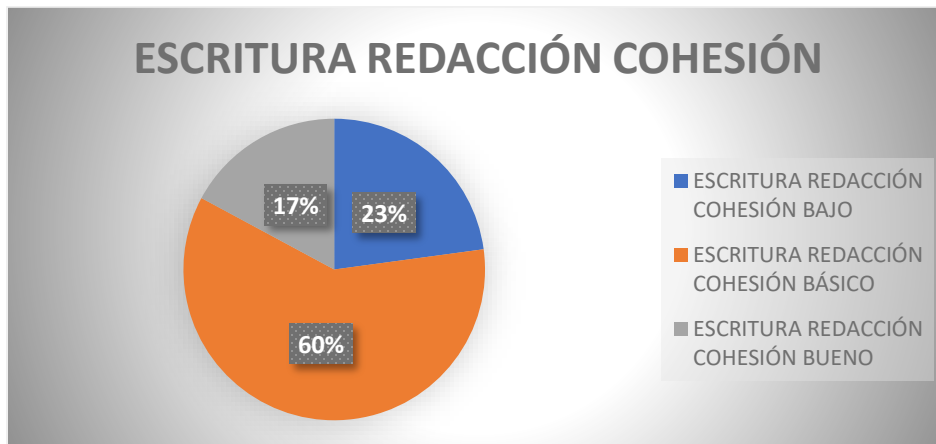


Fuente: Elaboración propia.

El 43% tienen un nivel básico en redacción coherente, sin embargo, el 40% de los estudiantes tienen un nivel bueno en la redacción coherente, esto quiere decir que los niños deben continuar mejorando sus hábitos lectores.

Gráfica 99. Pregunta N°8 Según el texto, ¿Qué pide Hernán a sus amigos?

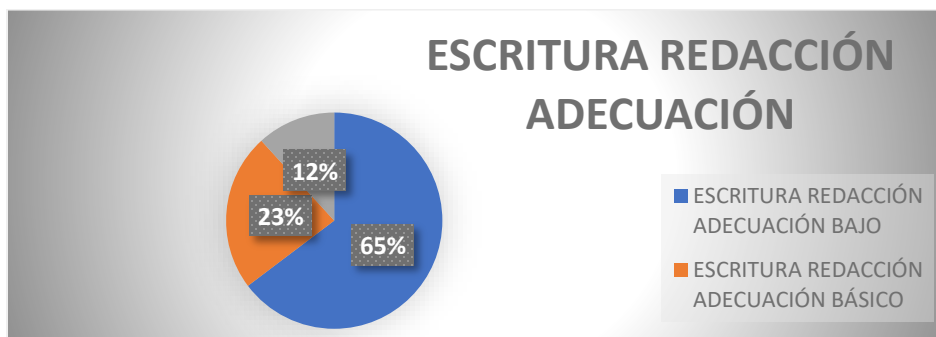
La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores



Fuente: Elaboración propia.

El 60% de los estudiantes tienen un nivel de cohesión básico en la redacción, falta mejorar el uso de los conectores. El 17% tienen un nivel de cohesión bueno, sin embargo, deben seguir practicando la lectura en todos los contextos.

Gráfica 100. Pregunta N° 9 Según el texto, ¿Cómo eran las flores de ese planeta?

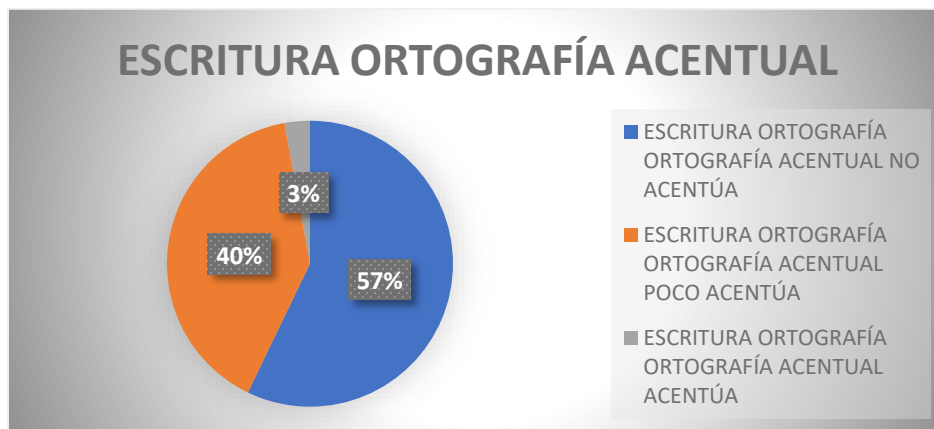


Fuente: Elaboración propia.

. El 65% tienen un nivel de adecuación bajo en la redacción, esto quiere decir que el estudiante debe adaptar el texto a la intención comunicativa, por otro lado, el 12% tienen un nivel de adecuación bueno, esto significa que el estudiante identifica la intención o situación comunicativa del texto.

Gráfica 101. Pregunta N°10 Según el texto, ¿Qué significa la palabra circunstancia en el texto?

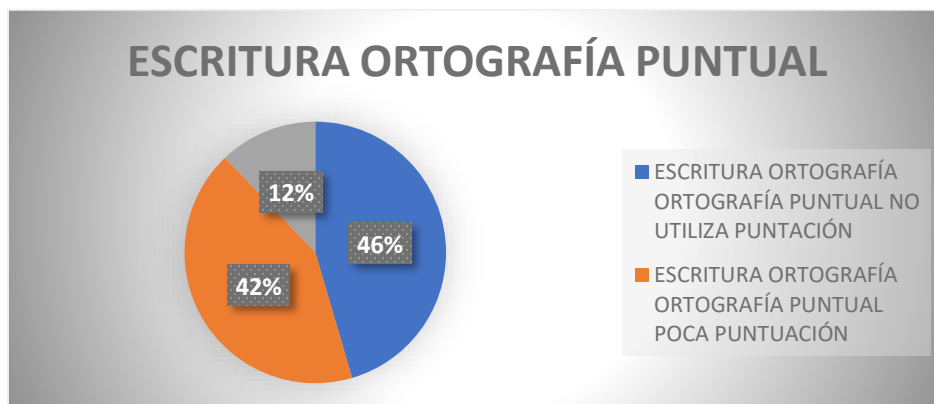
La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores



Fuente: Elaboración propia.

El 57% presentan dificultades para cumplir con las reglas ortográficas, también encontramos que el 40% de los estudiantes utilizan poco las reglas ortográficas de acentuación en sus escritos.

Gráfica 102. Pregunta N°11 A continuación se le presentan dos ejercicios de escritura que deberá desarrollar de acuerdo a las instrucciones de cada uno. Tenga en cuenta el uso correcto de la ortografía y claridad en las ideas.

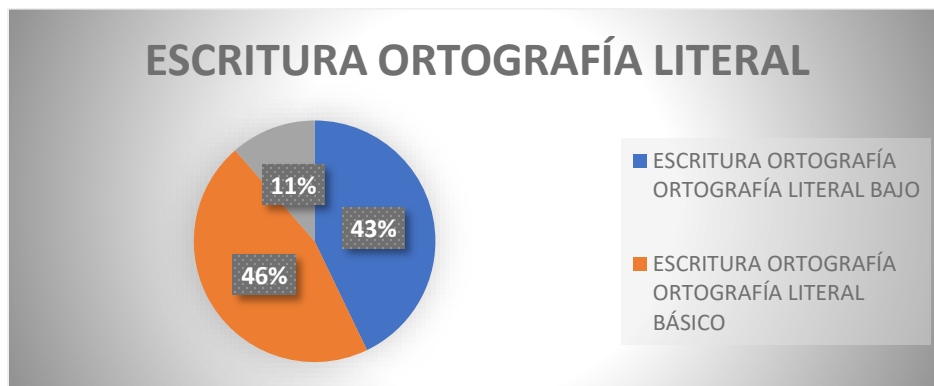


Fuente: Elaboración propia.

Se observa que el 46% no utilizan la puntuación requerida en la redacción de textos. Sin embargo, el 12% de los estudiantes utiliza adecuadamente la puntuación al momento de redactar.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

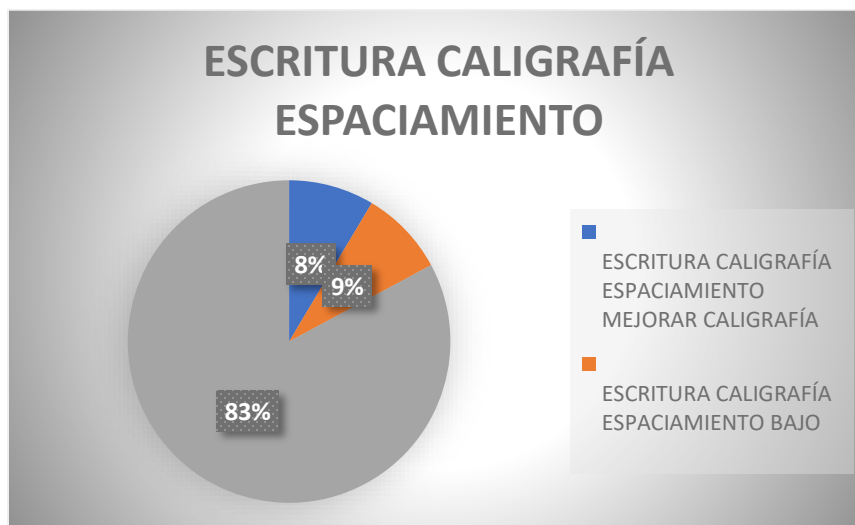
Gráfica 103. Pregunta N°12 En su comunidad se celebrará el Día de la Tierra y todos los habitantes han sido convocados a participar. A usted le pidieron en su centro educativo escribir una noticia sobre este evento. Utilice aproximadamente diez renglones.



Fuente: Elaboración propia.

. Se observa el 46% están en nivel básico en ortografía, también el 43% tienen un nivel bajo en ortografía.

Gráfica 104. Escritura Caligrafía espaciamento

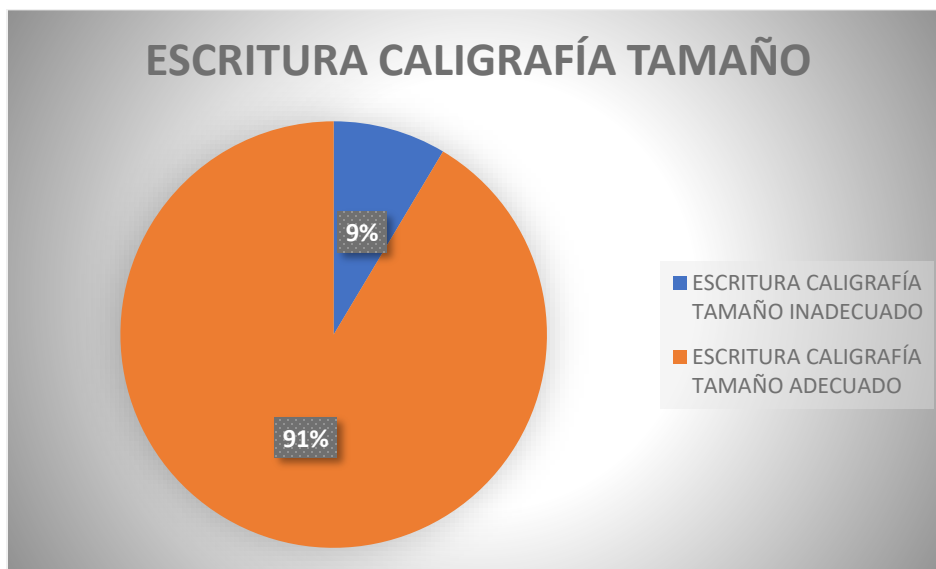


Fuente: Elaboración propia.

En la prueba se puede observar que el 83% manejan los espacios adecuados en la escritura, el 9% tienen un nivel bajo en la escritura y los espacios utilizados entre las palabras.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

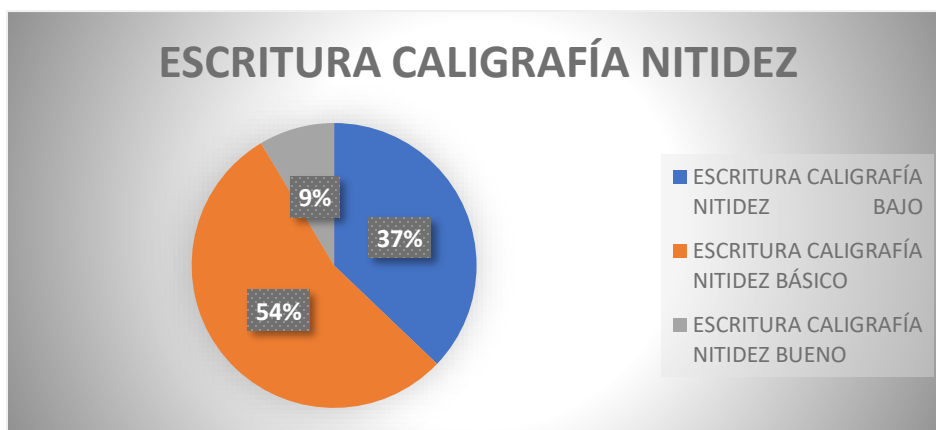
Gráfica 105. Escritura Caligrafía Tamaño



Fuente: Elaboración propia.

Se observa en la prueba el 91% manejan un tamaño de la letra adecuado. Solo un 9% debe mejorar su caligrafía.

Gráfica 106. Escritura caligrafía nitidez



Fuente: Elaboración propia.

. El 54% escriben utilizando una caligrafía clara, solo 9% posee una caligrafía nítida, es decir, escribe claro, tiene su propio tipo de letra en sus redacciones.

ANEXO 8**EVIDENCIAS FISICAS DE LOS TALLERES**

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores



REGISTRO EDUCATIVO: 036-01-03

GUIA INTEGRAL DE APRENDIZAJE No. 02					
AREA/A SIGNATURA	ESPAÑOL- COMP. LECTORA	CURSO	8º	PERIODO	Segundo
DOCENTE S	Marina Lozada, Edelmis Pérez, Carmen Yépez, Luzmila Arrieta			FECHA	Abril 2022
ESTÁNDAR			DERECHO BÁSICO DE APRENDIZAJE S - DBA		
Elaboración de textos escritos como producto de la planeación, jerarquización y otras estrategias para lograr claridad, coherencia y cohesión			Produce textos verbales y no verbales conforme a las características de una tipología seleccionada, a partir de un proceso de planificación textual.		
APRENDIZAJES (TEMÁTICAS)			PROPOSITOS		
I. La palabra II. Acento ortográfico III. La tilde IV. La noticia V. Paráfrasis VI. Ideas principales y secundarias en un párrafo			El propósito principal es que el estudiante utilice la palabra para hacer sus propias narraciones, dar sus propias opiniones y conceptos sobre las temáticas abordadas.		
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE					

ACTIVIDAD INICIAL Y MOTIVACIONAL

LA PALABRA



SABERES PREVIOS

1. ¿El tema y la imagen que relación guardan? Justifica.
2. Escribe tu concepto de la palabra.
3. ¿Conoces la diferencia entre acento y tilde? Explica tu respuesta
4. ¿Al observar la imagen que puedes entender de ella? Expresa tus ideas de forma clara.

FORMACION INTELLECTUAL

CONCEPTO DE PALABRA

La palabra es un conjunto o secuencia de sonidos articulados, que se pueden representar gráficamente con letras, y por lo general, asocian un significado.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores



INSTITUCIÓN EDUCATIVA FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS

RESOLUCIÓN No. 1691 DE 03 DE NOVIEMBRE DE 2000
NIT: 890103051-8 DANE: 108758000015
REGISTRO EDUCATIVO: 036-01-03

Desde la antigüedad los gramáticos se han dedicado al estudio de la palabra a la que concebían como unidad básica de la lengua sin preocuparse por establecer subclases. Ha sido en tiempos recientes cuando se ha renunciado a considerar la palabra como unidad fundamental, precisamente por las dificultades de delimitación.

Entre las primeras definiciones sobre la palabra está la de Aristóteles, quien la consideraba como la mínima unidad significativa. Posteriormente, algunos se centraron en la autonomía de la palabra y la definen como la mínima forma libre o como la secuencia de elementos fónicos dotada de significación que puede ir precedida y seguida de pausas virtuales.

Otros, desde criterios gráficos, insisten en que es una unidad significativa que se escribe entre dos espacios en blanco; hay quienes, utilizando un punto de vista formal, funcional y significativo, la considera como un conjunto de sonidos con un significado asociado y susceptible de determinado empleo gramatical; y quienes, desde un criterio exclusivamente formal, piensa que es un conjunto homogéneo de monemas inseparables y colocados en un orden inalterable.

LA TILDE Y EL ACENTO

- El acento es la mayor fuerza o intensidad con que pronunciamos una sílaba de la palabra.
- La tilde o acento ortográfico es la rayita que escribimos en algunas palabras para señalar dónde va el acento.

EL ACENTO	<p>El acento es la mayor fuerza o intensidad con que pronunciamos una sílaba de la palabra.</p> <p>Ej.</p> <p>Precoz Sevilla Cámara</p>
LA TILDE	<p>La tilde o acento ortográfico es la rayita que escribimos en algunas palabras para señalar dónde va el acento.</p> <p>Ej.</p> <p>Ledn Lápiz Gráfico</p> <p style="text-align: right; font-size: small;">www.liguasdelenguajeblogspot.com</p>

- El acento pertenece a la lengua hablada; en la lengua escrita utilizamos tildes. La sílaba que lleva el acento se llama sílaba tónica y las demás son sílabas átonas.

- Cuando se tiene duda para distinguir la sílaba tónica del resto de sílabas **átonas** en una palabra, debemos pronunciarla varias veces y de modos distintos para determinar cuál es la correcta.

- Por ejemplo:

Camiseta ~~Caamiseta~~ ~~Caamiseta~~ ~~Caamiseta~~

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores



RESOLUCIÓN No. 1691 DE 03 DE NOVIEMBRE DE 2000
 NIT: 890103051-8 DANE: 108758000015
 REGISTRO EDUCATIVO: 036-01-03

De este modo nos damos cuenta de que la manera correcta de pronunciar esta palabra es la tercera, camiseta, ya que el golpe de voz recae en la penúltima sílaba, a la que llamamos tónica.

CLASES DE PALABRAS POR EL LUGAR DEL ACENTO.

El acento en castellano puede ir en cualquier lugar de la palabra, y así se clasifican en:

- AGUDAS: las que llevan el acento en la última sílaba. Ej. Sofá, mujer, compás.
- LLANAS: las que llevan el acento en la penúltima sílaba. Ej. Hombre, árbol.
- ESDRÚJULAS: las que llevan el acento en la antepenúltima sílaba. Ej. Dátiles, lámpara.
- SOBRESDRÚJULAS: las que llevan el acento antes de la ~~OKARAKAÁKKA~~, y suelen ser palabras compuestas. Ej. Alcázarame, recuérdasele.

ACENTUACIÓN DE PALABRAS AGUDAS, LLANAS Y ESDRÚJULAS.

Llevan tilde:

AGUDAS: Las palabras agudas llevan tilde cuando acaban en vocal y en las consonantes n o s.

LLANAS: Las palabras llanas llevan tilde cuando acaban en consonante salvo n o s.

ESDRÚJULAS Y SOBRESDRÚJULAS: Siempre llevan tilde todas las palabras que son esdrújulas o sobresdrújulas.

TIPOS	DEFINICIÓN	LLEVAN TILDE...
AGUDAS	Son aquellas palabras que llevan el golpe de voz en la última sílaba.	<ul style="list-style-type: none"> • Las que acaban en vocal, o en las consonantes n y s.
LLANAS	Son aquellas palabras que llevan el golpe de voz en la penúltima sílaba.	<ul style="list-style-type: none"> • Las que acaban en consonante salvo n y s.
ESDRÚJULAS Y SOBRESDRÚJULAS	Son aquellas palabras que llevan el golpe de voz en la antepenúltima sílaba o en la anterior en el caso de las sobresdrújulas	<ul style="list-style-type: none"> • Todas.

A continuación, puedes observar el siguiente video para reforzar la temática:
<https://www.youtube.com/watch?v=Irip3KhMndU>

Palabras según el numero de sílabas y por su acento:
<https://www.youtube.com/watch?v=DRshisDjgX0>

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores



INSTITUCIÓN EDUCATIVA FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS

RESOLUCIÓN No. 1691 DE 03 DE NOVIEMBRE DE 2000

NIT: 890103051-8 DANE: 108758000015

REGISTRO EDUCATIVO: 036-01-03

SEGUNDA PARTE: Estimado estudiante solo debes subir a la plataforma o entregar en físico esta parte de la guía desarrollada: Espacios en blanco y las actividades propuestas por el docente (Evaluando tus Competencias y la Reflexión Personal)

AREA/ASIGNATURA	Español y C. Lectora	CURSO	6	PERIODO	2	FECHA	Mayo 2021
DOCENTE	Edgardo Pertuz – Marina Lozada		ESTUDIANTE				

ACTIVIDAD 1 EVALUANDO TU 8 COMPETENCIA 8

1. Clasifique las palabras anteponiendo A si son agudas, G si son graves, E si son esdrújulas E y M si son monosílabas.

<input type="checkbox"/> vocal	<input type="checkbox"/> mamífero
<input type="checkbox"/> responder	<input type="checkbox"/> pedagogo
<input type="checkbox"/> pie	<input type="checkbox"/> cárcel
<input type="checkbox"/> ruido	<input type="checkbox"/> plástica
<input type="checkbox"/> estridente	<input type="checkbox"/> fumos
<input type="checkbox"/> cerdo	<input type="checkbox"/> acéscate
<input type="checkbox"/> próximo	<input type="checkbox"/> astuto
<input type="checkbox"/> evaluación	<input type="checkbox"/> parsimonia
<input type="checkbox"/> indolente	<input type="checkbox"/> claudicar
<input type="checkbox"/> pituitaria	<input type="checkbox"/> exasperante
<input type="checkbox"/> rapidez	<input type="checkbox"/> aproximarse
<input type="checkbox"/> volar	<input type="checkbox"/> rivalidad
<input type="checkbox"/> mágico	<input type="checkbox"/> cercel
<input type="checkbox"/> huir	<input type="checkbox"/> regalar
<input type="checkbox"/> días	<input type="checkbox"/> fin

2. Tíde cuando corresponda.

1. JARDIN	16. COCTEL
2. CORCEL	17. INDICE
3. ARBOL	18. HEROE
4. DECIMO	19. JAMAS
5. SUTIL	20. PARVULO
6. OLVIDALO	21. PAGINA
7. CANTIDAD	22. GRAMATICA
8. PROFESIONAL	23. COMI
9. CRATER	24. VAMONOS
10. MURCIELAGO	25. EMOCION
11. CARACTERES	26. ORIGEN
12. AUDAZ	27. TUNELES
13. MARMOL	28. EXPOSITOR
14. TRAVESURA	
15. TORAX	

3. Después de observar y analizar el siguiente video realiza un cuadro comparativo donde expliques el diptongo, el triptongo e hiato: <https://www.youtube.com/watch?v=1VslZtycSBg>

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores



INSTITUCIÓN EDUCATIVA FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS
RESOLUCIÓN 144. 3453 DE 20 DE NOVIEMBRE DE 2004
NPTI: 830000000-1-8 (ARTE) 0000700000000
REGISTRO EDUCATIVO-1004-01-00

ACTIVIDAD 1

1. Lee el siguiente texto y responde las preguntas tipo **ICM**.

La venganza

En el colegio un jorobado hace sus exámenes en camaradería con un simpático y gallardo joven, quien, en un burlón, para burlarse de él, lo coloca sobre la deforme espalda una mariposa de papel. El jorobado, conteniendo su cólera, la guarda en su cartera.

Transcurre el tiempo. El jorobado inicia a su amigo en ciertas revelaciones de la vida ulterior.

Le hace saber, Le muestra que el espíritu necesita de su liberación, alejado de la materia mortal y torpe. Entonces le da a leer el libro de Goethe, Werther. Y su amigo se suicida. Antes de que vayan a llevarse el cadáver para el cementerio, el jorobado se acerca al féretro, saca de su cartera la mariposa de papel y la coloca entre las manos cruzadas del cadáver.

1- El presente texto es:

- A. Expositivo.
- B. Argumentativo.
- C. Descriptivo.
- D. Narrativo.

2- ¿Qué es lo que guarda el jorobado en su cartera?

- A. El dolor.
- B. La mariposa.
- C. La tumba.
- D. El papel.

3- "... lo coloca sobre la deforme espalda una mariposa de papel". La palabra le reemplaza a:

- A. Jorobado.
- B. Joven.
- C. Mariposa.
- D. Dolor.

4- "El jorobado, conteniendo su cólera, la guarda en su cartera." La palabra conteniendo se reemplaza de la mejor manera con:

- A. Deteniendo.
- B. Reteniendo.
- C. Populizando.
- D. Aguardar.

5- De la lectura de este texto se puede inferir que el libro Werther:

- A. Trata de la vida del más allá.
- B. Trata de la espiritualidad del hombre.
- C. Trata del suicidio.
- D. Trata de la existencia animal.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS

RESOLUCIÓN 144. 3453 DE 20 DE NOVIEMBRE DE 2004
NPTI: 830000000-1-8 (ARTE) 0000700000000
REGISTRO EDUCATIVO-1004-01-00

ACTIVIDAD 2

LEA, COMPRENDA Y CONSIDERE

1. Lee y escoge la respuesta correcta que consideres pertinente:

Características de la noticia:

- a. Tema, descripción y claridad.
- b. Tema, características y numeración.
- c. Inicio, final y palabras.

¿Cuáles son las partes de una noticia?

- a. Claridad, título y cuerpo.
- b. Descripción, cuerpo y Proximidad.
- c. Título, introducción y cuerpo de la noticia.

2. Observa y responde a las siguientes preguntas:

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores



RESOLUCIÓN No. 1691 DE 03 DE NOVIEMBRE DE 2000
 NIT: 890103051-8 DANE: 108758000015
 REGISTRO EDUCATIVO: 036-01-03

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Responsabilidad
2. Entrega a tiempo del trabajo
3. Creatividad.
4. Organización y presentación del trabajo.

REFLEXIÓN PERSONAL

1. Enuncia y escribe las dificultades encontradas al realizar las actividades
2. ¿En que contribuye el acento, la tilde y la sílaba al momento de redactar un texto de cualquier tipo?
3. ¿Qué enseñanza te dejó el uso de la paráfrasis?

BIBLIOGRAFIA

- <https://www.youtube.com/watch?v=1VlsZtwGRg>
<https://www.youtube.com/watch?v=h-wdZJm8Zw>
<https://www.youtube.com/watch?v=mWx8IHZ370M>
<https://conceito.de.laue-es-la-noticia/#:~:text=El%20concepto%20de%20laue%20es%20la%20noticia>
<https://www.youtube.com/watch?v=lrp3KhMndU>
<https://www.youtube.com/watch?v=TQshleQlxX0>

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

TALLER # 2

QUIZZ

CLASE :

FECHA :

COMPRESIÓN LECTORA
10 Preguntas

1. ¿POR QUÉ BRILLAN LAS ESTRELLAS?
En una noche sin luna, podemos reconocer 2.500 estrellas a simple vista; con la ayuda de un telescopio, muchos millones. Excepto por los planetas de nuestro sistema solar como Venus y Saturno, todas estas estrellas son soles lejanos, es decir esferas gaseosas, en cuya superficie reinan temperaturas de muchas millas de grados Celsius y de hasta muchos millones de grados en su interior. Algunas de ellas brillan diez mil veces más fuerte que nuestro Sol, otras tienen menos luz que nuestro astro central. Pero hay algo que todas las estrellas tienen en común: en lo profundo de su interior producen energía nuclear, principalmente a través de la transformación de hidrógeno en helio. Esta fuente casi inagotable de energía les da una vida muy larga: nuestro Sol vivirá 10.000 millones de años. La energía que se produce en el centro de una estrella se transporta hacia fuera y desde la superficie de la estrella se emite en forma de rayos UV, rayos X, radiaciones, luz, calor y ondas hertzianas. Muchas estrellas mueren mediante violentas explosiones. De ellas quedan sólo pequeñas esferas de materia extremadamente densa, a las que se conoce como "enanas blancas", "estrellas de neutrones" y "hoyos negros". Nuestro Sol se convertirá algún día en una de esas enanas blancas. El texto anterior se titula ¿POR QUÉ BRILLAN LAS ESTRELLAS? Debido a que:

- A Informa acerca de la fuente energética y vital del Sol. B Argumenta cómo y cuándo el Sol se convertirá en estrella
- C Describe por qué explota una estrella y sus consecuencias D Explica la razón del principio luminoso de estos astros.
2. En la expresión "Esta fuente casi inagotable de energía les da una vida muy larga: nuestro Sol vivirá 10.000 millones de años", el uso de los dos puntos permite incluir una información que:
- A Especifica el tiempo de vida del Sol. B Aclara de dónde proviene la energía del Sol.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

34/02, 20:30

COMPRESIÓN LECTORA

3. En el tercer párrafo, la frase "...De ellas quedan sólo pequeñas esferas..." la palabra de color verde reemplaza a:

- | | | | |
|---|------------------|---|------------------------|
| A | Enanas pequeñas. | B | Estrellas. |
| C | Radiaciones | D | Violentas explosiones. |

4. A ENREDAR LOS CUENTOS

— Érase una vez una niña que se llamaba Caperucita Amarilla. — ¡No, Roja! — ¡Ah!, sí, Caperucita Roja. Su mamá la llamó y le dijo: "Escucha, Caperucita Verde..." — ¡Que no, Roja! — ¡Ah!, sí, Roja. "Ve a casa de tía Diomira a llevarle esta piel de patata". — No: "Ve a casa de la abuelita a llevarle este pastel". — Bien. La niña se fue al bosque y se encontró a una jirafa. — ¡Que llo! Se encontró al lobo, no a una jirafa. — Y el lobo le preguntó: "¿Cuánto es seis por ocho?". — ¡Qué val! El lobo le preguntó: "¿Adónde vas?". — Tienes razón. Y Caperucita Negra respondió... — ¡Era Caperucita Roja, Roja, Roja! — Sí, y respondió: "Voy al mercado a comprar salsa de tomate". — ¡Qué val! "Voy a casa de la abuelita, que está enferma, pero no recuerdo el camino". — Exacto. Y el caballo dijo... — ¿Qué caballo? Era un lobo. — Seguro. Y dijo: "Toma el tranvía número setenta y cinco, baja en la plaza de la Catedral, tuerce a la derecha, y encontrarás tres peldaños y una moneda en el suelo; deja los tres peldaños, recoge la moneda y cómprate un chicle". — Tú no sabes explicar cuentos en absoluto, abuelo. Los enredas todos. Pero no importa, ¿me compras un chicle? — Bueno: toma la moneda. Y el abuelo siguió leyendo el periódico. Las rayas (---) en el texto, se usan para diferenciar:

- | | | | |
|---|---|---|---|
| A | La voz del abuelo y la del narrador. | B | La voz de los personajes y la de Caperucita roja. |
| C | La voz de los personajes y la del narrador. | D | La voz del abuelo y la de la jirafa. |

5. Los otros nombres que le da el abuelo a Caperucita Roja son:

- | | | | |
|---|---|---|---|
| A | Caperucita Verde, Caperucita Rosada y Caperucita Negra. | B | Tía Diomira, Caperucita Negra y Caperucita Verde. |
| C | Caperucita Amarilla, Caperucita Verde y Caperucita Negra. | D | Tía Diomira, Caperucita Amarilla y jirafa. |

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

6. EL MAR COMO ESPACIO VITAL

En el mar, al igual que en tierra firme, viven plantas y animales. Sin embargo, a pesar de que el espacio vital del mar es cien veces mayor que el de tierra firme, alberga escasamente una octava parte de las especies de animales y plantas que conocemos, alrededor de 250.000.

Asimismo, los animales del mar tienen una estructura mucho más sencilla que los de tierra firme, y hay poca diferencia entre unos y otros. Algo similar ocurre con las plantas marinas. Las condiciones de vida en el mar son más uniformes y estables que las de la tierra, donde reinan los contrastes en las condiciones del medio ambiente externo. Pensemos simplemente en los calores del trópico y los fríos del Ártico, en los quemantes desiertos, los infinitos pantanos y las selvas impenetrables. A esto sumémosle las variaciones de la temperatura, durante el día y cada estación del año. Los habitantes del mar no tienen que adaptarse a tales condiciones de su medio ambiente.

Aun así, en el mar existen seres vivos muy diferentes. Los más diminutos, las bacterias, son más pequeños que la milésima parte de un milímetro. Los más grandes, la ballena azul, pueden pesar hasta 150 toneladas. Por su parte, las plantas marinas más grandes, el alga gigante o alga Kelp, puede medir hasta 50 metros de largo. El promedio de individuos pertenecientes a las especies de peces que viven en los mares también es enorme, cerca de 10.000 millones de animales.

Los científicos subdividen a los habitantes marinos en tres grandes grupos. El primero vive encima o directamente encima de la superficie del mar; se le denomina bentos y a él pertenecen plantas fijas en el suelo marino (algas y pasto marino), almejas, caracoles, cangrejos y lombrices. El segundo grupo, el necton, está compuesto por los animales del mar con mayor desarrollo. Entre ellos se cuentan los peces, moluscos (pulpos) y mamíferos marinos: ballenas y focas. Ellos mismos buscan su ubicación en el mar y son capaces de nadar contra las corrientes. El tercer grupo, el plancton (que en griego significa "errante") vive en mar abierto. A este grupo pertenecen animales diminutos y plantas que, por ser tan ligeros, viven suspendidos en el agua. El texto puede considerarse:

- | | |
|---|--|
| A Inadecuado para mostrar las diferencias entre los seres que viven en el mar | B Adecuado para informar sobre las especies que habitan en el mar. |
| C Inadecuado para clasificar las especies que viven en el mar. | D Adecuado para proteger a las especies que habitan en el mar |
7. Juliana debe escribir un texto en el que liste cosas regularmente en el colegio. En el texto que está escribiendo Juliana dice: "En el colegio, por lo general..." ¿Qué debe seguir escribiendo Juliana?
- | | |
|---|--|
| A Me baño, desayuno, cojo el bus, llego al colegio. | B Ceno, leo, investigo, duermo, expongo, camino. |
|---|--|

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

3/4/22, 20:39

COMPRENSIÓN LECTORA

6. EL MAR COMO ESPACIO VITAL

En el mar, al igual que en tierra firme, viven plantas y animales. Sin embargo, a pesar de que el espacio vital del mar es cien veces mayor que el de tierra firme, alberga escasamente una octava parte de las especies de animales y plantas que conocemos, alrededor de 250.000. Asimismo, los animales del mar tienen una estructura mucho más sencilla que los de tierra firme, y hay poca diferencia entre unos y otros. Algo similar ocurre con las plantas marinas. Las condiciones de vida en el mar son más uniformes y estables que las de la tierra, donde reinan los contrastes en las condiciones del medio ambiente externo. Pensemos simplemente en los calores del trópico y los fríos del Ártico, en los quemantes desiertos, los infinitos pantanos y las selvas impenetrables. A esto sumémosle las variaciones de la temperatura, durante el día y cada estación del año. Los habitantes del mar no tienen que adaptarse a tales condiciones de su medio ambiente.

Aun así, en el mar existen seres vivos muy diferentes. Los más diminutos, las bacterias, son más pequeños que la milésima parte de un milímetro. Los más grandes, la ballena azul, pueden pesar hasta 150 toneladas. Por su parte, las plantas marinas más grandes, el alga gigante o alga Kelp, puede medir hasta 50 metros de largo. El promedio de individuos pertenecientes a las especies de peces que viven en los mares también es enorme, cerca de 10.000 millones de animales.

Los científicos subdividen a los habitantes marinos en tres grandes grupos. El primero vive encima o directamente encima de la superficie del mar; se le denomina bentos y a él pertenecen plantas fijas en el suelo marino (algas y pasto marino), almejas, caracoles, cangrejos y lombrices. El segundo grupo, el necton, está compuesto por los animales del mar con mayor desarrollo. Entre ellos se cuentan los peces, moluscos (pulpos) y mamíferos marinos: ballenas y focas. Ellos mismos buscan su ubicación en el mar y son capaces de nadar contra las corrientes. El tercer grupo, el plancton (que en griego significa "errante") vive en mar abierto. A este grupo pertenecen animales diminutos y plantas que, por ser tan ligeros, viven suspendidos en el agua. El texto puede considerarse:

- | | | | |
|----------------------------|---|----------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> A | Inadecuado para mostrar las diferencias entre los seres que viven en el mar | <input type="checkbox"/> B | Adecuado para informar sobre las especies que habitan en el mar. |
| <input type="checkbox"/> C | Inadecuado para clasificar las especies que viven en el mar. | <input type="checkbox"/> D | Adecuado para proteger a las especies que habitan en el mar |
7. Juliana debe escribir un texto en el que liste cosas regularmente en el colegio. En el texto que está escribiendo Juliana dice: "En el colegio, por lo general..." ¿Qué debe seguir escribiendo Juliana?
- | | | | |
|----------------------------|---|----------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> A | Me baño, desayuno, cojo el bus, llego al colegio. | <input type="checkbox"/> B | Ceno, leo, investigo, duermo, expongo, camino. |
| <input type="checkbox"/> C | Escribo, juego fútbol, desayuno, duermo, corro. | <input type="checkbox"/> D | Leo, trabajo en grupo, expongo un tema, escribo. |

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

TALLER # 3



INSTITUCIÓN EDUCATIVA FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS
 RESOLUCIÓN No. 2013 DE 01 DE NOVIEMBRE DE 2008
 DEL SECTOR DE EDUCACIÓN Y DEPORTES
 EN EL CENTRO DE EDUCACIÓN SUPERIOR

INSTITUCIÓN EDUCATIVA FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS			
GUÍA DE APRENDIZAJE DE COMPRENSIÓN LECTORA			
DOCENTE	MARINÁ LOZADA AVENDAÑO Y NASLY ANGULO PALACIO		
PERIODO	PRIMERO		
FECHA	FEBRERO 2022	GRADO	OCTAVO
ESTANDAR	Utilización de estrategias para la búsqueda, organización, almacenamiento y recuperación de la información que proporcionan fuentes bibliográficas o cualquier tipo de texto.		
DBA	Infiere en múltiples sentidos en textos que lee y los relaciona con los conceptos macro del texto y con sus contextos, producción y circulación.		
PROPÓSITO	Lograr una adecuada comprensión lectora por parte de los estudiantes, a través de la mejora en sus hábitos de lectura.		

LA LECTURA Y SUS NIVELES

EL NIVEL DE COMPRENSIÓN LITERAL: es aquel en el que se decodifican las palabras y oraciones y donde el receptor puede reconstruir o parafrasear lo que se dice explícitamente en la superficie del texto.

Las siguientes frases pueden interpretarse de manera literal:

1. Está lloviendo.

El receptor de la frase comprende que está cayendo agua del cielo.

2. El alumno llegó tarde a la escuela.

El receptor de la frase comprende que el alumno ingresó a la escuela ya pasado el horario de entrada.

EL NIVEL DE COMPRENSIÓN INFERENCIAL: es aquel en el que el receptor tiene la capacidad de comprender lo que no se dice de manera explícita en el texto, sino de forma metafórica o figurativa. Es información que el receptor deduce a través de inferencias o asociaciones realizadas por medio de una acción interpretativa.

Las siguientes frases permiten poner en juego el nivel inferencial:

1. No podemos hacer la fiesta al aire libre porque está muy nublado.

El receptor de la frase comprende que probablemente llueva.

2. El boxeador tiró la toalla.

El receptor de la frase comprende que el boxeador ha abandonado la pelea.

EL NIVEL DE COMPRENSIÓN CRÍTICO: es aquel en el que el receptor entiende el sentido global de un texto y logra relevar las intenciones del autor, el mensaje general, frente a lo cual es capaz de tomar postura, argumentar, emitir juicios, integrar con sus propios conocimientos y sintetizar la información.

Las siguientes son frases que podría producir una persona que ha realizado una comprensión crítica de un texto:

1. El personaje de la novela se comporta de una manera incoherente.

El emisor de esta frase interpreta la novela que leyó globalmente y detecta inconsistencias en las actitudes de un personaje.

2. La investigación no se sostiene.

El emisor de esta frase ha leído la investigación y con un trabajo de interpretación comprende que presenta falencias argumentativas.



La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores



INSTITUCIÓN EDUCATIVA FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS

RESOLUCIÓN No. 1011 DE 01 DE NOVIEMBRE DE 1999
 No. 1011 DE 01 DE NOVIEMBRE DE 1999
 No. 1011 DE 01 DE NOVIEMBRE DE 1999

1. Interpreta las siguientes frases de manera literal.
 - a. Hubo cuatro víctimas fatales en el accidente.
 - b. El equipo local ganó el partido de fútbol.
 - c. El empleado renunció al trabajo.
 - d. Hace mucho frío.
 - e. La casa se demoró.

2. Interpreta las siguientes frases de manera inferencial.
 - a. Mi corazón salta de alegría cuando te ve.
 - b. Si tocas ese interruptor, nos quedaremos a oscuras.
 - c. Cuando se reveló la mentira, se cayó su castillo de naipes.
 - d. El hombre apagó el incendio junto con sus compañeros del cuartel.
 - e. Olvidamos el equipaje en el lobby, pero el botones nos lo trajo.

3. Interpreta las siguientes frases de forma crítica.
 - a. No estoy de acuerdo con lo que afirma este autor.
 - b. La moraleja de la fábula es que las cosas se consiguen con esfuerzo.
 - c. El título de la obra no representa correctamente el contenido.
 - d. La obra de teatro que leímos no me gustó.
 - e. El registro que usa en el texto es demasiado informal para el género.

EL PERRO AMBICIOSO Y EL TROZO DE CARNE

Cierta día un perro robó un pedazo de carne y quiso ir a comérselo a orillas del río. Descendió, pues, hasta el agua, pero cuando estaba a punto de hincar el diente a su presa, vio reflejado, abajo, a otro perro que llevaba en la boca un pedazo de carne más grande que el suyo. Entonces le preguntó: ¿Quién eres tú y por qué tienes un pedazo de carne más grande que el mío? El perro reflejado en el agua no le contestó nada.

Inmediatamente se arrojó sobre él, con las fauces abiertas para arrebatarse el succulento bocado. Se zambulló en el agua revuelta, desapareciendo la imagen del perro y de la carne. Al mismo tiempo desapareció la carne verdadera que el perro glotón había abandonado en la orilla y que la corriente se llevó río abajo.

1. Descubre. ¿Cuál es la moraleja presente en esta fábula?
2. Describe psicológicamente el perro.
3. ¿Qué valor, crees tú, que representa al perro?, ¿por qué?

Ahora lee y analiza posibles conclusiones (Moralejas).

1. La avaricia es siempre castigada.
2. El que no contento con lo suyo quiere apoderarse de lo de otros, nunca termina bien.
3. No conviene abandonar un bien seguro, por un bien ilusorio.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- ✓ Entrega puntual, oportuna y pertinente de los compromisos escolares.
- ✓ Apropiación de los conceptos básicos de la temática de estudio.
- ✓ Asistencia y participación en clase.

REFLEXIÓN


1. ¿Qué importancia tienen para ti los niveles de lectura?
2. ¿En tu vida cotidiana has utilizado los niveles de lectura? Explica tu respuesta.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

TALLER # 4

INSTITUCIÓN EDUCATIVA FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS

TALLER DE LENGUA CASTELLANA
 TEMA: MITOS Y LEYENDAS. GRADO OCTAVO
 DOCENTE: MARINA LOZADA AVENDAÑO



TEMA: GENEROS NARRATIVO MITO Y LEYENDA

EL MITO es una narración que presenta explicaciones fantásticas de hechos reales o fenómenos de la naturaleza. Suele hablar de dioses, héroes y personajes que hacen cosas imposibles de hacer en la realidad.



LA LEYENDA: es un relato que se transmite por tradición oral, el cual combina elementos reales con elementos imaginarios o maravillosos, enmarcados en un contexto geográfico e histórico concreto.

Un ejemplo de este tipo de leyendas podrían ser las historias de *La Llorona*, *La Sayona*, *El Silbón*, *El callejón del beso*, etc.



RESUELVE.

1. Elabora un cuadro comparativo entre el mito y la leyenda a partir de la información anterior y los mapas conceptuales resaltando las diferencias.

MITO	LEYENDA

2. Elijo dos imágenes de los personajes de leyenda y consulto.



- ✓ Que narra la leyenda en la que aparecen como personajes
- ✓ A qué región pertenecen estos personajes
- ✓ Qué características posee cada personaje

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

3. Lee el siguiente texto y responde las preguntas de manera oral o escrita.

PRIMERA



Pagoón era un espíritu con alas que nació de la energía de la energía eléctrica. Pagóón nació en el campo de la energía eléctrica. En el campo eléctrico, el espíritu eléctrico de la energía eléctrica era un espíritu eléctrico que nació de la energía eléctrica y era un espíritu eléctrico que nació de la energía eléctrica y era un espíritu eléctrico que nació de la energía eléctrica.

Pagoón nació en el campo de la energía eléctrica. Pagóón era un espíritu con alas que nació de la energía eléctrica. Pagóón nació en el campo de la energía eléctrica. Pagóón era un espíritu con alas que nació de la energía eléctrica. Pagóón nació en el campo de la energía eléctrica. Pagóón era un espíritu con alas que nació de la energía eléctrica. Pagóón nació en el campo de la energía eléctrica. Pagóón era un espíritu con alas que nació de la energía eléctrica.

1) Pagoón nació de:	a) La energía de la energía eléctrica	b) ¿Por qué querían poner los hermanos a Pagoón?
2) Se dieron cuenta de que Pagoón era malo porque:	a) Siempre era buena cuando estaba bueno	c) Porque era un espíritu eléctrico
3) Pagoón era:	a) Un espíritu	d) Porque querían poner los hermanos a Pagoón
4) Con la ayuda de la mosca, Pagoón:	a) Voló	e) Porque era un espíritu eléctrico
	b) Voló a parar al campo	f) Porque era un espíritu eléctrico
	c) Se quedó con Zoro	
	d) Acercóse a Helatorno	
		7) ¿Qué hizo que Pagoón fuera a Helatorno al suelo?
		a) El campo
		b) Una mosca que ayudó a Zoro
		c) La tabla de Pagoón que se quedó con Helatorno
		d) Ninguno de los anteriores
		8) El texto anterior es:
		a) Una leyenda
		b) Un mito
		c) Un cuento
		d) Un relato

4. Lee el siguiente texto

¿Cómo nacieron el sol y la luna?

En un principio, la Tierra estaba cubierta por una gran capa de agua y el cielo estaba vacío.



Después, el agua se evaporó y se formó el cielo. El agua se evaporó y se formó el cielo. El agua se evaporó y se formó el cielo. El agua se evaporó y se formó el cielo. El agua se evaporó y se formó el cielo.

Después, el agua se evaporó y se formó el cielo. El agua se evaporó y se formó el cielo. El agua se evaporó y se formó el cielo. El agua se evaporó y se formó el cielo. El agua se evaporó y se formó el cielo.

Después, el agua se evaporó y se formó el cielo. El agua se evaporó y se formó el cielo. El agua se evaporó y se formó el cielo. El agua se evaporó y se formó el cielo. El agua se evaporó y se formó el cielo.

Mito de la comunidad indígena Chiriquí, Tumbuco de Alto y Luperón, Colombia.

Responde las siguientes interrogantes:

Según los chiriquíes,

- ✓ ¿Cómo era la tierra al principio?
- ✓ ¿Cómo eran los hermanos?
- ✓ ¿Cómo nació la raza humana?
- ✓ ¿Cómo nació el sol?
- ✓ ¿Cómo nació la luna?
- ✓ ¿Qué hicieron los dioses al sol y a la luna?

AMPLIO MIS CONOCIMIENTO

<https://www.youtube.com/watch?v=8ZyZ1g1Tg>

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Lee atentamente y responde en la hoja de respuestas anexa, las siguientes preguntas de acuerdo a la información suministrada.

PREGUNTAS DE SELECCIÓN MÚLTIPLE CON ÚNICA RESPUESTA.

1. Textos que pertenecen al género

Narrativo

- A. La noticia y el artículo
- B. La carta y el ensayo
- C. El mito y la Leyenda
- D. Biografía y el resumen

2. La leyenda es:

- A. Un relato de origen escrito que narra hechos reales que son creados a partir de suceso ficticio
- B. Relatos tradicionales que surgen de hechos y personajes reales
- C. Un relato de origen escrito y oral que narra hechos reales.
- D. Narraciones tradicionales que presentan hechos fantásticos.

3. Tiene como función permitir a un pueblo explicarse la historia de sus orígenes de la naturaleza y de las cosas

- A. El cuento
- B. La novela
- C. El mito
- D. La leyenda

4. Si en el mito los personajes son Dioses, seres sobrenaturales o humanos con poderes en la Leyenda sus personajes son:

- A. Santos
- B. Almas en pena
- C. Seres humanos y animales
- D. Animales que hablan

5. Los mitos son:

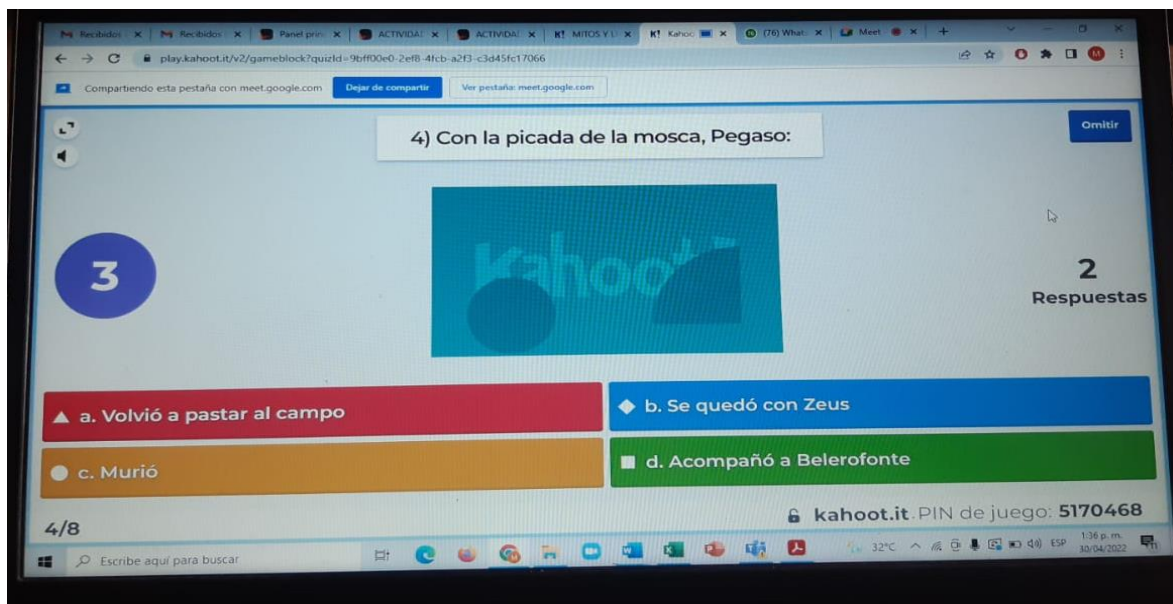
- A. Historias más antiguas del mundo que narran sucesos ficticios
- B. Narraciones de la creación del mundo, la vida, el origen de las emociones y sentimientos de los primeros hombres
- C. Historias modernas del mundo y sus conflictos
- D. Narraciones de las vidas pasadas y sucesos históricos.

Nombre:		Grado:			
		8º			
Area	Lengua Castellana.				
Pregunta	Opciones de respuesta				
1	A	B	C	D	
2	A	B	C	D	
3	A	B	C	D	
4	A	B	C	D	
5	A	B	C	D	

Una vez Usted haya desarrollado el taller y actividades en el cuaderno, y la solución de la Evaluación, Favor Enviar como evidencia la Imagen Perfectamente Clara, de la Hoja de respuestas, debidamente marcada con su Nombre completo y grado

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

TALLER # 5 KAHOOT



La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

PADLET # 1 ACTIVIDAD SOBRE LOS MITOS Y LEYENDAS

Marina Esther Lozada Avendaño + 3 + 1me

ACTIVIDAD PARA EL GRUPO 806 DE INSTITUCIÓN FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS SOBRE MITOS Y LEYENDAS

Este espacio es creado con el fin de llevar información valiosa para tu proceso de formación académica, de forma dinámica, interactiva y creativa.

MITOS

CONCEPTO DE MITO



LEYENDAS

CONCEPTO DE LEYENDA

Lee con atención.

Es un tipo de historia que conforman relatos en los que personas entran en contacto hechos naturales o sobrenaturales, como fantasmas, demonios o espíritus y que puede estar

ACTIVIDADES EVALUATIVAS

ACTIVIDAD #1



Teniendo en cuenta los mitos y leyendas que has leído y toda la información suministrada en Padlet; crea tu propio mito o leyenda, debes tener en cuenta las características de cada uno.

ESPACIO PARA OPINIONES

¿Qué te pareció la actividad?

REALIZA Y COMENTARIO INICIANDO CON TU NOMBRE

★★★★ (3) Calificar

706 Emmanuel Mejía 1me
Emmanuel Mejía Yo Pienso y me pareció muy interesante ya que me da un buen aprendizaje sobre como diferenciar Los Tipos De Mitos Y Tipos de leyendas Que Ayudan A Mejorar Cada Día Con Mi Cultura Y Sociedad

Anónimo 1me

Marina Esther Lozada Avendaño + 3 + 1me

ACTIVIDAD PARA EL GRUPO 806 DE INSTITUCIÓN FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS SOBRE MITOS Y LEYENDAS

Este espacio es creado con el fin de llevar información valiosa para tu proceso de formación académica, de forma dinámica, interactiva y creativa.

MITOS

fantásticos, que buscan dar una explicación a un hecho o un fenómeno.

★★★★ (7) Calificar

Anónimo 1me
Jesus Ortiz pino, todo seres buscan dar una explicación o un echo o un fenómeno

Anónimo 1me
Ami los mitos me párese una buena forma de Expresar tu imaginación de forma escrita soy Javier Yesid manjarres

Anónimo 1me
para mi me parase que los mitos es una buena forma de

LEYENDAS

leyendas son ciertas,ya q han vivido varias ocasiones

Daniel Martínez 1me
Son narraciones de la naturaleza basadas en la realidad

Anónimo 1me
Jocsan Medina... en mi opinión las leyendas son narraciones (que algunas son de la vida real) que cuentan manifestaciones paranormales o sobrenaturales de diversos seres aterradoros que algunos de nuestros familiares, amigos o algún pueblo ha espectadores su presencia

Anónimo 1me
David Marquez... en mi opinion son narraciones que algunas son reales de personas sobrenaturales que

ACTIVIDADES EVALUATIVAS

Anónimo 1me
Javier Yesid manjarres. Leyenda: Dice una vieja historia que hace muchísimos años, en lo más profundo de la selva del Ecuador, vivía un sapo diferente a los demás sapos del mundo porque tenía una peculiaridad: si alguien le molestaba o se burlaba de él, se convertía en tigre y atacaba sin piedad.Tan solo algunos ancianos afirmaban haberlo visto cuando eran niños, así que para la mayoría de los indígenas de los poblados cercanos al Amazonas el extraño animal era como un ser de leyenda que se ocultaba en la jungla.

Anónimo 1me
De: Javier Yesid manjarres. Mito: En un lugar donde los sentimientos

ESPACIO PARA OPINIONES

¿Qué te pareció la actividad?

REALIZA Y COMENTARIO INICIANDO CON TU NOMBRE

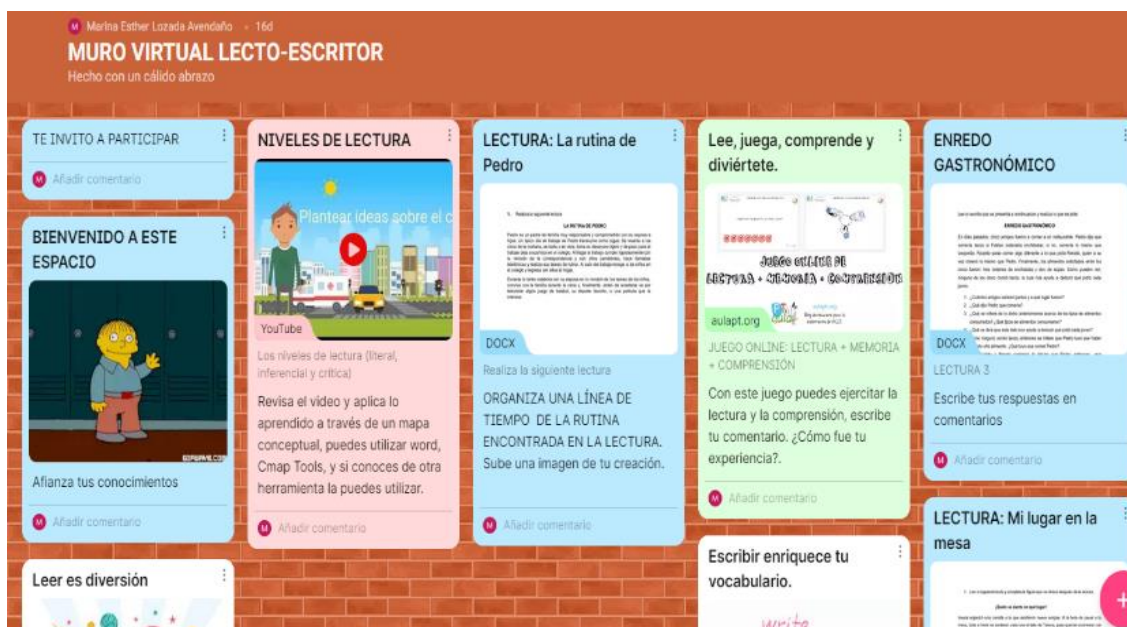
★★★★ (3) Calificar

706 Emmanuel Mejía 1me
Emmanuel Mejía Yo Pienso y me pareció muy interesante ya que me da un buen aprendizaje sobre como diferenciar Los Tipos De Mitos Y Tipos de leyendas Que Ayudan A Mejorar Cada Día Con Mi Cultura Y Sociedad

Anónimo 1me

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

PADLET # 2 ACTIVIDAD SOBRE LOS NIVELES DE LECTURA



FOTOS DE LAS ACTIVIDADES VIRTUALES

Foto #1



La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Foto #2

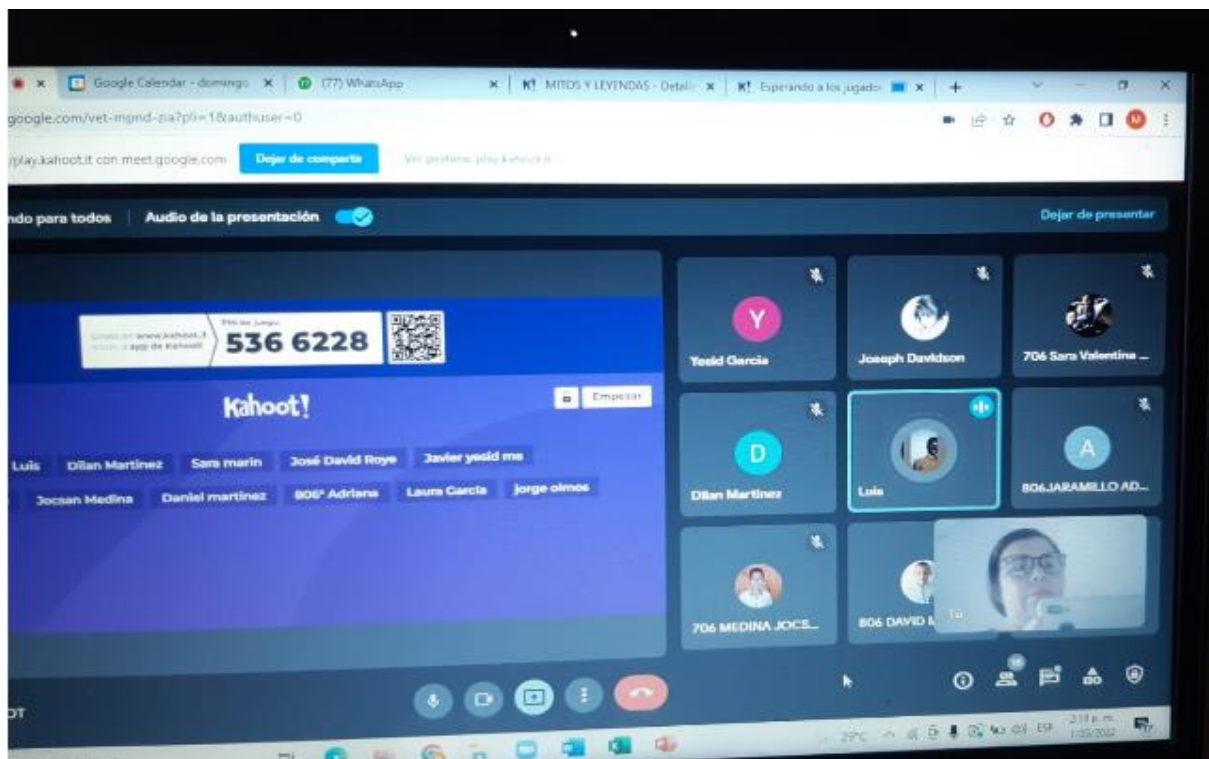
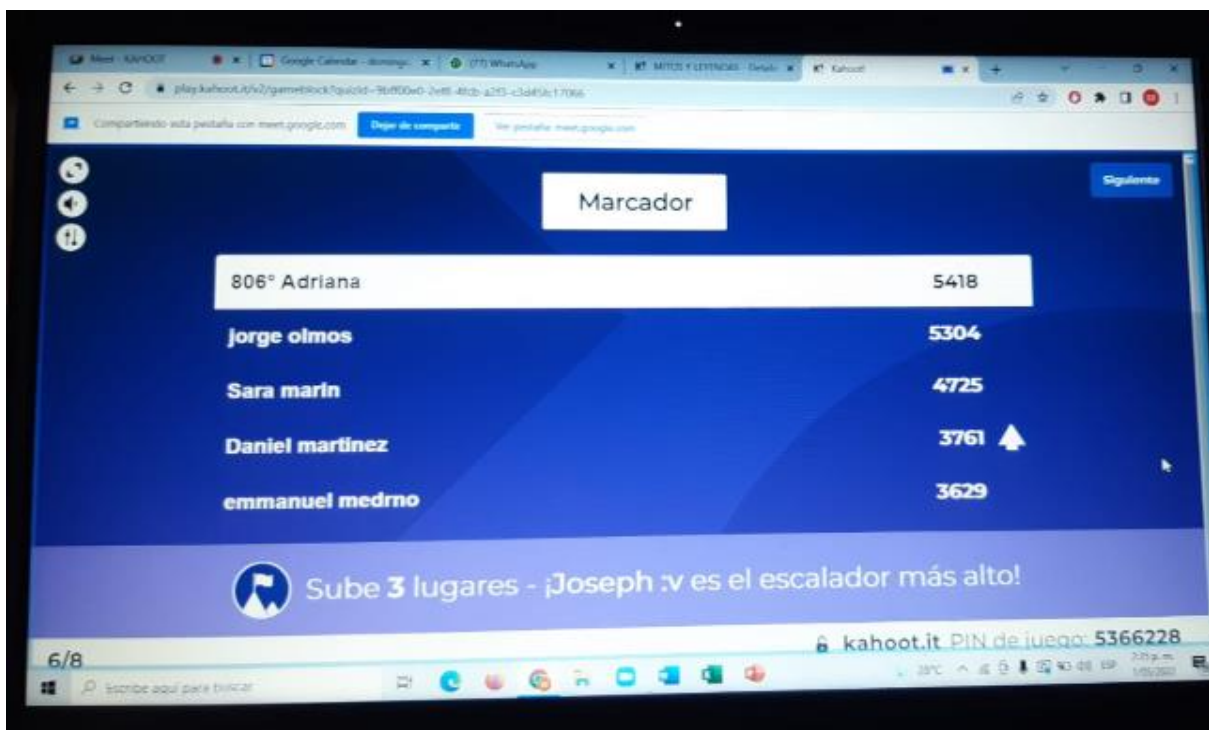
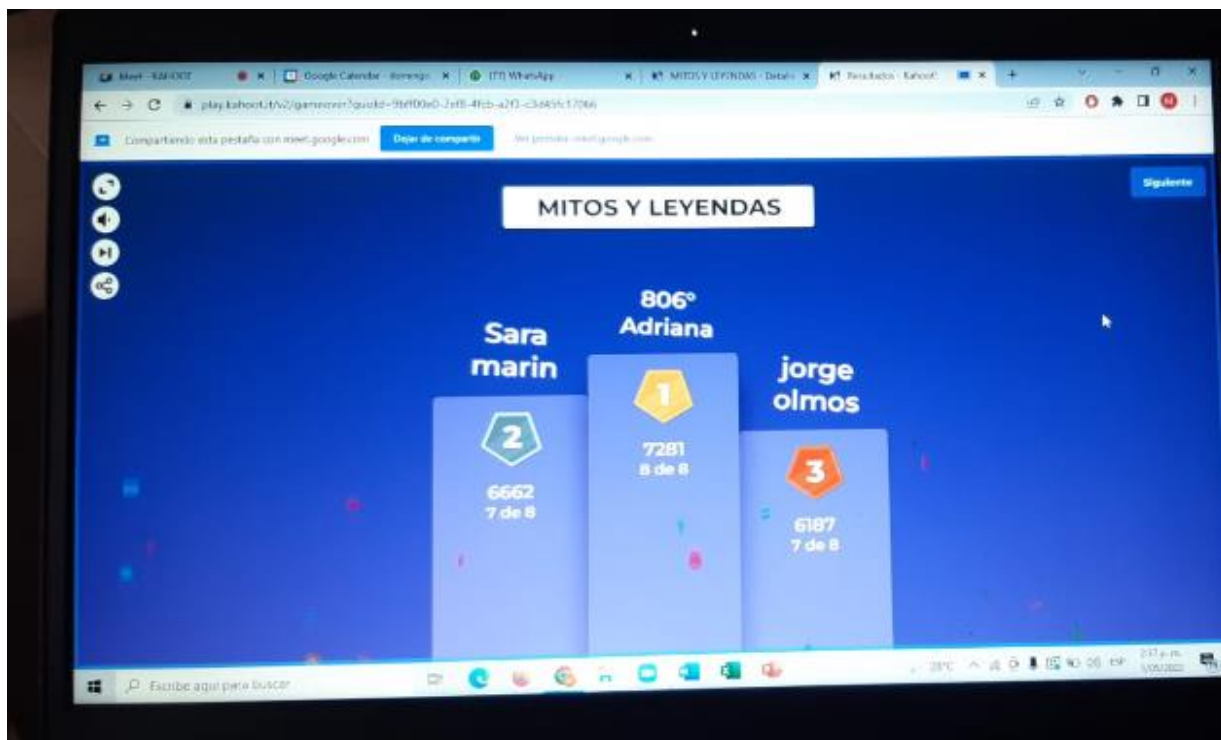


Foto #3



La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Foto #4



La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Anexo 9

Otros Diarios Pedagógicos

ACTIVIDAD N°2 Afianzamiento de la Comprensión Lectora

FECHA: 2 de Marzo-2022

PROPÓSITO

Al finalizar esta dinámica el estudiante tendrá la oportunidad de evidenciar sus debilidades en relación a sus conocimientos y habilidades en el proceso lectoescritor.

INDICADOR DE DESEMPEÑO

- Aplica las fases de la lectura, la escritura y la re-escritura a la producción.

DESCRIPCIÓN

En esta primera etapa de la actividad los estudiantes observan el texto y se familiarizan con él y se hace una lectura silenciosa. El docente escoge un estudiante para que realice la lectura en voz alta. Seguidamente se hacen preguntas de nivel literal, donde se puede identificar personajes, el espacio, tiempo, el vocabulario desconocido y el docente trata que el estudiante explique el concepto o deduzca su significado partiendo del contexto. Se logran hacer preguntas de nivel inferencial. Algunos estudiantes participan cuando son preguntas literales pero muy poquito los que aportan con las preguntas inferenciales.

En la segunda parte del taller se utiliza la herramienta virtual QUIZZIZ, esta actividad se inicia con la lectura de un texto, luego se realizan preguntas referentes al texto, se contabiliza el tiempo para dar respuesta a cada una de ellas. De igual manera se le da un porcentaje como el resultado de las preguntas respondidas acertadamente o no.

El estudiante debe estar muy atento y ser un buen observador para no equivocarse al escoger la respuesta.

EXPERIENCIA

Con esta actividad el estudiante se autoevalúa, observa las debilidades en la lectura y comprensión e interpretación y las fortalezas en sus conocimientos, manejo de vocabulario.

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

También se pudo visualizar que a los jóvenes les agrada este tipo de herramienta tecnológicas, las estrategias nuevas que salga de la rutina de las clases presenciales (normales). Hay interés por parte de los estudiantes, esto quiere decir se debe ser constantes en la aplicación de estas actividades que invitan a la lectura y mejorar la escritura.

ACTIVIDAD N°3 AFIANZAMIENTO DE LA LECTURA LITERAL E INFERENCIAL.

FECHA: 20 de abril-2022

PROPÓSITO

El estudiante a través de estrategias didácticas comprende el contenido del texto, que le permitirá la búsqueda y organización de la información desde lo literal, inferencial y crítico.

INDICADOR DE DESEMPEÑO

- Identifica en los textos, imágenes, narraciones, descripciones y expresiones la información implícita y explícita y los relaciona con su contexto de producción.

DESCRIPCIÓN

Al iniciar con la actividad el estudiante realiza una lectura detenida del taller donde se explica en forma breve los niveles de lectura (Literal, Inferencial y Crítico). También, se muestran algunos ejemplos que le permite poner en contexto al alumno. El nivel literal se centra en aquellos datos expuesto en forma explícita, el nivel inferencial, se hallan pistas, permite deducir o suponer de acuerdo a los conocimientos previos. El siguiente nivel crítico es más complejo para este grupo de estudiante, sin embargo, se debe recordar que se argumenta, se emiten juicios y entiende el sentido global del texto.

En el aula de clase y de forma individual se hace la puesta en practica del tema, es decir, se interpretan frases de nivel literal, por ejemplo: “Hubo cuatro víctimas fatales en el accidente”, en el nivel inferencial tenemos: “Mi corazón salta de alegría cuando te ve” y en el nivel crítico, se encuentran frases como: “No estoy de acuerdo con lo que afirma este autor.

En la segunda parte de esta temática se utiliza una herramienta virtual llamada Google Form, para que los jóvenes interactúen con ella. La actividad es muy dinámica, permite recordar los conceptos explicados en clase. Es un tipo de cuestionario de preguntas que se deben

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

responder en un tiempo determinado y al final arroja un resultado o una calificación. De igual manera son preguntas sobre los niveles de lectura.

EXPERIENCIA

Es una actividad significativa que le agradó a los estudiantes de octavo grado, sin embargo, muchos de ellos tuvieron un desempeño bajo, esta herramienta virtual es de fácil manejo para los estudiantes, donde se presenta la dificultad es en saber leer más rápido e interpretar preguntas de tipo inferencial, el estudiante debe ser un buen observador y tener claro lo explícito e implícito en el texto. Se necesita mucha práctica y constancia en el aula tanto en la parte presencial como en la parte virtual para esta temática. El nivel literal lo comprenden los estudiantes, pero el nivel inferencial se les dificulta. Se debe seguir afianzando hasta llegar al nivel crítico.

ACTIVIDAD N°4 MURO VIRTUAL MITOS Y LEYENDAS

FECHA:25 de abril- 2022

PROPÓSITO

Reconoce lo importante que son las producciones literarias como cuentos, relatos cortos, fábulas, novelas, mitos, leyendas, para generar un pensamiento crítico y una intensión comunicativa que le permita dentro de su contexto alcanzar su identidad cultural.

INDICADOR DE DESEMPEÑO

Lee e identifica obras literarias de diferentes géneros, propiciando el desarrollo de la capacidad crítica y creativa.

DESCRIPCIÓN

Esta temática se aplicó en dos entornos. La primera actividad se realizó en el aula de clase (presencial), el docente a cargo realiza una explicación sobre “La Tradición Oral, Mitos y Leyendas”, se traslada a la parte histórica de Colombia, exactamente en la época de la Conquista, la Colonia e Independencia. Se le hacen preguntas a los estudiantes sobre: ¿Qué conocen sobre Mitos y Leyendas Colombianas?, ¿Mencione ejemplos sobre esta tradición oral? Se logró la participación de los estudiantes.

Se desarrolló un taller individual, se formularon preguntas como:

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

1. Organizar una tertulia sobre Mitos y Leyendas indígenas en Colombia. Los estudiantes deben narrar una historia y comentar algo sobre la cultura indígena a la que pertenecen.

2. Realizar un cuadro comparativo entre los Mitos y la teoría científica sobre el Bing Bang y explicar ¿cómo es el origen del universo?.

Esta actividad permitió fortalecer la lectura y la escritura. A demás se observó la participación y su comunicación fue más clara.

La segunda actividad se realizó con la herramienta virtual Padlet, recibe el nombre de “Muro Virtual Mitos y Leyendas”, esta estrategia le permite al estudiante hacer varias cosas dentro del mismo muro, entre ellas, observar videos y opinar sobre el mismo, escribir sus puntos de vista sobre otros trabajos, redactar cuentos, mitos, puedes elaborar esquemas que permite sintetizar un tema, se pueden hacer evaluaciones o Quiz en línea. Es una página muy colorida, atractiva y muy didáctica.

EXPERIENCIA

Esta actividad “Muro virtual” a través de la herramienta Padlet, es muy significativa por que se observó el interés de los estudiantes por participar, se puso en práctica La Ludificación, porque está en capacidad de leer, escribir sus propios textos y jugar con la imaginación, opinar, observar videos, evaluar a su compañero y ser evaluado. Es importante decir que en esta herramienta se puede trabajar cualquiera temática pero se puede aprovechar más con temáticas de literatura.

ACTIVIDAD N°5 EVALUACIÓN EN LINEA. KAHOOT

FECHA: 16 de Mayo-2022

PROPÓSITO

Al finalizar comprende e interpreta obras literarias de diferentes géneros para expresar sus criterios en forma libre, espontánea y responsable.

INDICADORES DE DESEMPEÑO

Lee textos narrativos de diversa índole y capta el sentido general del mismo

DESCRIPCIÓN

La ludificación para fortalecer procesos lecto-escritores

Después de afianzar la temática tanto en el aula de clase como en la actividad virtual, se pasa a la etapa de la evaluación, la cual se realizará a través de la herramienta Kahoot. Esta prueba es en línea. Está ubicada dentro de Padlet, pero se puede hacer directamente. El estudiante con anticipación hace la lectura del texto titulado “Pegaso”, es un mito, las preguntas de la evaluación tienen relación con el texto mencionado anteriormente.

Se responden las preguntas pero están controladas por un tiempo, al terminar le dice los resultados.

El estudiante mostró interés para desarrollar la actividad.

EXPERIENCIA

Es muy importante reconocer los avances del estudiante para desarrollar la actividad, la evaluación en línea la realizó la mitad del grupo, algunos tuvieron problemas para cargar esa herramienta desde su dispositivo para realizarlo en la Institución, por eso los estudiantes decidieron hacerla en casa.

Se afianzó los niveles de lectura e información explícita y implícita.