



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

Máster Universitario en Tecnología Educativa
y Competencias Digitales

Propuesta de gamificación como motor inspirador para la lectoescritura en grado octavo.

Trabajo fin de estudio presentado por:	María Isabel Álvarez Molano
Tipo de trabajo:	Proyecto de Innovación
Director/a:	Alicia Alvarado Escudero
Fecha:	

Resumen

Esta propuesta busca utilizar la gamificación en el aula para incentivar la lectura y la escritura en básica secundaria, para desarrollar las destrezas del lenguaje de los alumnos de una manera atractiva para ellos, y aprovechar lo beneficioso de la tecnología en las clases. Para el diseño del proyecto se tuvo en cuenta el nivel educativo de los alumnos, las temáticas establecidas en el currículo, y las capacidades diversas del alumnado. Obedeciendo a lo anterior, la gamificación es una excelente metodología, ya que puede abarcar los diferentes tipos de aprendizaje, sirve tanto para enseñar como para evaluar, y puede basarse en los gustos e intereses de los aprendices; por eso se utilizará para la enseñanza del lenguaje, apoyada en el desarrollo de un itinerario virtual debidamente planeado en un cronograma específico, y el cual obedecerá a una narrativa conductora, enriquecida con diferentes elementos interactivos que llevarán a los alumnos a conectarse con el tema de interés, y a potenciar sus capacidades en el área de español y literatura, ya que al valerse de las facilidades de los dispositivos tecnológicos se logra una gran motivación en el alumnado. La gamificación genera, no sólo gran interés por parte de los educandos, sino también un cambio de perspectiva con respecto a la asignatura y sus temáticas. Los estudiantes se sienten vinculados con los textos y temáticas del área de lingüística y literatura, además de sentirse atraídos por textos de diversa índole y buscan aprender de otros temas de una manera dinámica y contemporánea. Los estudiantes dejan de ver la lectura como algo aburrido y la escritura como algo difícil, pues notan que hay diferentes maneras de practicar la lectoescritura y de interiorizar contenidos, según lo deseen.

Palabras clave:

Gamificación, lingüística, lectoescritura, competencias comunicativas, narrativa conductora.

Abstract

This paper addresses to use gamification in the classroom to encourage reading and writing in basic secondary school, to develop students' language skills in an attractive way for them, and to take advantage of the benefits of technology in class. For the design of the project, the educational level of the students, the themes established in the curriculum, and the diverse abilities of the students, were taken into consideration. According to the above, gamification is an excellent methodology, since it can cover different types of learning, it serves both to teach and to evaluate, and it can be based on the tastes and interests of the learners; That is why it will be used for language teaching, supported by the development of a virtual itinerary duly planned in a specific schedule, and which will obey a guiding narrative, enriched with different interactive elements that will lead students to connect with the topic of interest, and to enhance their abilities in the area of Spanish and literature, since by taking advantage of the facilities of technological devices, great motivation is achieved in the students. Gamification generates not only great interest on the part of the learners, but also a change of perspective regarding the subject and its themes. Students feel linked to the texts and themes of the area of linguistics and literature, in addition to feeling attracted to texts of various kinds and seek to learn about other topics in a dynamic and contemporary way. Students stop seeing reading as something boring and writing as something difficult, as they notice that there are different ways to practice reading and writing and internalize content, depending on what they want.

Keywords:

Gamification, linguistics, literacy, communicative skills, driving narrative.

Índice de contenidos

1. Introducción	¡Error! Marcador no definido.
1.1. Justificación y planteamiento del tema elegido	11
1.2. Objetivos del TFE	11
1.2.1. Objetivo general	11
1.2.2. Objetivos específicos	11
2. Marco teórico.....	12
2.1. La enseñanza de las habilidades lingüísticas y la literatura.....	13
2.1.1. Cómo desarrollar las cuatro (4) habilidades lingüísticas.....	13
2.1.2. La literatura en el desarrollo de las habilidades lingüísticas.....	15
2.1.3. La literatura como elemento motivador para la lectura y la escritura.....	16
2.2. Gamificación dentro de la enseñanza de la lingüística.....	18
2.3. Tecnologías educativas para la enseñanza del lenguaje	20
2.3.1. Tecnologías educativas utilizadas en la actualidad	21
2.3.2. Implementaciones exitosas de las tecnologías del aprendizaje.....	23
3. Contextualización y diseño del proyecto	24
3.1. Contextualización	25
3.1.1. Descripción del centro educativo	25
3.1.2. Destinatarios del proyecto	26
4. Desarrollo del proyecto.....	27
4.1. Objetivos y competencias básicas de la propuesta de innovación	27
4.2. Metodología	28
4.3. Temporalización/Cronograma.....	29
4.4. Actividades.....	29
4.4.1. Sesión 1	30

4.4.2.	Sesión 2.....	30
4.4.3.	Sesión 3.....	31
4.4.4.	Sesión 4.....	31
4.4.5.	Sesión 5.....	31
4.4.6.	Sesión 6.....	32
4.4.7	Sesión 7.....	32
4.4.8	Sesión 8.....	33
4.5.	Evaluación.....	33
4.6.	Medidas de atención a la diversidad.....	34
5.	Conclusiones.....	34
6.	Limitaciones y prospectiva.....	35
7.	Referencias bibliográficas	37
8.	Anexos.....	42

Índice de figuras

Figura 1. Matriz DAFO.....	36
Figura 2. Diagrama de Gantt.....	42

Índice de tablas

Tabla 1. Sesión 1	31
Tabla 2. Sesión 2.....	33
Tabla 3. Sesión 3.....	35
Tabla 4. Sesión 4.....	37
Tabla 5. Sesión 5.....	39
Tabla 6. Sesión 6.....	41
Tabla 7. Sesión 7.....	42
Tabla 8. Sesión 8.....	44
Tabla 9. Modificación del capítulo y capítulo completo (sesión 2 y 6).....	57
Tabla 10. <i>Carta postal (sesión 4)</i>	58
Tabla 11. <i>Entrada al blog (sesión 8)</i>	59

Introducción

En los últimos años se ha visto el crecimiento exponencial de la tecnología y de todo el contenido difundido a través de ella, lo que ha generado en las personas un cambio de afinidades, predilecciones, y percepciones de la realidad, entre otros. Algunos autores como Randy (2020), cofundador del Center for Humane Technology (CHT), consideran que esto ha llevado a la pérdida de valores y capacidades, al deterioro de la sociedad, y a la “degradación humana”, tal como expone en la entrevista concedida al portal de noticias “BBC News Mundo”¹, y como el psicoanalista Dessal (2020), que a lo largo de su libro manifiesta que la tecnología puede causar adicciones, soledades, fobias y cibercondrías, ya que tenemos confianza ciega en la omnipotencia tecnológica, y al igual que García et al. (2020), que aseguran que las máquinas han obstaculizado las relaciones humanas, generando aislamiento debido a los dispositivos tecnológicos y a tanto contenido (p. 11). Lo cual es relegar la tecnología a un concepto netamente negativo, por lo que se hace necesario apelar a posturas que planteen una visión más objetiva y alentadora.

Otros autores aseveran que la tecnología está llena de ventajas. Por ejemplo, Navas y Gulín (2020) que hablan de las bondades de la tecnología a nivel social, y quienes concluyen que a la par del desarrollo de las TIC, ha estado el avance de ciencias y tecnologías básicas, lo que conlleva a un período en que el conocimiento se ha convertido cada vez más en un protagonista social (p. 176), apoyados por Cuetos et al. (2020), hablando específicamente de la tecnología en la educación, quien manifiesta en su trabajo que las TIC ayudan a generar un entorno de aprendizaje que hace las ideas difíciles más comprensibles, y el conocimiento más significativo (p. 288), y que las TIC son un mediador en todos los procesos de enseñanza-aprendizaje, ayudando a la autorregulación del estudiante (p. 301). Autores convencidos de que el auge tecnológico es una gran oportunidad para replantearnos, y para potenciar las destrezas humanas, lo cual nos lleva al desarrollo de este trabajo, pues la tecnología es una herramienta con miles de posibilidades para ser aplicada, y así como tiene desventajas,

¹ Artículo BBC: ["La degradación humana causada por la tecnología ha sobrepasado algunos límites importantes"](#)
- [BBC News Mundo](#)

también deberíamos poder utilizarla a nuestro favor en el ámbito en que nos desempeñemos, valiéndonos de las ventajas que igualmente ésta nos ofrece.

En el caso del aula de clase, podemos observar que muchos estudiantes, gracias a los dispositivos tecnológicos y sus facilidades, y a que tienen gran cantidad de información a la mano, se distraen fácilmente, pierden el interés por la lectura, la escritura, y en general por su formación académica, y utilizan la tecnología para que realice ciertas actividades por ellos; por lo que el proceso de enseñanza-aprendizaje, y el desarrollo de algunas habilidades como corregir un texto, se ve afectado; esto es debido a que el uso de las TIC no está bien encaminado por parte de algunos. Como mencionan Ehtiyar y Baser (2019), para que el uso de las TIC sea el más adecuado, docentes y familias juegan una función esencial como factores extrínsecos, destacando la influencia de los profesores en la creatividad de sus estudiantes, aunque sean ya adultos (p. 122). Es evidente que la educación es responsabilidad de acudientes, directivos, docentes, y alumnos, sin embargo, el maestro se ha visto en la obligación de adaptarse a los vertiginosos cambios de la sociedad, ya que es el directo implicado a la hora de impartir las lecciones en el salón.

Entonces, ¿cómo desarrollar las destrezas de los alumnos de una manera atractiva para ellos? Y ¿Cómo aprovechar lo beneficioso de la tecnología en el aula? Es necesario que el formador se valga de las herramientas que más le convengan para su cometido; y es por ello por lo que la gamificación es una excelente técnica para aplicar en clase, ya que puede abarcar los diferentes tipos de aprendizaje de los estudiantes, sirve tanto para enseñar como para evaluar, y puede basarse en los gustos e intereses de los aprendices. Sin embargo, es necesario tener clara la diferencia entre la gamificación y el aprendizaje basado en juegos, pues estas metodologías no son lo mismo. Cornella, Estebanell y Brusi (2020) nos aclaran las diferencias, y sintetizan el aprendizaje basado en juegos como una metodología que utiliza el juego con el fin de aprender a través de él y que sirve para trabajar conceptos determinados (p. 9), lo que indica que al terminar el juego todo para ahí; mientras que la gamificación va más allá de esto, y nos dicen que consiste en generar un espacio en el que el participante se vuelve el protagonista, y donde avanza para superar un reto planteado bajo la utilización de elementos del juego, y que es una experiencia que dura en el tiempo (p. 12.)

Ambas metodologías enfatizan en la importancia del juego para el aprendizaje, y sus grandes beneficios para el desarrollo de destrezas en general, sin embargo, la gamificación lleva el

proceso de enseñanza-aprendizaje a una inmersión completamente beneficiosa para alumnos y maestros, debido a que el jugador ya no es ajeno al juego, sino que hace parte de él. Si nos remitimos a Kapp (2012), experto en aprendizajes a través de videojuegos, encontramos que plantea que el juego favorece el razonamiento y la planificación, y que enseña conocimiento que antes se aprendía sólo por memorización - «conocimiento declarativo» - a través de diversas técnicas de gamificación, tales como: “elaboración” o asociación de información nueva con información anterior; “organizar” hechos en grupos lógicos; asociar una palabra con una imagen; contenido repetido; incorporar información a las historias; clasificar información en diferentes grupos o relacionar términos con sus definiciones. (p. 5).

Se hace evidente la influencia de los juegos sobre las personas, y su gran potencial para el desarrollo y fortalecimiento de las diferentes destrezas humanas; idea que Gee (2003), investigador estadounidense, refuerza al apreciar que, en el mundo de hoy estamos permeados de imágenes, símbolos, gráficos, diagramas, artefactos y muchos otros símbolos visuales completamente relevantes para nuestra percepción del mundo (p. 13). Es indispensable, entonces, hacer uso de las herramientas audiovisuales y la gamificación para tener un proceso de enseñanza-aprendizaje integral y exitoso.

Por todo lo anterior, se considera relevante utilizar la gamificación como metodología para la enseñanza del lenguaje, apoyada en el desarrollo de un itinerario virtual debidamente planeado en un cronograma específico, y el cual obedecerá a una narrativa conductora, enriquecida con diferentes elementos, tales como vídeos, mapas mentales, infografías, podcasts, juegos de preguntas, retos, etc. Que llevará a los alumnos a conectarse con el tema de interés, y a potenciar sus capacidades en el área de español y literatura, al hacer parte de activa y directa del conocimiento a adquirir.

1.1. Justificación y planteamiento del tema elegido

En el proceso de aprendizaje de una lengua, ya sea la materna o un segundo idioma, debemos considerar varios elementos, tales como la adquisición de vocabulario y la precisión fonética, entre otros, para el desarrollo de las 4 competencias básicas (escritura, lectura, escucha y habla). La gamificación comprende dichas competencias, abordadas por medio de juegos y tareas, tales como canciones, grabaciones, role plays, historias, entre otros, que estimulan las diferentes inteligencias y habilidades del ser humano, no sólo para el aprendizaje de un tema específico, sino para cualquier área de desempeño. Por ello, es de suma importancia la implementación de esta estrategia en el aula, ya que significa poder manejar infinidad de recursos útiles para todas las formas de aprendizaje, y diferentes temáticas a tratar; así como para mantener la motivación constante de los alumnos.

Entonces, ¿cómo desarrollar las macro destrezas del lenguaje de una manera atractiva para el alumno? En este caso, para la enseñanza de español y literatura, en un grupo de 25 estudiantes de grado octavo (12 a 14 años), 11 hombres y 14 mujeres; de un colegio privado en el casco urbano, y en el último periodo del año escolar; se utilizarán libros de autores colombianos, y la idea de un viajero en el tiempo, para generar la narrativa y un hilo conductor en la gamificación.

1.2. Objetivos del TFE

1.2.1. Objetivo general

Crear una propuesta de gamificación en el aula para incentivar la lectura y la escritura en básica secundaria.

1.2.2. Objetivos específicos

1. Aplicar un itinerario virtual inspirado en narrativas específicas basadas en la literatura, como medio inspirador para la lectura y la escritura.
2. Definir y diseñar el material enriquecedor, como medio del cual los alumnos desarrollarán el proceso de lecto-escritura.

3. Planear y desarrollar la narrativa conductora del itinerario virtual, como medio de facilitador del proceso lecto-escritor.
4. Integrar e incorporar elementos transversales del área de historia, necesarios para lograr un aprendizaje más significativo en la asignatura de lengua y literatura, y para la vida.
5. Valorar los resultados de la aplicación del itinerario virtual, con el fin de revisar su pertinencia dentro del área de lengua y literatura.

2. Marco teórico

Para conocer mejor la obra de los autores tratados para este trabajo, es posible remitirse a los siguientes repositorios: bibliotecas virtuales de la universidad UNIR, España, y la universidad EAFIT, Colombia; Google Scholar; revistas académicas como ReiDoCrea; portales web de noticias como BBC News Mundo; plataformas educativas como economipedia.com y colombiaaprende.edu.co; revistas online como International Journal of Educational Psychology; y portales de información científica como Dialnet.unirioja.es. Utilizando palabras clave como: gamificación, aprendizaje basado en juegos, tecnología, tecnología educativa, literatura, lenguaje, destrezas del lenguaje, habilidades lingüísticas, educación, y enseñanza.

Para hablar de la gamificación como motor inspirador y desarrollador de la lectoescritura, es necesario remitirse a expertos como Karl Kapp, quien brinda un análisis completo sobre la utilización de las dinámicas del juego en la educación, así como Andrzej Marczewski, diseñador y consultor de gamificación, y creador de los tipos de usuarios de HEXAD Gamification. Entre otros autores como Pere Cornellà, Meritxell Estebanell y David Brusi, quienes proporcionan un panorama general sobre la gamificación y el aprendizaje basado en juegos.

Igualmente, al buscar la potencialización de las destrezas del lenguaje, es importante referirnos a Peiró, experta en dirección de empresas digitales y especialista en creación de contenidos digitales, quien habla de las habilidades comunicativas básicas; a Arízaga, a

Mendieta Bermeo y Vera, y a Luzuriaga y Varguillas, quienes hicieron estudios juiciosos referentes a las estrategias y técnicas lúdicas para el desarrollo de las macro destrezas del área de lengua y literatura: leer y escribir. También se toman en cuenta estudios sobre estrategias lúdicas para desarrollar la lectoescritura mediante plataformas específicas como Liveworksheets o Genially.

Así mismo, se habla de la literatura como elemento motivador para la lectoescritura, por lo que se hace necesario remitirse a Garazi López, quien se enfoca en las tertulias literarias para el desarrollo de las habilidades lingüísticas y habla de ello en el *International Journal of Educational Psychology*; y a Sheikh, Suleman, Sadiq, Parveen y Javed, investigadores pakistaníes, quienes ahondan en Enseñanza del lenguaje a través de la literatura.

Finalmente, las tecnologías educativas para la enseñanza del lenguaje son de suma relevancia para trabajar la gamificación y las habilidades lingüísticas, por lo que es indispensable definir la terminología específica y clarificar conceptos como el de tecnología educativa, para lo cual acudimos a autores como Pérez, quien nos presenta una revisión conceptual sobre el tema; al igual que Coll, Díaz, Engel y Salinas, quienes relacionan diferentes evidencias de aprendizaje en prácticas educativas mediadas por tecnologías digitales, y Díaz, Acid y Fernández, quienes presentan una nueva plataforma digital de variedades del español; finalmente, tenemos a Vázquez, filólogo y pedagogo español, quien contribuye con el análisis de la escuela, el currículo, y la tecnología educativa, y a Romero y García, investigadores españoles, los cuales ahondan en las metodologías y procesos didácticos para favorecer el aprendizaje.

2.1. La enseñanza de las habilidades lingüísticas y la literatura

Las habilidades lingüísticas son parte esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje del lenguaje, la lengua, y la literatura, puesto que permiten a la persona expresarse e intercambiar ideas para llegar a nuevos conocimientos; y, como plantea Rosario Peiró (2020) en su publicación en línea titulada *Habilidades Comunicativas*, estas capacidades favorecen una comunicación efectiva, y se van desarrollando a lo largo del tiempo. En este sentido, las macro destrezas del lenguaje y la competencia comunicativa están directamente relacionadas entre sí, y entrelazadas con las percepciones individuales del mundo, y la propia experiencia, permeándose de lo social, lo cultural, lo afectivo, etc. De ahí la importancia de trabajar estas

destrezas, no sólo en la escuela sino para la vida. Es por esto por lo que se vuelve imperativo dotarnos de instrumentos que faciliten la labor de desarrollar en los alumnos las habilidades lingüísticas, tales como las competencias gramatical o lingüística, semántica, textual o discursiva, y pragmática, resumidas en hablar, escribir, leer y escuchar, que permiten al ser humano producir, comprender e interpretar mensajes, y emitir juicios sobre estos, llevando el acto comunicativo a una culminación adecuada. (Para más información sobre estas competencias se encuentra el portal web del Centro Cervantes, específicamente el Diccionario virtual de términos clave ELE²); ya que estas destrezas van estrechamente relacionadas con el desempeño del ser humano en cualquier ámbito de su vida, implicando pensamiento crítico, pensamiento lógico, creatividad, etc. E influyendo en su forma de ver y apropiarse del mundo.

Con esto claro, y para poder hablar de un desarrollo efectivo las habilidades lingüísticas, es necesario centrarse en las necesidades del mundo actual, ya que todo ha cambiado y sigue cambiando vertiginosamente. Debemos entonces desprendernos de muchos de los enfoques y técnicas utilizadas tradicionalmente, y comprender que, aunque hoy en día encontramos estudiantes muy distintos a los de años atrás, pues su cosmovisión obedece a la contemporaneidad; también contamos con un sinfín de herramientas que podemos utilizar para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje con respecto a las habilidades lingüísticas; gracias a estudios sobre el comportamiento, el cerebro, y a la tecnología. Si tiempo atrás la educación lingüística tenía planteamientos más formales de enseñanza de las lenguas, enfocados en transmitir conocimiento gramatical y luego literario, en la actualidad se acude a un enfoque comunicativo encaminado al aprendizaje gradual de las habilidades comunicativas comunes en la vida de cualquier persona.

2.1.1. Cómo desarrollar las 4 habilidades lingüísticas

Para encaminarse hacia la percepción actual de las macro destrezas del lenguaje, y las nuevas formas de trabajarlas, se puede empezar por aludir a la lúdica, el juego, la inmersión, y la tecnología, como elementos fundamentales en los procesos de enseñanza-aprendizaje, pues brindan al ser humano la conexión emocional que necesita como ayuda para el aprendizaje y

² https://cvc.cervantes.es/ENSEÑANZA/biblioteca_ele/diccio_ele/indice.htm

la asimilación de nueva información, al igual que fomentan la socialización y el reto a utilizar todas las capacidades físicas y mentales para el desarrollo de las actividades. De esto nos hablan Almeida y Arízaga (2020), quienes tratan las estrategias lúdicas para el desarrollo de las habilidades lingüísticas, y afirman que el juego, como eje de las actividades lúdicas, es una actividad que produce bienestar y alegría, que impulsa el desarrollo integral de la personalidad y la creatividad de la persona (p. 20). Así mismo, plantea que las actividades lúdicas fomentan la autoestima y la independencia y autogestión, así como la socialización. Mendieta, Bermeo y Vera (2018) apoyan que las actividades lúdicas fomentan la diversión al aprender, y generan inconscientemente experiencias, reglas, normas, valores y actitudes, que permiten el desarrollo psico-social del niño, y que además influencia la estructuración de la personalidad” (p. 2). Es debido a esto que este tipo de dinámicas se han utilizado en la educación, a lo largo de la historia, para resolver diversas situaciones en distintas áreas del conocimiento, y que en la actualidad están más vigentes que nunca.

Hoy vemos en gran medida que la lengua, y la apreciación que el hablante tiene de ésta, está indiscutiblemente unida a la emoción y al sentimiento provocado por la lúdica, y también por las imágenes y elementos audiovisuales que la acompañan; así que el idioma y su enseñanza no se puede desligar del mundo visual, especialmente, porque nos desenvolvemos en un ambiente donde abunda más lo audiovisual que sólo lo escrito, y donde buscamos conexiones emocionales con nuestro entorno. Estos elementos audiovisuales sintetizan la semiótica y el lenguaje escrito y oral, de una manera profunda pero entretenida, lo que ayuda al fortalecimiento de capacidades como la lectura y la escucha, así como ayuda a desarrollar el análisis discursivo, más profundamente que al sólo leer un texto o escuchar a alguien hablando; debido a que en un mismo elemento se relacionan los diferentes tipos de lenguaje, y se genera la asociación de todos los componentes por parte del individuo; las habilidades del lenguaje pueden unirse y conectarse mediante lo audiovisual.

Y es aquí donde se evidencia que la manera más efectiva para desarrollar las habilidades del lenguaje en clase es incluir e incorporarlas todas, por medio de juegos y actividades que mezclen varias destrezas al mismo tiempo; debido a que en la vida real no hacemos distinción de cada una cuando, por ejemplo, tenemos una conversación con alguien, pues vemos y escuchamos, comprendemos lo que nos dicen, nos hacemos a nuestras propias ideas, y

finalmente producimos una respuesta; o al leer un artículo o un libro, que viene acompañado de imágenes, y el cual analizamos para luego tener claro nuestro criterio frente a éste.

2.1.2. La Literatura en el desarrollo de las habilidades lingüísticas

Adentrándonos en la literatura como herramienta importante para el desarrollo de las habilidades lingüísticas, vemos que el aprendizaje lingüístico no puede desligarse de la literatura, ya que quien lee adquiere suficientes herramientas para escribir y hablar con propiedad. Hay la adquisición de nuevo vocabulario y apropiación de estructuras de una manera casi inconsciente, así como estimulación de la imaginación. Igualmente, es leyendo que se descubren temas de interés, y la manera de escribir que más se adecua a las particularidades de cada uno. Tampoco hay que olvidar que al leer se gana conocimiento, pues la literatura proporciona un vistazo a infinidad de realidades, lo cual es muy valioso a la hora de comparar posturas y de argumentar, ya sea de una manera escrita u oral. Se escribe y se habla mejor de lo que se conoce bien, y la literatura es un gran medio para echarle un vistazo a múltiples temas que pueden cambiar y mejorar la percepción del mundo.

Mendieta, Bermeo y Vera (2018) comentan que la lectura lleva a después crear, y el desarrollar la escritura partiendo de circunstancias comunicativas reales, constituye una manera distinta de acercamiento a la lengua y la literatura, ya que esto fomenta la libre comunicación y el desarrollo de las competencias escuchar, hablar, leer y escribir. Así mismo, Luzuriaga y Varguillas (2021), aprecian que la lectura y comprensión lectora refuerzan la expresión oral y escrita, así como la escucha y la concentración en las actividades que realizan” (p. 14).

Éstas son importantes razones por las que, a la hora de la estructuración de los currículos en la escuela, se vincula la lingüística con la literatura. Como ejemplo, el gobierno colombiano estandariza los niveles educativos y los contenidos a trabajar según el área específica, llamándolos derechos básicos de aprendizaje; los cuales encontramos en la plataforma virtual colombiaaprende.edu.co. Para Lenguaje, se proponen los contenidos lingüísticos de la mano de los contenidos en literatura, enriqueciendo cada etapa del ciclo escolar, escalando desde lo más básico hasta lo más complejo, y con miras a la comprensión y a la argumentación consciente; reflejando lo esencial de del vínculo entre ambas disciplinas.

2.1.3. La Literatura como elemento motivador para la lectura y la escritura

Ahora bien, es necesario generar en el estudiante la motivación suficiente para que se atreva y disfrute leer, escribir, y hablar, a la par con el desarrollo de las habilidades lingüísticas por medio de actividades sustanciales, lúdicas, y enriquecidas audiovisualmente. Y es ahí donde el docente entra a jugar un rol preponderante, ya que es el encargado de generar un ambiente correcto para que los alumnos lean y se apropien de lo que están leyendo, y para que se sientan suficientemente cómodos a la hora de aportar desde sus experiencias y criterios. Se trata de brindarles un espacio seguro y adecuado para que se hagan ideas más precisas de lo que están percibiendo, y analicen y se adueñen conscientemente de la información obtenida; y para que su imaginación vuele a la hora de buscar maneras de plasmar y expresar lo que la lectura haya provocado en ellos. Espacios donde sus gustos y particularidades sean tenidas en cuenta, donde se sientan validados y no juzgados, y donde se les facilite elementos complementarios para poder entender mejor a lo que se enfrentan, así como información e instrucciones claras y organizadas.

López (2019), quien trabaja las tertulias literarias como elemento motivador para el desarrollo de las habilidades lingüísticas, plantea que el acceso a la lectura y reflexión colectiva sobre ésta brinda la oportunidad de conectar, ordenar y expresar ideas, respaldadas por los textos y por las interacciones con los compañeros; lo cual aumenta la motivación de los alumnos, pues se motivan a buscar un argumento para apoyar y defender sus opiniones. (p. 60).

Por tanto, si queremos que los alumnos se interesen en lo que leen y luego hablen o escriban bien, se puede apelar a que hagan vívidas las lecturas, sea usando ayudas audiovisuales, o en tertulias literarias con sus pares, es una manera asertiva de involucrarlos y hacer que se apropien de su proceso de aprendizaje, y de las actividades y ejercicios que en él están envueltas. Es decir que, si el maestro se preocupa por reconocer en sus estudiantes sujetos repletos de afinidades y anécdotas, y de opiniones válidas, logrará comprender que cada uno tiene una manera diferente de ver el mundo y de expresarse, y encontrará la manera de encender en sus alumnos la chispa de la curiosidad y una gran motivación. Lo mejor es un proceso experiencial, donde el descubrimiento, las ideas, y el conocimiento, fluyan.

Es esencial darle la importancia necesaria al lugar de proveniencia del alumno, al vocabulario que utiliza, a la música o programas que le son más familiares, a sus gestos, a su edad, etc. Ya que estos son indicadores del tipo de literatura, juegos, y material audiovisual que tendría

éxito durante las clases y en todo el proceso educativo; al igual que ayuda a tener una visión más clara de cómo interpretar y calificar sus producciones escritas u orales. Y ya teniendo claro que es necesario basarse en las características de los estudiantes, para así lograr tener éxito en el proceso de enseñanza-aprendizaje, puntualmente de las habilidades lingüísticas, comprenderemos que al mundo de hoy lo mueve la tecnología y que los estudiantes son “nativos digitales”; y de ahí la necesidad una educación gamificada.

Cornella, Estebanell y Brusi (2020) afirman que el juego estimula física y mentalmente, y, además, ayuda a conseguir habilidades prácticas, sirve como ejercicio, tiene un rol educativo y contribuye al desarrollo y el equilibrio psicológico (p. 7); y plantean que gamificar consiste en construir escenarios donde los participantes sean los auténticos protagonistas, y donde pueden avanzar para lograr un reto propuesto; y que suele tratarse de un aprendizaje experiencial (P. 12); Lo que va de la mano con las lúdicas que enriquecen la gamificación, y con la utilización estrategias como las tertulias literarias, puesto que complementa perfectamente el momento en que los estudiantes deben leer, ya que el docente puede brindarles material audiovisual que los ayude en la lectura, y puede gamificar las discusiones post lectura, volviéndolas experienciales al asignar tareas y roles a los educandos. Es por esto por lo que es indispensable ahondar en esta técnica de aprendizaje.

2.2. La gamificación dentro de la enseñanza de la Lingüística

Kapp (2012) define la gamificación en la docencia como la aplicación del pensamiento de juego para resolver problemas y promover el aprendizaje utilizando todos los elementos de juego apropiados (p. 15). Y Cornella, Estebanell y Brusi (2020) plantean que el juego está en apogeo en todas sus modalidades, y que en la educación podemos tomar ventaja de esa moda y convertirla en oportunidad para utilizar los elementos de juego, y así generar experiencias de aprendizaje (p. 6). Siguiendo estas definiciones, también se considera que la gamificación puede ser una aplicación muy interesante para resolver problemas y agilizar el pensamiento lógico de los estudiantes, y ya que estamos permeados por la tecnología y por un sinfín de elementos audiovisuales con los que convivimos a diario, es inevitable aludir a estos grandiosos recursos para tener acierto en el proceso educativo; no sólo porque en lo audiovisual convergen todas las habilidades lingüísticas, sino porque también es un elemento

motivador más que simplemente lo que vivimos a diario. Cuetos et al (2020), asegura que un escenario educativo basado en las TIC ayuda a que ideas difíciles se hagan más comprensibles, por lo que el alumno construye el conocimiento de manera significativa (p. 288). La realidad es muy amplia, y una gran manera de sintetizarla es mediante la gamificación, pues se puede basar en micro mundos donde se observan diferentes factores que en el mundo real son difícilmente contemplables. Como ejemplo, pensemos en la lectura de un libro del cual la trama está situada en la década de los años 20, y que, aunque el autor describa fascinantemente cada detalle, aún quedan cosas por imaginar y comprender. Para ello, podemos valernos de la tecnología para ambientarnos mejor en la época y el lugar, utilizando vídeos e imágenes alusivas, y, por qué no, participando de un ambiente gamificado que nos lleve por esos espacios y a esos momentos específicos. Kapp (2012) plantea que lo abstracto de los juegos brinda ventajas sobre la vida real, ya que simplifica los conceptos complejos y los compacta, así, los jugadores detectan causas y efectos, debido a que no están separados como en la realidad, y las conexiones entre eventos son más fáciles de entender (p. 2).

De esta manera se facilita la lectura y su comprensión, ya que se presta más atención a lo que se lee, al tener un contexto inmersivo, y al ya tener juicios más exactos de lo que se está leyendo; así como ayuda adquirir el conocimiento suficiente para luego argumentar de una manera escrita u oral. Así, la gamificación favorece el desarrollo las destrezas del lenguaje, apelando a la motivación para que los alumnos lean, escuchen, escriban, y se expresen oralmente; además de que una experiencia de este tipo es un espacio donde convergen factores como: jugadores, pensamiento abstracto, retos y desafíos, reglas, interactividad, retroalimentación, resultados cuantificables, y emocionalidad; todo dentro de un sistema estructurado y controlado. Por esto entendemos que se hace imperativo el uso de la gamificación dentro del proceso educativo en el mundo actual.

Sin embargo, aunque la gamificación es similar al aprendizaje basado en juegos, las diferencias son claras; tal como plantean Cornella, Estebanell y Brusi (2020), el Aprendizaje Basado en Juegos consiste en usar un juego para provocar aprendizajes, mientras que la Gamificación es la utilización de elementos de juego para diseñar experiencias de aprendizaje, y que como son planificadas siguiendo las pautas que caracterizan esta metodología, se convierte en propuestas atractivas y motivadoras (p. 5). Lo que implica que la gamificación va más allá de la sola utilización del juego, y toma como indispensable generar todo un ambiente de

inmersión. Para el cual es completamente válido y necesario apoyarse en los recursos tecnológicos al alcance, tales como los componentes audiovisuales que se pueden emplear en la gamificación como motivantes que ayuden a mejorar las destrezas del lenguaje. Con todo esto se remarca el alcance y la eficacia de los recursos audiovisuales, y surge la necesidad de ahondar más en ellos, así como de profundizar en las ventajas de llevar la educación a un acto experiencial por medio de estos. Por ejemplo, un estudiante en un aula de lenguaje dedicado a una lectoescritura real, y no a un aprendizaje pasivo, debe estar dispuesto a asumir la identidad de un personaje, un escritor, un solucionador de problemas y hacedor. El alumno debe ver y establecer conexiones entre esta nueva identidad y las experiencias pasadas que lo han formado. En definitiva, esa inmersión que se siente tan real es la que impulsa al estudiante a tener éxito en el proceso. El sólo pensar en el desafío hace que los participantes de la gamificación den lo mejor de sí para alcanzar los objetivos; y como hay reglas estructuradas, y una constante retroalimentación, los alumnos van siendo llevados por las diferentes emociones que el curso de las actividades produce en ellos, generando una mejor experiencia y un mejor aprendizaje. Como afirma Yu-kai Chou (2015), desde el principio las personas han tratado de hacer que las tareas existentes sean más llamativas, motivadoras e incluso “divertidas” (p. 13), y la gamificación, con todo lo que conlleva, logra llevar a cabo este cometido, aún más en la educación. Entonces, es imperativo ahondar en las tecnologías usadas para la gamificación, y para la educación en general.

2.3. Tecnologías educativas

La tecnología educativa (TE) son todos aquellos elementos utilizados en el proceso de enseñanza-aprendizaje que facilitan la comunicación y la transferencia de conocimiento. Pérez (2022) las define como la manera de impulsar la adquisición de conocimientos por parte de los alumnos, a través del uso de recursos y dispositivos como cine o vídeo, radio, televisión, multimedia informática, etc. (p. 130), y plantea que la TE se interesa en los dispositivos y herramientas audiovisuales e informáticas más nuevas (p. 131). Sin embargo, aunque las tecnologías van cambiando a través de los años, y los docentes ya no emplean tanto los recursos tradicionales como el tablero, tarjetas o fichas, carteles, etc., también existen instituciones educativas de bajos recursos, que no cuentan con equipos de cómputo ni

conectividad, y que deben utilizar tecnologías educativas analógicas, mecánicas, manuales o impresas proporcionadas por bibliotecas o centros de recursos.

La tecnología educativa es interdisciplinar, de lo cual también habla Pérez (2022) al mencionar la psicología, la didáctica, la informática, etc., como disciplinas complementarias a la TE (p. 128). Entonces, para poder hacer un uso adecuado de las tecnologías en la educación es necesario tener en cuenta, no sólo elementos informáticos y audiovisuales, sino también la parte psicosocial de los alumnos, y las didácticas específicas más adecuadas para cada estudiante y para cada contexto; como ya se había mencionado antes, se trata de tener presente al educando como individuo único y experiencial, y de ir adaptándose a los cambios y el desarrollo que vienen con los años y las nuevas generaciones. Por ello, es conveniente puntualizar las tecnologías utilizadas en la actualidad en el escenario educativo, que, aunque existen muchísimas, abordaremos sólo las pertinentes para esta propuesta educativa.

2.3.1. Tecnologías educativas utilizadas en la actualidad

Durante los últimos años se ha visto el apogeo de la tecnología y ésta ha ido avanzando vertiginosamente, permeando todos los ámbitos del ser humano incluida la educación; los currículos han tenido que ser adaptados conforme al desarrollo tecnológico que se ido presentando, al igual que las metodologías para la enseñanza. Sánchez (2023) plantea que a principios de siglo las instituciones se percatan de la importancia de las tecnologías en el sistema educativo, y empiezan a invertir recursos en ello (p. 2), y es ahí donde la escuela empieza a valerse de un din fin de elementos tecnológicos de gran ayuda para el proceso educativo. Es de notar que la pandemia de covid19, en el año 2020, impulsó aún más este proceso de desarrollo tecnológico. Tapia (2020) hace un recorrido por los diferentes escenarios en los que, a nivel de institución educativa, se utilizan la TE, y menciona el ámbito administrativo y el espacio académico (p. 17), hablando también de recursos como computadoras, internet, softwares, entre otros, como elementos tecnológicos para la educación. Es necesario, entonces, identificar estas tecnologías educativas de la actualidad.

- Software educativo

Un software es un programa o aplicación informática que se utiliza con fines específicos. Coca y Pérez (2020), es su artículo sobre el tema, comentan que una aplicación se vuelve software

educativo si ha sido creada con intencionalidad didáctica de apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Hay varios softwares educativos, como por ejemplo *iSpring Suit* y *Adobe Captivate*, entre muchos otros.

- Blog educativo o edublog

Quintas (2020) habla del blog, especialmente el educativo, y plantea que, aunque éste inició a finales de los años 90, tuvo su mayor desarrollo a principios del nuevo milenio, llegando a existir hoy en día los fotoblogs o blogs gráficos, videoblogs o “vlogs”, y los audioblogs; donde se pueden generar foros de debate, plasmar experiencias educativas, y compartir conocimiento e información educativa. También están los blogs corporativos de las instituciones (p. 119). Hay varios recursos para la creación de blogs, como por ejemplo *Wordpress* y *Blogger*, entre muchos otros.

- Plataformas educativas interactivas

Zuñiga, Romero y Palma (2020) definen las plataformas virtuales como un grupo de elementos tecnológicos que sirven para el proceso de aprendizaje del alumno de manera individual y social; así como una herramienta virtual que sirve para la interacción entre el profesor y el alumno (p. 2). Hay varias plataformas educativas como *Genially* y *Schoology*.

- Recursos educativos abiertos (REA)

Los REA son recursos educativos digitales que se encuentran en línea nivel mundial, y que, tal como menciona Colome (2019), ofrecen acceso abierto mediante a recursos liberados con una licencia de uso no comercial. Hay varias plataformas donde se encuentran estos recursos, tales como *Wordwall*, o *Iscollective*, entre muchos otros.

Aunque hay autores como Sánchez (2023), que se cuestionan acerca de la utilización de la tecnología en la educación, ya que menciona que en la actualidad se presentan muchas oportunidades, pero también hay muchos riesgos, y que la tecnología es importante, pero no garantiza la generación de avances educativos (p. 2); también están los que ven en estas herramientas el mayor apoyo para las labores educativas y profesionales. Se tendrán en cuenta ejemplos de la utilización de las tecnologías para la educación exitosa, modelos que servirán de referencia para la implementación práctica de la teoría aquí planteada.

2.3.2. Implementaciones exitosas de las tecnologías del aprendizaje

Buitrago, Roperó y Chiappe (2023), en su trabajo llamado *Representación y aprendizaje de concepto en Twitter: un análisis de tuits como huellas digitales*, analizaron los tuits realizados por los alumnos donde respondían a preguntas de los docentes sobre conceptos tratados en clase, observando el contenido, el contenedor (abreviaturas propias de la escritura digital), y el contexto (tono emocional); complementando con el análisis del número de palabras y oraciones utilizadas en los tuits, y el momento del día en que se publicó. Llegan a la conclusión de que los tuits realizados por los estudiantes demuestran su comprensión de los temas vistos en el curso, y como ellos mismos comentan, eso es información pertinente para el estudio profundo de los procesos de enseñanza y aprendizaje (p. 17).

García y Escribano (2023), en su trabajo llamado *Gamificación, pandemia y aprendizaje de la historia de las ideas. Experimentos en el contexto Core Currículum*, presentan y analizan una prueba de gamificación con base en juegos para la enseñanza de la historia y la filosofía, valiéndose de 10 actividades lúdicas. Este proyecto se desarrolla a través de Zoom. Los autores concluyen que las especificidades del juego a lo hicieron apto para que los estudiantes se sintieran inmersos en una ficción que trascendía la virtualidad (p. 11), y que, gracias a esto, la comprensión de las temáticas abordadas fue exitosa.

Díaz, Acid y Fernández (2020), es su trabajo llamado *Lengua y tecnología: una plataforma colaborativa para la enseñanza-aprendizaje de variedades del español*, presentan una plataforma digital de acceso abierto y de carácter colaborativo orientada a la enseñanza-aprendizaje de las variedades del idioma español; donde se almacenó, gestionó, preservó y dio acceso a recursos lingüísticos del español, tanto en texto y enlaces, como en imágenes y vídeo. Estos comentan que los alumnos producen contenidos para añadir a la plataforma y a los que se podrán acceder posteriormente (p. 780), lo que enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que los alumnos se hacen partícipes de su educación al crear contenido, y se genera una colaboración entre pares.

Tapia, García, Cárdenas y Erazo (2020), en su estudio llamado *Genially como una herramienta didáctica para desarrollar la redacción creativa en estudiantes de bachillerato*, analizan e implementan la plataforma Genially como una herramienta didáctica útil para el desarrollo de

la redacción creativa, creando y recreando diversos textos en forma creativa, con el fin de que los alumnos sean competentes comunicativamente en diferentes espacios de la vida. Los autores comentan que lo ventajoso de utilizar esta plataforma es que ofrece variedad de contenidos que se pueden crear, es muy amigable, y, en el ícono de ayuda dispone de tutoriales facilitadores de la interacción con la herramienta (p. 46), lo que motiva a los estudiantes a continuar con el proceso.

Patiño, García, Álvarez y Erazo (2020), en su estudio llamado *Estrategias lúdicas para desarrollar la lecto-escritura mediante la plataforma Liveworksheets*, analizaron el uso de la plataforma interactiva *Liveworksheets* para el desarrollo de las destrezas de lectura y escritura en los estudiantes, siendo esta herramienta útil para transformar hojas de trabajo tradicionales realizadas en formato pdf, jpg, doc, etc., en hojas interactivas que cuenta con autocorrección y que incluyen material multimedia. Estos comentan que *Liveworksheets* cuenta con tareas interactivas con videos, pruebas, dibujos, etc., que pueden ser utilizadas de acuerdo con la necesidad educativa que tenga cada asignatura, ya que con las fichas interactivas se favorece el aprendizaje dinámico y creativo (p. 422). El material audiovisual que se puede implementar en esta plataforma es un valor agregado y completamente necesario para enganchar a los alumnos e sus proceso de enseñanza-aprendizaje.

3. Contextualización y diseño del proyecto

En las últimas dos décadas la tecnología ha avanzado de una manera inimaginable, y es incalculable la información contenida y difundida por medio de ésta, lo que ha llevado a la humanidad a un cambio drástico en toda su cosmovisión y formas de actuar. Debido a esto, el apogeo tecnológico es una gran oportunidad para revisar y reconsiderar la manera en que se han abordado las habilidades humanas, lo cual nos lleva al desarrollo de este trabajo, ya que la tecnología ofrece un sinnúmero de maneras para ser aplicada, y deberíamos aprovechar esa ventaja en nuestros diferentes contextos.

En el caso de la educación es notable que los estudiantes, gracias a los dispositivos tecnológicos y a la facilidad para acceder a la información, perciben su proceso de enseñanza-aprendizaje de una manera muy diferente a como era años atrás; y ya que, en muchas

instituciones, y muchos docentes, no se han terminado de adaptar a los cambios de la sociedad con respecto al desarrollo tecnológico, la formación se ve afectada y no tiene el éxito deseado. Por lo cual, se ha decidido utilizar los avances tecnológicos implementados por medio de la gamificación, para el desarrollo de destrezas en los estudiantes, especialmente las del lenguaje, de una manera atractiva para el alumno mediante el uso la literatura. Se utilizarán obras de autores colombianos, donde se muestran diferentes contextos históricos según la época y el movimiento literario, para generar la narrativa y un hilo conductor.

3.1. Contextualización

Se ha evidenciado que los estudiantes, en particular los de bachillerato, se distraen fácilmente con sus teléfonos o tablets durante las clases, pierden el interés por la lectura, la escritura, y en general por su formación académica, y utilizan la tecnología, tal como el chat GPT o sitios web donde encuentran trabajos ya hechos, para que realice ciertas actividades por ellos; por lo que el proceso de enseñanza-aprendizaje, y el desarrollo de algunas habilidades como analizar un texto, o corregir lo que se escribe, se ve afectado. Esto es debido a que el uso de las TIC muchas veces no está bien encaminado. Entonces, buscaremos desarrollar las macro destrezas del lenguaje de una manera atractiva para los alumnos de grado octavo de un colegio privado del casco urbano, en la asignatura de español y literatura en el último periodo del año escolar. Esto se hará mediante la implementación de un proyecto gamificado, siguiendo un hilo conductor basado en la literatura apropiada para el grado escolar y la edad del alumnado; apoyados en los principios del análisis y la protección de datos, la programación y robótica, las redes sociales, la neurociencia, el trabajo colaborativo, y en la innovación.

3.1.1. Descripción del centro educativo

La institución educativa es un colegio católico privado situado en el casco urbano de la ciudad, con fácil acceso y transporte, y tiene alrededor 1.000 estudiantes de condición económica favorable. El centro educativo no sólo ofrece las actividades académicas regulares, tales como las asignaturas de ciencias naturales y educación ambiental, ciencias sociales, educación artística y cultural, educación ética y en valores humanos, educación física, educación religiosa, lengua castellana e idiomas extranjeros, matemáticas, y tecnología e informática;

sino también varias actividades extracurriculares, tales como clubes de literatura y política, escuela deportiva, porrismo, ballet, clases de arte y música, semilleros de arte y ciencia, vacaciones recreativas, etc., y diferentes jornadas especiales para los estudiantes, los papás, o para toda la familia, tales como conciertos, escuelas de padres, eucaristías, celebraciones de días como el del niño, el día del amor y la amistad, día de la familia, día del profesor, primeras comuniones, etc.; así como también cuenta con diferentes campañas de concientización, tales como el cuidado del medio ambiente, cuidado de la salud física y mental, desarrollo de la parte espiritual, etc.. Además, es una institución que participa en diferentes eventos académicos, deportivos y artísticos de competencia, y que gracias a ello los estudiantes obtienen experiencia y reconocimientos, para ellos mismos y para el colegio. El colegio cuenta con espacios como biblioteca y centro de recursos, auditorio, salas de computación, laboratorios de física y química, canchas, gimnasio, salón multiusos, sala de música, salón lúdico, cocina interactiva, zonas verdes, granja, y cafetería y restaurante. Dentro de los materiales encontramos pizarras inteligentes, proyectores, computadoras y tablets, plataformas y aplicaciones educativas institucionales, juegos didácticos, elementos deportivos, entre muchos otros.

3.1.2. Destinatarios del proyecto

La coordinación e implementación del proyecto será llevada a cabo por parte del docente de lengua y literatura, pues éste se encargará de generar el ambiente de inmersión para el desarrollo de la propuesta de gamificación, dar explicación de la dinámica a los estudiantes, implementar las actividades, dar seguimiento al proceso, y calificar. El educador tendrá el rol de guía y motivador, y proporcionará las herramientas necesarias para que los educandos realicen por sí mismos las tareas propuestas, y proporcionando los espacios adecuados para el desarrollo de las mismas.

El grupo es de grado octavo (estudiantes entre los 12 y los 14 años). Son 25 alumnos, 11 hombres y 14 mujeres. Es un grupo muy diverso, que constantemente necesita trabajo personalizado ya que hay disparidad en cuanto al desarrollo cognitivo. Con respecto a las habilidades cognitivas, la mayoría de los estudiantes tienen las cualidades para comprender los conceptos y las explicaciones con claridad, para luego realizar las tareas asignadas sin inconveniente; sin embargo, hay algunos a los que se les dificulta la interpretación de temas

e instrucciones que no han tenido una aplicación previamente, para lo cual requieren material concreto. Además, otros encuentran dificultad para comprender situaciones que se alejan de sus realidades, y les es difícil dar su opinión sin valerse de los casos particulares de su propia experiencia. Con respecto a las habilidades socioemocionales y a las actitudes y disposiciones, los alumnos se caracterizan por escuchar activamente cuando sus compañeros dan la opinión o leen en voz alta para la clase, aunque en ocasiones esto se da para refutar los argumentos, o debido a que no están prestando atención a la lectura; en general es un grupo con poca motivación hacia la lectura y escritura, aunque presenta una muy buena disciplina.

4. Desarrollo del proyecto

Se desarrollará un itinerario virtual en Genially, planeado en un cronograma específico que se llevará a cabo durante 4 semanas, en 8 sesiones de clase, cada una de las cuales estará enriquecida con diferentes elementos, tales como vídeos, mapas mentales, infografías, podcasts, juegos de preguntas, retos, etc. Que llevará a los alumnos a conectarse con el tema de interés, y a potenciar sus capacidades en el área de español y literatura. La clase de lingüística y literatura se lleva a cabo 3 veces por semana, por lo que se hará una clase de explicación de las temáticas, en las cuales los estudiantes deberán tomar apuntes normalmente, y 2 clases de desarrollo del proyecto, donde los alumnos deberán realizar las actividades propuestas. Así mismo, los educandos deberán llevar registro de su producción escrita por medio de un portafolio físico, que entregarán al finalizar el itinerario virtual.

4.1.1. Objetivos y competencias básicas de la propuesta de innovación

El objetivo del proyecto es incentivar la lectura y la escritura, pues para la etapa en que los estudiantes se encuentran, deben adquirir un buen nivel de análisis y comprensión de los textos, reconocimiento de las características y elementos textuales de los diferentes movimientos literarios, valoración y análisis de la información, y elaboración de textos expositivos y argumentativos; además de tener conocimientos sobre la literatura colombiana en sus diferentes épocas. Para esto, debemos definir los indicadores que nos permitan lograr esta meta, los cuales se encuentran en colombiaaprende.edu.co. Estos son:

1. Reconocer las características del romanticismo, realismo y costumbrismo colombiano.
2. Reconocer los elementos textuales del modernismo y vanguardismo, y de la literatura contemporánea en Colombia.
3. Comprender un texto narrativo.
4. Identificar las diferentes relaciones lógicas en un texto.
5. Modificar elementos de un texto narrativo.
6. Elaborar un texto narrativo y expositivo según la planeación realizada.

4.1.2. Metodología

Para esta propuesta de innovación se implementará como metodología la gamificación, la cual se desarrollará por medio de un itinerario virtual en Genially, utilizando como narrativa la idea de un viajero en el tiempo que va pasando por las diferentes épocas en Colombia, donde el estudiante debe permearse de la cultura y la literatura de cada momento histórico del país, a través de la lectura de textos de diferentes autores de diferentes movimientos literarios, complementadas con material extra; y a través de una serie de preguntas sobre lo leído. El nombre de la narrativa que le dará el hilo conductor a la experiencia gamificada será “¿Y ahora qué?”, haciendo alusión a la siguiente época que el viajero visitará, y a lo que éste deberá realizar para poder continuar el camino.

El itinerario virtual enriquecido con diferentes elementos, tales como vídeos, mapas mentales, infografías, podcasts, juegos de preguntas, retos, etc.; partiendo del nivel de desarrollo de los alumnos, asegurando la construcción de aprendizajes significativos, fomentando el principio de “aprender a aprender”, modificando los esquemas de conocimiento que los alumnos poseen, y propiciando una intensa actividad e interactividad por parte de los estudiantes. Esto llevará a los educandos a conectarse con el tema de interés, y a potenciar sus capacidades en el área de español y literatura, y especialmente en la lectoescritura.

El proyecto será dividido en 8 sesiones. 4 de ellas contarán con una lectura, material complementario a ésta, y un quiz con preguntas sobre lo leído y su contexto; las otras 4 sesiones serán de producción escrita u oral, complementadas con dinámicas grupales. Las sesiones serán desarrolladas en el aula de clase o en espacios diferentes, tales como la granja,

el aula multiusos, el patio de recreo, el auditorio, la sala de computación; todo a discreción del docente, y dependiendo de la necesidad específica de la sesión que corresponda, ya que las sesiones de lectura necesitarán del acceso a un computador con red, mientras que las sesiones de producción no. Igualmente, los materiales a utilizar dependerán de la actividad que se realizará el día en cuestión. Los materiales varían. Se utilizarán serán carteles y demás elementos alusivos a la época que corresponda a cada sesión, para decorar el espacio y lograr un ambiente de inmersión y más experiencial; también se utilizarán hojas de papel o cartulina, donde los estudiantes plasmarán su producción escrita.

La programación curricular para el grado octavo sigue los indicadores y objetivos antes mencionados en el apartado de competencias básicas, por lo que no se hace necesario un cambio en el currículo, pues el itinerario virtual aquí planteado se enfocará en trabajar las temáticas previstas para alcanzar los logros ya estipulados. Sin embargo, la metodología del centro educativo sí se verá afectada, debido a que la institución maneja metodologías tradicionales, mientras que el proyecto innovativo utilizará la gamificación como base. Esto no afectará al resto de las áreas, ni incluirá la participación de otros docentes o de coordinaciones.

4.1.3. Temporalización/Cronograma

La clase de lingüística y literatura se lleva a cabo 3 veces por semana, por lo que se hará una clase de explicación de las temáticas, en las cuales los estudiantes deberán tomar apuntes normalmente, y 2 clases de desarrollo del proyecto, donde los alumnos deberán realizar las actividades propuestas. (Véase anexo 1, Diagrama de Gantt, o visualícese con mayor detalle en el siguiente enlace:

<https://drive.google.com/file/d/19NaDv-uH5AqKpMa8ubZaE6oVACYym5Cp/view?usp=sharing>).

4.1.4. Actividades

Las actividades están planeadas para que los alumnos se involucren con el contexto histórico y social en el que vivieron los autores y las obras a leer fueron escritas, así como para que adquieran una comprensión adecuada de los movimientos literarios propios de cada época, todo referente a la literatura colombiana. Igualmente, las actividades llevarán a los

estudiantes a generar producción escrita y oral, para poder validar el desarrollo de las capacidades lingüísticas. Sus puntuaciones deberán ser subidas al apartado destinado para ello en el classroom. Para ver a detalle la planeación de cada sesión, remitirse a Anexos a

En este enlace se puede visualizar el itinerario virtual de Genially:

<https://view.genial.ly/6553bd6f44f71a00118f2e79/presentation-presentacion-esencial>

En este enlace se pueden visualizar con mayor detalle todas las tablas de las sesiones:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1Wv1soRX1jDvY56jz3Dv1R6j4M-Qi-PU/edit?usp=sharing&oid=111478105295222434559&rtpof=true&sd=true>

4.1.4.1. Sesión 1: El Romanticismo

En esta sesión se mostrarán los autores del romanticismo colombiano, y se trabajará una obra del mismo movimiento literario, *María* de Jorge Isaacs. El texto será un audiolibro y estará complementado con un vídeo sobre el contexto histórico y social en el que vivió el autor y en que la obra fue escrita, y sobre el romanticismo, además de juegos interactivos sobre el libro, el autor, y el contexto. Para finalizar, el alumno deberá responder unas preguntas para ganar el pase al siguiente destino. Los estudiantes tendrán una hora de lectura, y media hora para el desarrollo de las demás actividades propuestas. Esta sesión se realizará en la sala de cómputo, ya que, para acceder al itinerario interactivo, la lectura, y las actividades complementarias, es necesario un computador con acceso a internet. Esto ayudará a las actividades de la sesión 2.

Tabla 1

Sesión 1

Sesión 1					Situación
Tiempo estimado: 90 minutos					
Actividad 1: El romanticismo	Contenidos	C. específica	Crit. evaluación	Indicadores de logro	Instrumentos de evaluación
Act. 1: Síntesis	Contexto histórico	Vídeo introductorio https://www.youtube.com/watch?v=BkMOO_OBen4	* Participación de todas las actividades propuestas * Autonomía en la realización de los ejercicios * Comprensión de la temática * Desarrollo del cuestionario sobre la obra tratada	* Reconocer las características del romanticismo. * Comprender un texto narrativo. * Identificar las diferentes relaciones lógicas en un texto.	Cuestionario sobre el libro <i>María</i> de Jorge Isaacs https://kahoot.it/challenge/08360046?challenge-id=158b1977-803f-464a-baa1-d852e051c19a_1701825176398
Act. 2: Síntesis	Autores	Autores del romanticismo en Colombia * José Eusebio Caro: https://www.youtube.com/watch?v=mFJ2dpv2SfM * Gregorio Gutiérrez: https://www.youtube.com/watch?v=-aEyhMcdsmo * Julio Flórez: https://www.youtube.com/watch?v=MoryQ6_8I0o * Rafael Pombo: https://www.youtube.com/watch?v=eiS2KiUxCEA * Jorge Isaacs: https://www.youtube.com/watch?v=WpE4rzO8s2U			
Act. 3: Profundización	Obras	Novela <i>María</i> de Jorge Isaacs https://www.youtube.com/watch?v=vsMuPjQdKUU			
Act. 4: Profundización	Actividades didácticas	Sopa de letras y apareamiento sobre el romanticismo * https://es.educaplay.com/recursos-educativos/5873209-maria_jorge_isaacs.html * https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9063983-maria_de_jorge_isaacs.html			
Act. 5: Evaluación	Cuestionario	Cuestionario sobre el libro <i>María</i> de Jorge Isaacs https://kahoot.it/challenge/08360046?challenge-id=158b1977-803f-464a-baa1-d852e051c19a_1701825176398			
Resumen de la sesión y avance a la siguiente	En esta sesión se muestran los autores del romanticismo colombiano, y se trabaja una obra del mismo movimiento literario, <i>María</i> de Jorge Isaacs. El texto es un audiolibro y está complementado con un video sobre el contexto histórico y social en el que vivió el autor y en que la obra fue escrita, y sobre el romanticismo, además de juegos interactivos sobre el libro, el autor, y el contexto. Para finalizar, el alumno responde unas preguntas para ganar el pase al siguiente destino. Los estudiantes tienen una hora de lectura, y media hora para el desarrollo de las demás actividades propuestas. Esta sesión se realiza en la sala de cómputo, ya que, para acceder al itinerario interactivo, la lectura, y las actividades complementarias, es necesario un computador con acceso a internet.			El texto leído ayudará a las actividades de la sesión 2, ya que las actividades a desarrollar están relacionadas con éste.	
Contenidos transversales				Indicadores de logro	
Historia				Reconocer las características del siglo XIX y del romanticismo.	

Nota. Creación propia

4.1.4.2. Sesión 2: El Romanticismo

En esta sesión se propone una actividad de producción escrita y una de producción oral. Los alumnos, una vez ya han obtenido el pase y se encuentren en su destino, procederán a realizar la modificación de una parte de la lectura trabajada en la sesión anterior, para lo cual tendrán más o menos una hora. Al finalizar el momento de escritura, procederán a grabar a manera de podcast lo que escribieron. Esto con el fin de que se sientan más seguros al escribir, ya que tendrán un conocimiento más profundo de la obra, el autor, y su contexto; y de que se hagan más conscientes de la manera en que escriben. Esta sesión podrá ser realizada, al menos a primera hora, en un escenario diferente al aula regular de clase; la segunda parte, si todos los estudiantes no cuentan con móvil para grabar, deberá realizarse en la sala de cómputo.

Tabla 2

Sesión 2

Sesión 2					
Tiempo estimado: 90 minutos					
Actividad 2: El romanticismo	Contenidos	C. específica	Crit. evaluación	Indicadores de logro	Instrumentos de evaluación
Act.1: Evaluación	Obra	Novela <i>María</i> de Jorge Isaacs https://www.youtube.com/watch?v=vsMuPjQdKUU	* Participación de todas las actividades propuestas * Autonomía en la realización de los ejercicios * Comprensión de la temática	* Reconocer las características del romanticismo. * Modificar elementos de un texto narrativo.	Modificación de un capítulo del libro <i>María</i> de Jorge Isaacs, y la grabación del respectivo podcast.
Act. 2: Evaluación	Podcast	Aplicativo para la realización del podcast https://new.express.adobe.com/tools/animate-from-audio	* Desarrollo del ejercicio de escritura planteado (modificación del capítulo)		
Resumen de la sesión y avance a la siguiente	En esta sesión se propone una actividad de producción escrita y una de producción oral. Los alumnos, una vez ya han obtenido el pase de la sesión anterior, y se encuentren en su nuevo destino, procederán a realizar la modificación de una parte de la lectura trabajada en la sesión anterior, para lo cual tendrán más o menos una hora. Al finalizar el momento de escritura, procederán a grabar a manera de podcast lo que escribieron. Esto con el fin de que se sientan más seguros al escribir, ya que tendrán un conocimiento más profundo de la obra, el autor, y su contexto; y de que se hagan más conscientes de la manera en que escriben. Esta sesión podrá ser realizada, al menos a primera hora, en un escenario diferente al aula regular de clase; la segunda parte, si todos los estudiantes no cuentan con móvil para grabar, deberá realizarse en la sala de cómputo.			El repaso de un libro del romanticismo y del siglo XIX, prepara a los estudiantes para aprender sobre otros movimientos literarios de la misma época; y la realización de la producción escrita y oral prepara a los estudiantes para el desarrollo de las demás actividades de producción.	
Contenidos transversales				Indicadores de logro	
Historia				Reconocer las características del siglo XIX y del romanticismo.	

Nota. Creación propia

4.1.4.3. Sesión 3: Realismo

En esta sesión se mostrarán los autores del realismo colombiano, y se trabajará una obra del mismo movimiento literario, *En la diestra de Dios padre* de Tomás Carrasquilla. El texto estará complementado con infografías sobre el contexto histórico y social en el que vivió el autor y la obra fue escrita, y sobre el realismo, además de juegos interactivos sobre el libro, el autor, y el contexto. Para finalizar, el alumno deberá responder unas preguntas para ganar el pase al siguiente destino. Los estudiantes tendrán una hora de lectura, y media hora para el desarrollo de las demás actividades propuestas. Esta sesión se realizará en la sala de cómputo, ya que, para acceder al itinerario interactivo, la lectura, y las actividades complementarias, es necesario un computador con acceso a internet. Esto ayudará a las actividades de la sesión 4.

Tabla 3

Sesión 3

Sesión 3					
Tiempo estimado: 90 minutos					
Actividad 3: El realismo	Contenidos	C. específica	Crit. evaluación	Indicadores de logro	Instrumentos de evaluación
Act.1: Síntesis	Contexto histórico	Infografías introductorias https://drive.google.com/file/d/1IAWc7HMO3Jqq56gELDQUmWIG2UmVqHAL/view?usp=drive_link https://drive.google.com/file/d/1GS28qEA6ovkMbtKI0m5i_rhUFus2ugB5/view?usp=drive_link	* Participación de todas las actividades propuestas * Autonomía en la realización de los ejercicios * Comprensión de la temática * Desarrollo del cuestionario sobre el movimiento literario correspondiente y la obra tratada	* Reconocer las características del Realismo. * Comprender un texto narrativo. * Identificar las diferentes relaciones lógicas en un texto.	Cuestionario sobre el libro En la diestra de Dios Padre de Tomás Carrasquilla https://kahoot.it/challenge/01601109?challenge-id=158b1977-803f-464a-baa1-d852e051c19a_1701911877962
Act. 2: Síntesis	Autores	Autores del realismo en Colombia * José Eustasio Rivera: https://www.youtube.com/watch?v=n0cRR-sYg5o * Tomás Carrasquilla: https://www.youtube.com/watch?v=QrgmNMUQjY * Manuel Zapata Olivella: https://www.youtube.com/watch?v=zsIED-qg550 * Eduardo Caballero Calderón: https://www.youtube.com/watch?v=HdrAHABoHoY			
Act. 3: Profundización	Obras	Novela <i>En la diestra de Dios Padre</i> de Tomás Carrasquilla https://www.academia.edu/35886092/A_LA_DIESTRA_DE_DIOS_PADRE_TOMAS_CARRASQUILLA			
Act. 4: Profundización	Actividades didácticas	Vídeo interactivo sobre la novela <i>En la diestra de Dios Padre</i> de Tomás Carrasquilla https://es.educaplay.com/recursos-educativos/3847900-en_la_diestra_de_dios_padre.html			
Act. 5: Evaluación	Cuestionario	Cuestionario sobre el libro <i>En la diestra de Dios Padre</i> de Tomás Carrasquilla https://kahoot.it/challenge/01601109?challenge-id=158b1977-803f-464a-baa1-d852e051c19a_1701911877962			
Resumen de la sesión y avance a la siguiente	En esta sesión se mostrarán los autores del realismo colombiano, y se trabajará una obra del mismo movimiento literario, <i>En la diestra de Dios padre</i> de Tomás Carrasquilla. El texto estará complementado con infografías sobre el contexto histórico y social en el que vivió el autor y la obra fue escrita, y sobre el realismo, además de juegos interactivos sobre el libro, el autor, y el contexto. Para finalizar, el alumno deberá responder unas preguntas para ganar el pase al siguiente destino. Los estudiantes tendrán una hora de lectura, y media hora para el desarrollo de las demás actividades propuestas. Esta sesión se realizará en la sala de cómputo, ya que, para acceder al itinerario interactivo, la lectura, y las actividades complementarias, es necesario un computador con acceso a internet.			El texto leído ayudará a las actividades de la sesión 4, ya que las actividades a desarrollar están relacionadas con éste.	
Contenidos transversales				Indicadores de logro	
Historia				Reconocer las características del siglo XIX y del realismo.	

Nota. Creación propia

4.1.4.4. Sesión 4

En esta sesión se propone una actividad de producción escrita y la realización de un dibujo. Los alumnos, una vez ya han obtenido el pase y se encuentren en su destino, querrán contar lo que están viviendo a algún ser querido, y procederán a escribir una carta postal desde la perspectiva del protagonista de la obra trabajada en la sesión anterior, para lo cual tendrán más o menos una hora; y al finalizar el momento de escritura, realizarán un dibujo ilustrativo para dicha postal. Esto con el fin de que practiquen la escritura de un texto expositivo, y de que interioricen la lectura y el contexto del autor. Esta sesión podrá ser realizada en un escenario diferente al aula regular de clase, ya que sólo será necesaria la utilización de papel, lápiz, colores, etc.

Tabla 4

Sesión 4

Sesión 4					
Tiempo estimado: 90 minutos					
Actividad 4: El Realismo	Contenidos	C. específica	Crit. evaluación	Indicadores de logro	Instrumentos de evaluación
Act.1: Evaluación	Obra	Novela En la diestra de Dios Padre de Tomás Carrasquilla https://www.academia.edu/35886092/A_LA_DIESTRA_DE_DIOS_PADRE_TOMAS_CARRASQUILLA	* Participación de todas las actividades propuestas * Autonomía en la realización de los ejercicios Comprensión de la temática * Desarrollo del ejercicio de escritura planteado (escritura de una postal)	* Reconocer las características del realismo. * Elaborar un texto narrativo y expositivo según la planeación realizada.	Carta postal y su ilustración
Act. 2: Evaluación	Postal	Aplicativo para la realización del podcast https://new.express.adobe.com/tools/animate-from-audio			
Resumen de la sesión y avance a la siguiente	En esta sesión se propone una actividad de producción escrita y la realización de un dibujo. Los alumnos, una vez ya han obtenido el pase y se encuentren en su destino, querrán contar lo que están viviendo a algún ser querido, y procederán a escribir una carta postal desde la perspectiva del protagonista de la obra trabajada en la sesión anterior, para lo cual tendrán más o menos una hora; y al finalizar el momento de escritura, realizarán un dibujo ilustrativo para dicha postal. Esto con el fin de que practiquen la escritura de un texto expositivo, y de que interioricen la lectura y el contexto del autor. Esta sesión podrá ser realizada en un escenario diferente al aula regular de clase, ya que sólo será necesaria la utilización de papel, lápiz, colores, etc.			El repaso de un libro del realismo y del siglo XIX, prepara a los estudiantes para aprender sobre otros movimientos literarios de la misma época; y la realización de la producción escrita prepara a los estudiantes para el desarrollo de las demás actividades de producción.	
Contenidos transversales				Indicadores de logro	
Historia				Reconocer las características del siglo XIX y del realismo.	

Nota. Creación propia

4.1.4.5. Sesión 5: Costumbrismo

En esta sesión se mostrarán los autores del costumbrismo colombiano, y se trabajará una obra del mismo movimiento literario, *Manuela* de Eugenio Díaz Castro. El texto se presentará en formato de radionovela, y estará complementado con un collage de fotos de los personajes y los escenarios del libro, y un vídeo del contexto histórico y social en el que vivió el autor y la obra fue escrita, además de juegos interactivos sobre el libro, el autor, y el contexto. Para finalizar, el alumno deberá responder unas preguntas para ganar el pase al siguiente destino. Los estudiantes tendrán una hora de lectura, y media hora para el desarrollo de las demás actividades propuestas. Esta sesión se realizará en la sala de cómputo, ya que, para acceder al itinerario interactivo, la lectura, y las actividades complementarias, es necesario un computador con acceso a internet. Esto ayudará a las actividades de la sesión 6.

Tabla 5

Sesión 5

Sesión 5					
Tiempo estimado: 90 minutos					
Actividad 5: El costumbrismo	Contenidos	C. específica	Crit. evaluación	Indicadores de logro	Instrumentos de evaluación
Act.1: Síntesis	Contexto histórico	Vídeo introductorio https://www.youtube.com/watch?v=-q-ONoxpQ5A&t=1s *Collage https://drive.google.com/file/d/14Bj9pF45-	* Participación de todas las actividades propuestas * Autonomía en la realización de los ejercicios	* Reconocer las características del costumbrismo. * Comprender un texto narrativo. * Identificar las diferentes relaciones lógicas en un texto.	Cuestionario sobre el libro <i>Manuela</i> de Eugenio Díaz Castro https://kahoot.it/challenge/05878154?challenge-id=158b1977-803f-464a-baa1-d852e051c19a_1701985897009
Act. 2: Síntesis	Autores	Autores del costumbrismo en Colombia * José Eugenio Díaz Castro: https://www.youtube.com/watch?v=UGLv9TNX4EO * José Manuel Marroquín: José Manuel Marroquín * Luis Segundo Silvestre: https://www.youtube.com/watch?v=xri9EqZ-T3w	* Comprensión de la temática * Desarrollo del cuestionario sobre la obra tratada		
Act. 3: Profundización	Obras	Novela <i>Manuela</i> de Eugenio Díaz Castro https://www.youtube.com/watch?v=DX8LvkZbku4&list=PL63P95RPHil9jxBmyEo4ccJyrsOTt5tt			
Act. 4: Profundización	Actividades didácticas	Anagrama https://wordwall.net/resource/65289508			
Act. 5: Evaluación	Cuestionario	Cuestionario sobre el libro <i>Manuela</i> de Eugenio Díaz Castro https://kahoot.it/challenge/05878154?challenge-id=158b1977-803f-464a-baa1-d852e051c19a_1701985897009			
Resumen de la sesión y avance a la siguiente	En esta sesión se mostrarán los autores del costumbrismo colombiano, y se trabajará una obra del mismo movimiento literario, <i>Manuela</i> de Eugenio Díaz Castro. El texto se presentará en formato de radionovela, y estará complementado con un collage de fotos de los personajes y los escenarios del libro, y un vídeo del contexto histórico y social en el que vivió el autor y la obra fue escrita, además de juegos interactivos sobre el libro, el autor, y el contexto. Para finalizar, el alumno deberá responder unas preguntas para ganar el pase al siguiente destino. Los estudiantes tendrán una hora de lectura, y media hora para el desarrollo de las demás actividades propuestas. Esta sesión se realizará en la sala de cómputo, ya que, para acceder al itinerario interactivo, la lectura, y las actividades complementarias, es necesario un computador con acceso a internet.			El texto leído ayudará a las actividades de la sesión 6, ya que las actividades a desarrollar están relacionadas con éste.	
Contenidos transversales				Indicadores de logro	
Historia				Reconocer las características del siglo XIX y del costumbrismo.	

Nota. Creación propia

4.1.4.6. Sesión 6

En esta sesión se propone una actividad de producción escrita. Los alumnos deberán redactar un pequeño capítulo, el cual tendrá su base en una aplicación que les indicará, de manera aleatoria, un personaje, un escenario, y una acción, sobre lo cual deberán escribir. La idea es contar cómo se imaginan el siguiente destino, el lugar, la época, las costumbres, etc. Para esto tendrán la hora y media de clase, y podrán ilustrarlo como deseen. Esto con el fin de que interioricen las características del cuento, y de que practiquen la escritura. Esta sesión podrá ser realizada en un escenario diferente al aula regular de clase, ya que sólo será necesaria la utilización de papel, lápiz, colores, etc.

Tabla 6

Sesión 6

Sesión 6					
Tiempo estimado: 90 minutos					
Actividad 6: El Realismo	Contenidos	C. específica	Crit. evaluación	Indicadores de logro	Instrumentos de evaluación
Act.1: Evaluación	Obra	Novela <i>Manuela</i> de Eugenio Díaz Castro https://www.youtube.com/watch?v=DX8LvkZbku4&list=PL63P95RPHil9jxBmyEo4ccJyrsOTt5tt	<ul style="list-style-type: none"> * Participación de todas las actividades propuestas * Autonomía en la realización de los ejercicios * Comprensión de la temática * Desarrollo del ejercicio de escritura planteado (Capítulo) 	<ul style="list-style-type: none"> * Reconocer las características del costumbrismo. * Elaborar un texto narrativo y expositivo según la planeación realizada. 	Capítulo y su ilustración
Act. 2: Evaluación	Capítulo	Aplicativo para la realización del capítulo * https://desbloq.net/ * https://drive.google.com/file/d/1aTcl-NA0wPRNI2pPgq186Xk4X0TFigVb/view?usp=drive_link			
Resumen de la sesión y avance a la siguiente	En esta sesión se propone una actividad de producción escrita. Los alumnos deberán redactar un pequeño capítulo, el cual tendrá su base en una aplicación que les indicará, de manera aleatoria, un personaje, un escenario, y una acción, sobre lo cual deberán escribir. La idea es contar cómo se imaginan el siguiente destino, el lugar, la época, las costumbres, etc. Para esto tendrán la hora y media de clase, y podrán ilustrarlo como deseen. Esto con el fin de que interioricen las características del cuento, y de que practiquen la escritura. Esta sesión podrá ser realizada en un escenario diferente al aula regular de clase, ya que sólo será necesaria la utilización de papel, lápiz, colores, etc.			El repaso de un libro del costumbrismo y del siglo XIX, prepara a los estudiantes para aprender sobre otros movimientos literarios de la misa época; y la realización de la producción escrita prepara a los estudiantes para el desarrollo de las demás actividades de producción.	
Contenidos transversales				Indicadores de logro	
Historia				Reconocer las características del siglo XIX y del costumbrismo.	

Nota. Creación propia

4.1.4.7. Sesión 7: Modernismo y vanguardismo

En esta sesión se mostrarán los autores del modernismo y el vanguardismo colombiano, y se trabajarán obras de los mismos movimientos literarios, poemas de José Asunción Silva, y poemas de León de Greiff. Los textos estarán complementados con un mapa mental sobre el contexto histórico y social en el que vivieron los autores y las obras fueron escritas, además de juegos interactivos sobre los textos, los autores, y los contextos. Para finalizar, el alumno deberá responder unas preguntas para ganar el pase al siguiente destino. Los estudiantes tendrán una hora de lectura, y media hora para el desarrollo de las demás actividades propuestas. Esta sesión se realizará en la sala de cómputo, ya que, para acceder al itinerario interactivo, la lectura, y las actividades complementarias, es necesario un computador con acceso a internet. Esto ayudará a las actividades de la sesión 8.

Tabla 7

Sesión 7

Sesión 7					
Tiempo estimado: 90 minutos					
Actividad 7: El modernismo y el vanguardismo	Contenidos	C. específica	Crit. evaluación	Indicadores de logro	Instrumentos de evaluación
Act. 1: Síntesis	Contexto histórico	* Mapa mental introductorio https://drive.google.com/file/d/1wpXey-wDKUBV6aTUajqNUR9HuDcjKAt-/view?usp=drive_link * Video introductorio https://www.youtube.com/watch?v=McbQST2mdzs	* Participación de todas las actividades propuestas * Autonomía en la realización de los ejercicios * Comprensión de la temática * Desarrollo del cuestionario sobre la obra tratada	* Reconocer las características del modernismo y el vanguardismo. * Identificar las diferentes relaciones lógicas en un texto.	Cuestionarios sobre los poemas de José Asunción Silva y los poemas de León de Greiff https://kahoot.it/challenge/08789728?challenge-id=158b1977-803f-464a-baa1-d852e051c19a_1702071324501 https://kahoot.it/challenge/05469547?challenge-id=158b1977-803f-464a-baa1-d852e051c19a_1702071430547
Act. 2: Síntesis	Autores	Autores del modernismo y el vanguardismo en Colombia * León de Greiff: https://www.youtube.com/watch?v=7pJN41pVSOY * Álvaro Mutis: https://www.youtube.com/watch?v=b9sRuhmjxR4 * Porfirio Barba Jacob: https://www.youtube.com/watch?v=kqBqZuiYPvQ * José Asunción Silva: https://www.youtube.com/watch?v=xzX3CzVBlAU * Baldomero Sanín Cano: https://www.youtube.com/watch?v=l4iP9qqR5rc			
Act. 3: Profundización	Obras	* Poemas de José Asunción Silva: https://www.culturagenial.com/es/poemas-de-jose-asuncion-silva/ * Poemas de León de Greiff: https://www.poeticous.com/poets/leon-de-greiff?locale=es			
Act. 4: Profundización	Actividades didácticas	* Unjumble https://wordwall.net/es/resource/63386405/modernismo-literario * Quiz https://wordwall.net/resource/18019084/el-vanguardismo-literario			
Act. 5: Evaluación	Cuestionarios	Cuestionarios sobre los poemas de José Asunción Silva y los poemas de León de Greiff https://kahoot.it/challenge/08789728?challenge-id=158b1977-803f-464a-baa1-d852e051c19a_1702071324501 https://kahoot.it/challenge/05469547?challenge-id=158b1977-803f-464a-baa1-d852e051c19a_1702071430547			
Resumen de la sesión y avance a la siguiente	En esta sesión se mostrarán los autores del modernismo y el vanguardismo colombiano, y se trabajarán obras de los mismos movimientos literarios, poemas de José Asunción Silva, y poemas de León de Greiff. Los textos estarán complementados con un mapa mental sobre el contexto histórico y social en el que vivieron los autores y las obras fueron escritas, además de juegos interactivos sobre los textos, los autores, y los contextos. Para finalizar, el alumno deberá responder unas preguntas para ganar el pase al siguiente destino. Los estudiantes tendrán una hora de lectura, y media hora para el desarrollo de las demás actividades propuestas. Esta sesión se realizará en la sala de cómputo, ya que, para acceder al itinerario interactivo, la lectura, y las actividades complementarias, es necesario un computador con acceso a internet.			El texto leído ayudará a las actividades de la sesión 8, ya que las actividades a desarrollar están relacionadas con éste.	
Contenidos transversales				Indicadores de logro	
Historia				Reconocer las características del siglo XX y del modernismo y vanguardismo	

Nota. Creación propia

4.1.4.8. Actividad 8

En esta sesión se propone una actividad de producción escrita y una dinámica grupal. Los alumnos deberán redactar una entrada a un blog previamente diseñado por el docente, el cual deberá ser enriquecido con los aportes de los estudiantes, quienes deberán escribir sus comentarios sobre los textos leídos en la sesión 7, y responder a sus compañeros. Para esto tendrán más o menos una hora. Posteriormente, el grupo completo procederá a jugar una adaptación del juego “pasapalabra”, lo cual consiste en responder ciertas preguntas sin equivocarse para ganar puntos, y si el concursante no acierta, continua el siguiente, hasta que acabe el tiempo; el participante que más preguntas haya respondido bien gana. Esto con el fin de que practiquen la escritura, y de que interioricen los temas tratados durante el desarrollo del proyecto. Esta sesión deberá ser realizada en la sala de cómputo, ya que para acceder al blog es necesario un computador con internet, y para el juego es necesario un proyector para que todo el grupo visualice las preguntas.

Tabla 8

Sesión 8

Sesión 8					
Tiempo estimado: 90 minutos					
Actividad 8: El Realismo	Contenidos	C. específica	Crit. evaluación	Indicadores de logro	Instrumentos de evaluación
Act.1: Evaluación	Obras	*Poemas de José Asunción Silva: https://www.culturagenial.com/es/poemas-de-jose-asuncion-silva/ * Poemas de León de Greiff: https://www.poeticous.com/poets/leon-de-greiff?locale=es	* Participación de todas las actividades propuestas * Autonomía en la realización de los ejercicios * Comprensión de la temática * Desarrollo del ejercicio de escritura planteado (Entrada al blog y respuesta a los comentarios de los compañeros)	* Reconocer las características del costumbrismo. * Elaborar un texto narrativo y expositivo según la planeación realizada.	Entrada al blog y respuesta a los comentarios de los compañeros
Act. 2: Evaluación	Blog	Blog https://maestrasuprema.blogspot.com/			
Resumen de la sesión y avance a la siguiente	En esta sesión se propone una actividad de producción escrita y una dinámica grupal. Los alumnos deberán redactar una entrada a un blog previamente diseñado por el docente, el cual deberá ser enriquecido con los aportes de los estudiantes, quienes deberán escribir sus comentarios sobre los textos leídos en la sesión 7, y responder a sus compañeros. Para esto tendrán más o menos una hora. Posteriormente, el grupo completo procederá a jugar una adaptación del juego "pasapalabra", lo cual consiste en responder ciertas preguntas sin equivocarse para ganar puntos, y si el concursante no acierta, continua el siguiente, hasta que acabe el tiempo; el participante que más preguntas haya respondido bien gana. Esto con el fin de que practiquen la escritura, y de que interioricen los temas tratados durante el desarrollo del proyecto. Esta sesión deberá ser realizada en la sala de cómputo, ya que para acceder al blog es necesario un computador con internet, y para el juego es necesario un proyector para que todo el grupo visualice las preguntas.			El repaso de un libro del costumbrismo y del siglo XX, prepara a los estudiantes para aprender sobre otros movimientos literarios de la misma época; y la realización de la producción escrita prepara a los estudiantes para el desarrollo de las demás actividades de producción.	
Contenidos transversales				Indicadores de logro	
Historia				Reconocer las características del siglo XX y del modernismo y vanguardismo.	

Nota. Creación propia

4.1.5. Evaluación

La evaluación del proyecto se da desde la primera sesión, atendiendo a facilidad y motivación con que los estudiantes desarrollen cada actividad propuesta, y remitiéndose al porcentaje de acierto que los alumnos tengan en los cuestionarios finales. Los indicadores que se tomarán en cuenta son: el interés de los educandos por la realización de los ejercicios, su realización completa, número de respuestas buenas en los cuestionarios, escritos acordes con las características especificadas (tanto a nivel literario como lingüístico), mejoría en la participación en las clases (tanto las del proyecto como las regulares). Por tanto, se evaluará el desempeño de los alumnos, así como la pertinencia de la metodología innovativa, y la exitosa implementación por parte del docente. Para ello se utilizará una escala de observación con criterios definidos, de lo cual el profesor es el responsable, y la cual se irá diligenciando con el paso de las sesiones; y cuestionarios a los educandos, que se harán a inicio, mitad, y final del proceso, así como se tomará en cuenta el puntaje obtenido en los cuestionarios y en las producciones escritas. Para ver las rúbricas de evaluación, la escala de observación y los cuestionarios, remitirse a Anexos.

4.1.6. Medidas de atención a la diversidad

Teniendo en cuenta la importancia de la inclusión en la educación, se hacen ciertas modificaciones a las actividades del proyecto:

1. Las lecturas estarán en formato audiolibro para quien presente dificultad en la visión.
2. Los vídeos complementarios tendrán subtítulos para quien presente dificultad en la audición.
3. El material complementario será diseñado con el nivel de dificultad adecuado a cada caso.
4. Los cuestionarios serán diseñados con el nivel de dificultad adecuado a cada caso.
5. Los cuestionarios se harán de forma oral si alguno lo requiere.
6. La complejidad y la extensión de la producción escrita presentada por el alumnado será valorada por el maestro, teniendo en cuenta cada caso particular.
7. La complejidad y la extensión de la producción oral presentada por el alumnado será valorada por el maestro, teniendo en cuenta cada caso particular.

5. Conclusiones

Al diseñar una propuesta de gamificación en el aula para incentivar la lectura y la escritura en básica secundaria y potenciar las habilidades lingüísticas, se logra una buena motivación en el alumnado, ya que los dispositivos tecnológicos y sus facilidades, y la gran cantidad de información a la mano, se ve enfocada de una manera adecuada para el correcto desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, y en particular para el desarrollo de las destrezas del lenguaje.

El itinerario virtual que se ha diseñado basado en la literatura, y el material complementario utilizado para cada sesión, ha sido pertinente y ha contribuido a la motivación en los estudiantes, y al buen desarrollo de sus capacidades lectoescritoras; esto debido a que se ha tenido en cuenta el nivel educativo de los alumnos, las temáticas establecidas en el currículo, las capacidades diversas del alumnado, y a que se cuenta con el tiempo, los espacios y el material adecuado para el desarrollo de las sesiones.

La metodología utilizada genera, no sólo gran interés por parte de los educandos, sino también un cambio de perspectiva con respecto a la asignatura y sus temáticas. Los estudiantes se sentirán vinculados con los textos y temáticas del área de lingüística y literatura, además se sentirán atraídos por textos de diversa índole y buscarán aprender de otros temas de una manera dinámica y contemporánea. Los estudiantes dejarán de ver la lectura como algo aburrido y la escritura como algo difícil, pues notarán que hay diferentes maneras de practicar la lectoescritura y de interiorizar contenidos, según lo deseen.

6. LIMITACIONES Y PROSPECTIVA

Abordemos las debilidades, fortalezas, amenazas, y oportunidades encontradas.

Algunos estudiantes necesitarán más tiempo para finalizar sus escritos, especialmente los que son más largos, y habrá dificultad a la hora de adaptar las actividades virtuales a cierto tipo de capacidades diversas, como alguien con carencia de la visión, ya que se tendría que realizar una planeación específica diferente para estos casos, sin embargo, se hará uso de juegos amenos y atractivos, ya que hay una gran cantidad de material adaptable a las necesidades de los estudiantes y sus gustos, lo que hará que no pierdan la motivación.

Se hará compleja la evaluación grupal, ya que las puntuaciones en los juegos y cuestionarios, y la producción escrita es individual, sin embargo, el desarrollo de las habilidades lingüísticas a partir del uso del juego y la literatura será notable, ya que el alumnado tendrá suficientes ejemplos, oportunidades, y correcciones para mejorar lingüísticamente.

Puede haber complejidad para encontrar la sala de cómputo siempre disponible, sin embargo, el docente podrá pedir este espacio con antelación, y conseguir clases diferentes e interesantes, y lograr desechar el pensamiento de la lectura como algo aburrido, y de la escritura como algo difícil.

Puede existir desmotivación de los alumnos en las sesiones que no sean del proyecto, sin embargo, el involucrar otras áreas en el uso de la gamificación, hará que los estudiantes se mantengan involucrados con su proceso de enseñanza aprendizaje.

Puede existir dificultad para el cambio de la metodología tradicional a la gamificación, así como excesiva carga de trabajo al tener que conseguir el material para realizar elementos decorativos, y al tener que decorar y quitar el material cada sesión, sin embargo, está la motivación del profesor para recurrir a las actividades gamificadas, y la completa disposición por parte de los docentes para trabajar la gamificación, esto hace que haya trabajo en equipo y colaboración entre maestros.

Se incentiva la promoción de la transversalidad con la asignatura de historia y geografía, ya que se tratarán diferentes contextos históricos y culturales, lo cual se potencializa por medio de la metodología tratada.

Esta propuesta también se podrá expandir a otras materias como la enseñanza del idioma inglés, por ejemplo, pues éste también requiere del desarrollo de las habilidades lingüísticas, y de su práctica constante.

Dentro de la misma asignatura de español y literatura, se podrá seguir implementando esta metodología para la enseñanza de otros temas y para la constante práctica de las destrezas del lenguaje.

Figura 1

Matriz DAFO

Factores internos	Factores externos
Debilidades	Amenazas
<ol style="list-style-type: none"> 1. Falta de tiempo para realizar las actividades. 2. Complejidad a la hora de evaluar grupalmente. 3. Complejidad a la hora de adaptar las actividades virtuales a cierto tipo de capacidades diversas, como la falta de visión. 4. Falta de recursos para la decoración de las aulas. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dificultad de cambio de la metodología tradicional a la gamificación. 2. Excesiva carga de trabajo al tener que realizar elementos decorativos, y al tener que decorar y quitar el material cada sesión. 3. Complejidad para encontrar la sala de cómputo siempre disponible. 4. Desmotivación de los alumnos en las sesiones que no sean del proyecto.
Fortalezas	Oportunidades
<ol style="list-style-type: none"> 1. Motivación del profesor para recurrir a las actividades gamificadas. 2. Uso de juegos amenos y atractivos. 3. Desarrollo de las habilidades lingüísticas a partir del uso del juego y la literatura 4. Promoción de la transversalidad con la asignatura de historia y geografía. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conseguir clases diferentes e interesantes. 2. Desechar el pensamiento de la lectura como algo aburrido, y de la escritura como algo difícil. 3. Conseguir motivar al alumnado. 4. Involucrar otras áreas en el uso de la gamificación.

Nota. Creación propia

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Almeida, J. y Arizaga, A. (2020). Estrategias metodológicas lúdicas para reforzar las macro destrezas leer y escribir en el área de lengua y literatura. Una propuesta para aula de apoyo “Santa Clara de Asís” de la Posada San Francisco. [Trabajo de grado, Universidad del Azuay]. Re-Universidad del Azuay.
- Blasco, L. (2020, noviembre 24). Artículo. La degradación humana causada por la tecnología ha sobrepasado algunos límites importantes. *BBC News Mundo*. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-54569277>
- Buitrago, M., Chiappe, A. (2023). Representación y aprendizaje de conceptos en Twitter: un análisis de tuits como huellas digitales. *Revista Iberoamericana de educación a distancia*. 26 (2), 45-67.
- Cabero, J., Valencia, R. y Llorente, C. (2022). Ecosistema de tecnologías emergentes: realidad aumentada, virtual y mixta. *Tecnología, Ciencia y Educación*, 23, 7-22. <https://doi.org/10.51302/tce.2022.1148>
- Cebrián, G., Palau, R., y Mogas, J. (2020). The Smart Classroom as a means to the development of ESD methodologies. *Sustainability*, 12(7), 3010. <https://doi.org/10.3390/su12073010>
- Coca, Y., y Pérez, M. (2020). Sistematización de experiencias en la integración de software libre educativo al proceso de enseñanza-aprendizaje. *Uniandes Episteme*, 8(1), 77-90.
- Colome, D. (2019). Objetos de Aprendizaje y Recursos Educativos Abiertos en Educación

Cornella, P., Estebanell, M. y Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. Consideraciones generales y algunos ejemplos para la enseñanza de la geología. *Enseñanza de las ciencias de la tierra: Revista de la Asociación Española para la Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), 5-19.

Cuetos Revuelta, M. J., Grijalbo Fernández, L., Argüeso Vaca, E., Escamilla Gómez, V., y Ballesteros Gómez, R. (2020). Potencialidades de las TIC y su papel fomentando la creatividad: percepciones del profesorado. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 23(2), pp. 287-306. doi: [http:// dx.doi.org/10.5944/ried.23.2.26247](http://dx.doi.org/10.5944/ried.23.2.26247)

Dessal, G. (2020). *Inconsciente 3.0: Lo que hacemos con las tecnologías y lo que las tecnologías hacen con nosotros*. Xoroi Edicions.

Díaz, R., Acid, S., Fernández, J. (2020). Lengua y tecnología: Una plataforma colaborativa para la enseñanza-aprendizaje de variedades del español. En Inmaculada Aznar Díaz, María Pilar Cáceres Reche, José María Romero Rodríguez, José Antonio Marín Marín (eds.), *Investigación e Innovación educativa: Tendencias y Retos*, cap. 54, pp. 771-784 . Madrid: Dykinson.

Ehtiyar, R., y Baser, G. (2019). University education and creativity: An assessment from students' perspective. *Eurasian Journal of Educational Research*, 80, 113-132. <https://doi.org/10.14689/ejer.2019.80.6>

García, G., Escribano, R. (2023). Gamificación, pandemia y aprendizaje de la historia de las ideas. Experimentos en el contexto Core Currículum. *Revista Iberoamericana de educación a distancia*. 26 (2), 1-16. DOI: <https://doi.org/10.5944/ried.26.2.36246>

- García-Umaña, A, Ulloa, M y Córdoba, E. (2020). La era digital y la deshumanización a efectos de las TIC. *REIDOCREA*, 9, 11-20.
- Gee, J. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.
- Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based methods and Strategies for Training and education*. Pfeiffer.
- Lopez de Aguilera, G. (2019). Developing School relevant Language and Literacy Skills through Dialogic Literary Gatherings. *International Journal of Educational Psychology*. 8(1),51-71. doi: 10.17583/ijep.2019.4028
- Luzuriaga, C., y Varguillas, C. (2021). Estrategias lúdicas para el aprendizaje de las macro destrezas en Lengua y Literatura. *Uniandes EPISTEME*, 8(4), 552-566.
- Mendieta, L., Bermeo, S., y Vera, J. (2018). *Técnicas lúdicas en el aprendizaje de la lectoescritura*. [Trabajo de grado, Universidad de Guayaquil]. Re-Universidad de Guayaquil.
- Moreno, E. (2019). *Lectura académica en la formación universitaria: tendencias en investigación*. [Investigación doctoral]. Pontificia Universidad Javeriana. doi: 10.25100/lenguaje.v47i1.7180
- Navas, E. y Gulín, J. (2020, mayo 15). Tendencias sobre de la ciencia y la tecnología y su impacto en la sociedad. La sociedad posindustrial. *Serie Científica de la Universidad de las Ciencias Informáticas*, 15(9), 162-178.
- Núñez, E., Sanz, Y., Ravina, R. (2020). Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios. *Revista Electrónica Educare*. 24(2), 1-18. Universidad Nacional, Costa Rica.

Ormart, DE, Navés, PFA (2014). El uso de redes sociales como soporte educativo. *Revista de Investigación Educativa*, 18. <https://doi.org/10.25009/cpue.v0i18.760>.

Patiño, D., García, D., Álvarez, M., y Erazo, J. (2020). Estrategias lúdicas para desarrollar la lecto-escritura mediante la plataforma Liveworksheets. *Cienciamatria, Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*. 6 (3), 408-427.

Peiró, R. (2020). *Habilidades Comunicativas*. Economipedia. <https://economipedia.com/definiciones/habilidades-comunicativas.html>

Pérez. L. (2022). Tecnología Educativa en América Latina. Revisión de definiciones y artefactos. *EDUTECH. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*. 81, 122-136.

Rivas, M., García, O., y Martínez, M. (2022). La robótica educativa desde las áreas steam en educación infantil: una revisión sistemática de la literatura (2005-2021). *Pensamiento crítico, creatividad y pensamiento computacional en la sociedad digital. Revista Prisma Social*. 38, 94-113.

Sánchez, M.M. (2023). Los desafíos de la Tecnología Educativa. *RiiTE Revista interuniversitaria de investigación en Tecnología Educativa*, 14, 1-5.

Superior. *EDUTECH, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*. 69, 89-101.

Tapia, R., García, D., Cárdenas, N., y Erazo, C. (2020). Genially como una herramienta didáctica para desarrollar la redacción creativa en estudiantes de bachillerato. *Cienciamatria, Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*. 6 (3), 29-48.

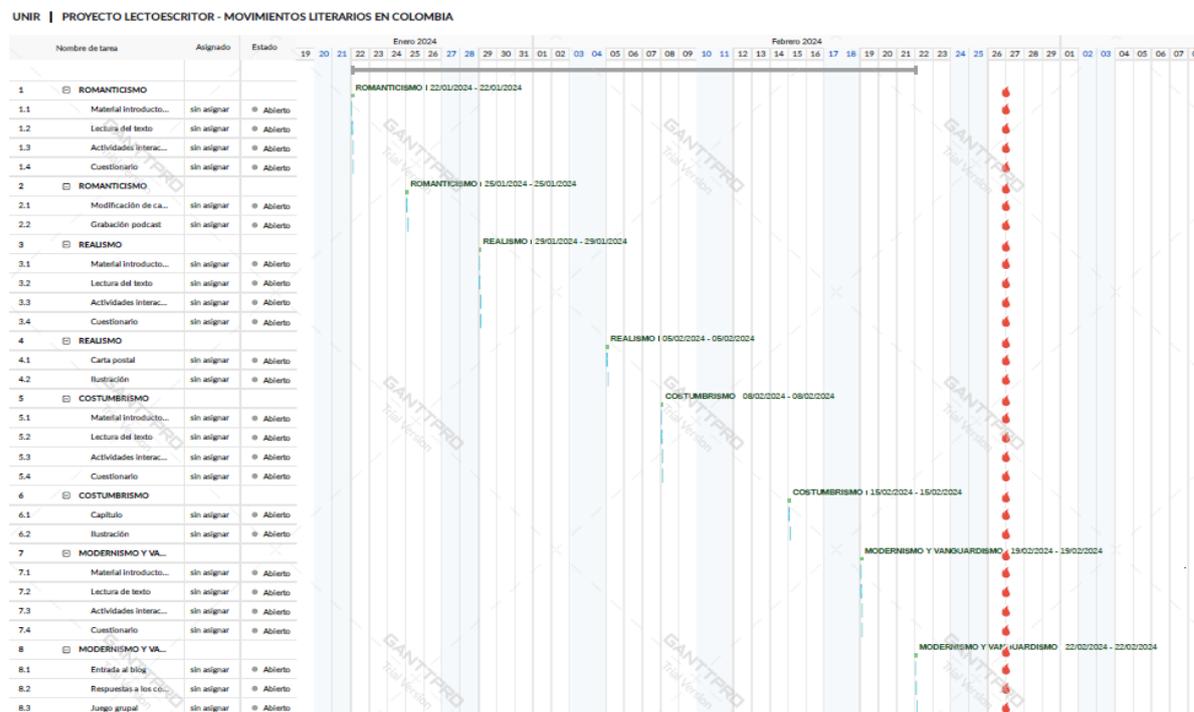
Yu-kai Chou. (2015). *Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards*. Octalysis Media: Freemont. CA.

Zuñá, M., Romero, W., Palma, J., Soledispa, C. (2020). Plataformas virtuales y fomento del aprendizaje colaborativo en estudiantes de Educación Superior. *Sinergias educativas*, 1 (5), 47-47. <http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/382/3821581025/html/index.html>

8. ANEXOS

Figura 1

Diagrama de Gantt – Planeación de las sesiones



Nota. Creación propia

En el siguiente enlace se puede visualizar con mayor detalle el anterior diagrama de Gantt:

<https://drive.google.com/file/d/19NaDv-uH5AqKpMa8ubZaE6oVACYm5Cp/view?usp=sharing>

En este enlace podrá visualizar todas las tablas de las sesiones:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1Wv1soRX1jDVY56jz3Dv1R6j4M-Qi-PU/edit?usp=sharing&oid=111478105295222434559&rtpof=true&sd=true>

Evaluación:

Escala de observación:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfldSy33FyQDw3A0XryTUozdOFqzWrxH06WEsLLFCa2klyUA/viewform?usp=sf_link

1. Los estudiantes demuestran motivación para las clases:

- 5 (Casi siempre - 95%-100%)
- 4 (Con frecuencia - 85%-94%)
- 3 (Algunas veces - 75%-84%)
- 2 (Rara vez - 65%-74%)
- 1 (Casi nunca - -64%)

2. Los estudiantes utilizan todo el material introductorio:

- 5 (Casi siempre - 95%-100%)
- 4 (Con frecuencia - 85%-94%)
- 3 (Algunas veces - 75%-84%)
- 2 (Rara vez - 65%-74%)
- 1 (Casi nunca - -64%)

3. Los estudiantes realizan una lectura juiciosa de los textos propuestos:

- 5 (Casi siempre - 95%-100%)
- 4 (Con frecuencia - 85%-94%)
- 3 (Algunas veces - 75%-84%)
- 2 (Rara vez - 65%-74%)
- 1 (Casi nunca - -64%)

4. Los estudiantes realizan todas las actividades interactivas:

- 5 (Casi siempre - 95%-100%)
- 4 (Con frecuencia - 85%-94%)
- 3 (Algunas veces - 75%-84%)
- 2 (Rara vez - 65%-74%)
- 1 (Casi nunca - -64%)

5. Los estudiantes responden todos los cuestionarios:

- 5 (Casi siempre - 95%-100%)
- 4 (Con frecuencia - 85%-94%)
- 3 (Algunas veces - 75%-84%)
- 2 (Rara vez - 65%-74%)
- 1 (Casi nunca - -64%)

6. Los estudiantes responden los cuestionarios completos:

- 5 (Casi siempre - 95%-100%)
- 4 (Con frecuencia - 85%-94%)
- 3 (Algunas veces - 75%-84%)
- 2 (Rara vez - 65%-74%)
- 1 (Casi nunca - -64%)

7. Los estudiantes responden correctamente los cuestionarios:

- 5 (Casi siempre - 95%-100%)
- 4 (Con frecuencia - 85%-94%)
- 3 (Algunas veces - 75%-84%)
- 2 (Rara vez - 65%-74%)
- 1 (Casi nunca - -64%)

8. Los estudiantes realizan todas las actividades de producción escrita:

- 5 (Casi siempre - 95%-100%)
- 4 (Con frecuencia - 85%-94%)
- 3 (Algunas veces - 75%-84%)
- 2 (Rara vez - 65%-74%)
- 1 (Casi nunca - -64%)

9. Los estudiantes realizan las actividades de producción escrita completas:

- 5 (Casi siempre - 95%-100%)
- 4 (Con frecuencia - 85%-94%)
- 3 (Algunas veces - 75%-84%)
- 2 (Rara vez - 65%-74%)
- 1 (Casi nunca - -64%)

10. Los estudiantes realizan las actividades de producción escrita adecuadamente:

- 5 (Casi siempre - 95%-100%)
- 4 (Con frecuencia - 85%-94%)
- 3 (Algunas veces - 75%-84%)
- 2 (Rara vez - 65%-74%)
- 1 (Casi nunca - -64%)

Cuestionarios a los estudiantes:

Inicial: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScmWz8iljyENGK8_N4g5cdKk7X-pHPUvqrc5nNocs05l4q7GA/viewform

Contesta del 1 al 3, donde 1 es "no", 2 es "un poco", y 3 es "sí"

1. Te gusta leer?

1 – 2 – 3

2. Te gustan las novelas?

1 – 2 – 3

3. Te gustan los poemas?

1 – 2 – 3

4. Lees rápido?

1 – 2 – 3

5. Te gusta escribir?

1 – 2 – 3

6. Tienes experiencia escribiendo?

1 – 2 – 3

7. Crees que eres bueno escribiendo?

1 – 2 – 3

8. Te gustaría algún escrito tuyo publicado?

1 – 2 – 3

9. Conoces algunas herramientas de escritura creativa?

1 – 2 – 3

10. Estás dispuesto a intentar nuevas opciones de lectura, y a generar producción escrita?

1 – 2 – 3

Parcial:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdkZp-Uq-IRD3-QL9n7v0Y-PUTrICSDqBo4t9nN0iExOIsKlw/viewform?usp=sf_link

Contesta del 1 al 3, donde 1 es "no", 2 es "un poco", y 3 es "sí"

1. Te ha parecido interesante la dinámica del viajero del tiempo?

1 – 2 – 3

2. Has comprendido la diferencia entre los movimientos literarios?

1 – 2 – 3

3. Te has sentido envuelto en los contextos de cada movimiento literario?

1 – 2 – 3

4. Te ha parecido fácil el desarrollo de las producciones escritas?

1 – 2 – 3

5. Sientes que has mejorado tu producción escrita?

1 – 2 – 3

6. Cuál ha sido el movimiento literario que más te ha llamado la atención?

Romanticismo

Realismo

7. Prefieres modificar algo que ya está escrito, o empezar de cero?

Modificar

Empezar de cero

8. Te ha parecido atractivo el material interactivo?

1 – 2 – 3

9. Te han parecido fáciles los cuestionarios al final?

1 – 2 – 3

10. Estás a la expectativa de lo que viene?

1 – 2 – 3

Final:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScMP9T712Y6wBZg4fnWzorHQ7E4IpkuzPcSdLr0OzSkf07xwg/viewform?usp=sf_link

Contesta del 1 al 3, donde 1 es "no", 2 es "un poco", y 3 es "sí"

1. Te pareció interesante la dinámica del viajero del tiempo?

1 – 2 – 3

2. Comprendiste la diferencia entre los movimientos literarios?

1 – 2 – 3

3. Te sentiste envuelto en los contextos de cada movimiento literario?

1 – 2 – 3

4. Te pareció fácil el desarrollo de las producciones escritas?

1 – 2 – 3

5. Sientes que mejoraste tu producción escrita?

1 – 2 – 3

6. Cuál fue el movimiento literario que más te ha llamado la atención?

Romanticismo

Realismo

Modernismo y vanguardismo

7. Prefieres modificar algo que ya está escrito, o empezar de cero?

Modificar algo ya escrito

Empezar de cero

Modernismo y vanguardismo

8. Te pareció atractivo el material interactivo?

1 – 2 – 3

9. Te parecieron fáciles los cuestionarios al final?

1 – 2 – 3

10. Te gustaría ver otras temáticas de la misma manera?

1 – 2 – 3

Rúbricas:

Tabla 9

Modificación del capítulo y capítulo completo (sesión 2 y 6)

CATEGORY	4	3	2	1
Personajes	Los personajes principales son nombrados y descritos claramente en el texto así como en imágenes. La mayoría de los lectores podrían describir los personajes con precisión.	Los personajes principales son nombrados y descritos. La mayoría de los lectores tienen una idea de cómo son los personajes.	Los personajes principales son nombrados. El lector sabe muy poco sobre los personajes.	Es difícil decir quiénes son los personajes principales.
Diálogo	Hay una cantidad apropiada de diálogo para traer a los personajes a la vida y siempre es claro cuál de los personajes está hablando.	Hay demasiado diálogo en este cuento, pero es siempre claro cuál personaje está hablando.	No hay suficiente diálogo en este cuento, pero es siempre claro cuál de los personajes está hablando.	No está claro cuál de los personajes está hablando.
Enfoque en el Tema Asignado	El texto está completamente relacionado al tema asignado y permite al lector entenderlo mejor.	La mayor parte del cuento está relacionado al tema asignado. El cuento divaga en un punto, pero el lector todavía puede comprender algo del tema.	Algo del cuento está relacionado al tema asignado, pero el lector no puede comprender mucho del tema.	No hay ningún intento de relacionar el cuento al tema asignado.
Acción	Varios verbos de acción (voz activa) son usados para describir lo que está pasando en el texto. ¡El texto parece ser emocionante!	Varios verbos de acción son usados para describir lo que está pasando en el texto, pero la elección de palabras no hace al texto tan emocionante.	Una variedad de verbos (voz pasiva) son usados y describen la acción de forma precisa pero no de manera muy emocionante.	Poca variedad vista en los verbos usados. El texto parece ser aburrido.
Creatividad	El texto contiene muchos detalles creativos y/o descripciones que contribuyen al disfrute del lector. El autor realmente usó su imaginación.	El texto contiene algunos detalles creativos y/o descripciones que contribuyen al disfrute del lector. El autor usó su imaginación.	El texto contiene pocos detalles creativos y/o descripciones, pero éstos distraen del texto. El autor ha tratado de usar su imaginación.	Hay poca evidencia de creatividad en el texto. El autor no parece haber usado su imaginación.
Ortografía y Puntuación	No hay errores de ortografía o puntuación en el borrador final. Los nombres de personajes y lugares que el autor inventó están deletreados correctamente y consistentemente en todo el texto.	Hay un error de ortografía o puntuación en el borrador final.	Hay de 2-3 errores de ortografía y puntuación en el borrador final.	El borrador final tiene más de 3 errores de ortografía y puntuación.
Organización	El texto está bien organizado. Una idea o escena sigue a la otra en una secuencia lógica con transiciones claras.	El texto está bastante organizado. Una idea o escena parece fuera de lugar. Las transiciones usadas son claras.	El texto es un poco difícil de seguir. Las transiciones no son claras en más de una ocasión.	Las ideas y escenas parecen estar ordenadas al azar. Aún cuando hay buenas oraciones de transición, éstas no pueden hacer que el texto parezca organizado.

Nota: Creación propia

Tabla 10

Carta postal (sesión 4)

CATEGORY	4	3	2	1
Precisión del Contenido	La carta contiene al menos 10 hechos certeros sobre el tema.	La carta contienen de 8-9 hechos certeros sobre el tema.	La carta contiene de 6-7 hechos certeros sobre el tema.	La carta contiene menos de 6 hechos certeros sobre el tema.
Ideas	Las ideas fueron expresadas en una manera clara y organizada. Fue fácil de comprender de qué trataba la carta.	Las ideas fueron expresadas en una manera muy clara, pero la organización pudo haber sido mejor.	Las ideas tenían cierta organización, pero no fueron muy claras. Tomó más de una lectura a la carta para comprender de qué trataba.	La carta parece ser una colección de oraciones no relacionadas. Fue muy difícil comprender de qué trataba la misma.
Oraciones y Párrafos	Las oraciones y los párrafos están completos, bien-construidos y con una estructura variada.	Todas las oraciones están completas y bien-construidas (no hay fragmentos de oración, no está escrito a prisa). Los párrafos están bien hechos.	La mayoría de las oraciones están completas y bien-construidas. Los párrafos necesitan algo de trabajo.	Muchos fragmentos de oraciones u oraciones hechas a prisa o los párrafos necesitan mucho trabajo.
Extensión	La carta tiene 20 o más oraciones.	La carta tiene de 18 a 19 oraciones.	La carta tiene de 15 a 17 oraciones.	La carta tiene menos de 5 oraciones.
Gramática y Ortografía (convenciones)	El escritor no comete errores de gramática u ortografía.	El escritor comete 1-2 errores de gramática u ortografía.	El escritor comete 3-4 errores de gramática u ortografía.	El escritor comete más de 4 errores de gramática u ortografía.

Nota. Creación propia

Tabla 11

Entrada al blog (sesión 8)

CATEGORY	4	3	2	1
Apuntes	Los apuntes están anotados y organizados de una manera muy ordenada y con mucho cuidado.	Los apuntes están anotados legiblemente y con cierta organización.	Los apuntes están anotados.	Los apuntes fueron anotados sólo con la ayuda de compañeros/maestros o cuando fue recordado.
Construcción de Párrafos	Todos los párrafos incluyen una introducción, explicaciones o detalles y una conclusión.	La mayor parte de los párrafos incluye una introducción, explicaciones o detalles y una conclusión.	Los párrafos incluyen información relacionada pero no fueron generalmente bien organizados.	La estructura del párrafo no estaba clara y las oraciones no estaban generalmente relacionadas.
Redacción	No hay errores de gramática, ortografía o puntuación.	Casi no hay errores de gramática, ortografía o puntuación.	Unos pocos errores de gramática, ortografía o puntuación.	Muchos errores de gramática, ortografía o puntuación.
Cantidad de Información	Todos los temas tratados y todas las preguntas fueron contestadas en al menos 2 oraciones.	Todos los temas tratados y la mayor parte de las preguntas fueron contestadas en al menos 2 oraciones.	Todos los temas tratados y la mayor parte de las preguntas fueron contestadas en 1 oración.	Uno o más temas no están tratados.
Calidad de Información	La información está claramente relacionada con el tema principal y proporciona varias ideas secundarias y/o ejemplos.	La información da respuesta a las preguntas principales y 1-2 ideas secundarias y/o ejemplos.	La información da respuesta a las preguntas principales, pero no da detalles y/o ejemplos.	La información tiene poco o nada que ver con las preguntas planteadas.
Organización	La información está muy bien organizada con párrafos bien redactados y con subtítulos.	La información está organizada con párrafos bien redactados.	La información está organizada, pero los párrafos no están bien redactados.	La información proporcionada no parece estar organizada.

Nota. Creación propia