



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



**FORTALECIMIENTO DE LA PRODUCCIÓN TEXTUAL INTEGRANDO LA
GAMIFICACION COMO EJE MOTIVADOR USANDO EL CINE A MODO DE
ESTRATEGIA PEDAGOGICA**

JUAN CARLOS ROJAS MEJÍA

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

TRABAJO DE GRADO

CÚCUTA - COLOMBIA

2020 – 2



SC

"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



**FORTALECIMIENTO DE LA PRODUCCIÓN TEXTUAL INTEGRANDO LA
GAMIFICACION COMO EJE MOTIVADOR USANDO EL CINE A MODO DE
ESTRATEGIA PEDAGOGICA**

JUAN CARLOS ROJAS MEJÍA

**TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADO EN
LENGUA CASTELLANA Y COMUNICACIÓN**

Tutor de Proyecto de Grado:

Esp. Lilibeth Cetina

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

TRABAJO DE GRADO

CÚCUTA - COLOMBIA

2020 – 2



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



DEDICATORÍA

*Le dedico este proyecto a mi madre, quien me acompaño, apoyo, educo y motivo a seguir
mis sueños.*



SC

"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios por brindarme sabiduría, responsabilidad y perseverancia, siendo el guía en mi camino docente; agradezco a mi madre por hacerme el ser humano integral que soy; agradezco a mis amigos por tantos consejos e historias vividas, quienes siempre me impulsan a creer en mis habilidades, y finalmente agradezco a mis maestros por ayudarme en mi proceso académico.



RESUMEN

Este proyecto de grado se basa primeramente en atender soluciones pedagógicas frente a la crisis sanitaria que hoy día ha llevado a la educación a ambientes virtuales de aprendizaje, también se apoyó en la motivación necesaria en estos tiempos de distanciamiento social, con el fin de darle una variante dinámica a las actuales clases en línea, mediante la gamificación, que permite al estudiante jugar para aprender. Por otra parte en este proceso de gamificación se articula al estudiante a mejorar su proceso escritor desde la cinematografía, que desde el séptimo arte produzca textos que se relacionen a los tópicos de literatura infantil que abordan en su estructura, lo que les permitirá abordar procesos autónomos, en donde incluyan la creatividad e imaginación, a su vez este proceso está basado en los estándares básicos de competencia de la lengua castellana, específicamente en el eje de producción textual, promoviendo la construcción de textos originales en los educandos de grado sexto.

Palabras claves: Producción textual, Gamificación, Cinematografía

ABSTRACT

This degree project is based primarily on addressing pedagogical solutions to the health crisis that today has led education to virtual learning environments, it also relied on the necessary motivation in these times of social distancing, in order to give it a dynamic variant of current online classes, through gamification, which allows the student to play to learn. On the other hand, in this gamification process, the student is articulated to improve his writing process from cinematography, which from the seventh art produces texts that are related to the topics of children's literature that they address in their structure, which will allow them to approach autonomous processes , where creativity and imagination are included, in turn this process is based on the basic standards of competence of the Spanish language, specifically on the axis of textual production, promoting the construction of original texts in sixth grade students.

Keywords: Textual Production, Gamification, Cinematography



TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	8
TÍTULO	10
1.FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	10
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	10
2. OBJETIVO GENERAL	12
2.1 OBJETIVOS ESPECIFICOS	12
3. JUSTIFICACIÓN	12
CAPITULO 2	14
MARCO REFERENCIAL	14
2.1 ANTECEDENTES	14
2.1.1 INTERNACIONALES	14
2.1.2 NACIONALES	17
2.1.3 LOCALES	20
2.2 MARCO TÉORICO CONCEPTUAL	22
2.2.1 EL CINE COMO MEDIADOR	24
2.2.2 EL CINE Y SU RELACIÓN CON LA LITERATURA	26
2.2.3 EL CINE EN COALICIÓN CON LA GAMIFICACIÓN	30
2.3 MARCO CONTEXTUAL	33
2.4 MARCO LEGAL	34
CAPITULO 3	49
DISEÑO METODOLÓGICO	49
3.1 MÉTODO Y METODOLOGÍA	49
3.1.1 MÉTODO	49



3.1.2 UNIVERSO	50
3.1.3 MUESTRA	51
3.2 FUENTES Y PROCEDIMIENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN	51
3.2.1 FUENTES PRIMARIAS	51
3.2.2 FUENTES SECUNDARIAS	52
3.2.3 INSTRUMENTOS	53
A. DIAGNÓSTICO	53
B. RÚBRICA	53
3.2.4 PROCEDIMIENTOS	54
3.3 METODOLOGÍA DE LA ESTRATEGIA DIGITAL	55
CAPÍTULO 4	57
RECOMENDACIONES	57
ANEXOS	59
REFERENTES BIBLIOGRAFICOS	93



INTRODUCCIÓN

La educación se ha encontrado influenciada por las nuevas tendencias educativas que la crisis sanitaria permitió usar en el aula, mismas que se pueden usar de forma beneficiosa en los proceso educativo, que hoy en día están cambiando sus metodologías, donde el educando interprete un papel más activo, dinámico y se interese por el aprendizaje, y como se espera que los mismos sean protagonistas de su aprendizaje. Por ende, es vital destacar el impacto de las tecnologías, que hoy día son herramientas de uso diario en la educación como en la vida. En la enseñanza el uso de las tics permite al docente, tener múltiples posibilidades frente a la educación digital, además de ser motivador, presenta características interactivas y participación constante. Frente a la experiencia pedagógica en las prácticas digitales que se llevaron a cabo, se evidencio en las observaciones virtuales que los educandos tenían falencias en el eje de producción textual, partiendo de ello se decide incluir en el desarrollo de las actividades un diagnostico enfocado al eje de producción textual, junto a un conjunto de actividades que incluya aprendizajes digitales debido a que resulta más entretenidos y divertidos.

Siendo así, se opta por el juego que tiende a ser una actividad constante en los educandos, además, los juegos interactivos están siendo tendencia en la educación, partiendo de ello se articula la gamificación desde juegos interactivos en Educaplay, con el fin de retroalimentar los tópicos literarios presentes en la literatura infantil. La gamificación en el aula busca utilizar el juego con fines educativos, este proceso incluye el desarrollo de la producción textual, logrando vincularla cinematografía, por su percepción visual de un cuento infantil, que es más dinámico para los educandos, después de ello, se busca que el educando produzca textos propios atendiendo las características basadas en a producción textual desde los estándares básicos de competencia de la lengua castellana.



Cabe aclarar, que se integra el cine debido a que el mismo contiene un sistema de códigos visuales que el educando puede identificar de forma visual, por la transmisión de mensajes, iconos y referencias que los educandos pueden usar para abordar en sus producciones escritas

De este modo, el proyecto integra en el diseño de la metodología una estrategia digital que vincula el cine como fuente de ideas a partir de su constructo social desde los referentes visuales presentes en el séptimo arte, además de usar la gamificación como eje motivador en los educandos que hoy día se enfrentan a la modalidad digital en la educación a distancia. Por esta razón, como principal objetivo se estipula fortalecer la habilidad escritor en los educandos de sexto grado, mediante las actividades que permiten que el estudiante aborde ideas presentes en los tópicos literarios de los cuentos infantiles, donde se incorpore al cine y la gamificación como herramientas innovadoras frente a la pedagogía de la lengua castellana en la producción textual.



TÍTULO

FORTALECIMIENTO DE LA PRODUCCIÓN TEXTUAL INTEGRANDO LA GAMIFICACION A LA ESTRATEGIA PEDAGOGICA DEL CINE

1. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿De qué manera se fortalece el proceso de producción textual integrando la gamificación y el cine?

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la institución educativa Francisco de Paula Santander , se realiza una práctica pedagógica en el grado sexto de secundaria con el fin desarrollar la producción textual docentes en pro de la investigación, el proceso está inmerso dentro de una nueva cotidianidad, la que se conoce como virtualidad académica, es decir, educar a través de las tecnologías debido a un crisis sanitaria que se presentó a nivel global en el país, dicho proceso se divide en tres momentos, un momento orientado observación e inmersión docente a la virtualidad académica, en común acuerdo con la práctica profesional se deciden implementar estrategias virtuales que lleguen a los educandos para promover el eje de producción textual , se estipulo realizar un diagnóstico mediante la extensión de google que permite realizar cuestionario de forma virtual para encontrar falencias en el eje de producción textual, encontrando posibles dificultades que pueden presentar en su proceso de desarrollo de la lengua castellana los estudiantes de sexto grado, para lograr evidenciar amenazas en la redacción de los educandos, debido a que en la redacción de estos estudiantes según los estándares básicos de educación de lengua castellana deben presentar niveles de coherencia y cohesión, en donde el texto debe mantener una estructura acorde a la tipología textual, que en dicho caso se plantee, además, la creatividad de los educandos se encuentra enajenada por las tecnologías, debido a constante presencia de las mismas la



cotidianidad del educando, como anteriormente se observaba en las practicas docentes donde se evidencia la falta de manejo de diferentes temas, de conectores y sinónimos en el momento de narrar a partir de una referencia temática, en los estudiantes de básica secundaria.

En este sentido, el proyecto busca fortalecer el eje centrado en la producción textual a partir de la creatividad dada desde la gamificación que permite incluir en la didáctica docente juegos pedagógicos que se articulan al mecanismo escritor de un educando partiendo de la exposición de un material cinematográfico que se vincula a la temática, de acuerdo a la crisis sanitaria los juegos se van a realizar mediante medios tecnológicos, debido a que la presencialidad no es una opción, por ello los juegos que permiten dinamizar el aula, incluyendo aspectos esenciales de la gamificación orientada al juego didáctico desde la virtualidad, y a su vez crea en su colectivo imaginario temas en los que basarse para construir textos desde las obras cinematográficas a abordar, para vincularlas a los juegos que serán tomados como talleres que permitirán al estudiante plasmar sus pensamientos y textos de forma escrita, además se incluye la retroalimentación, a partir de juegos en el aula orientados a la temática desde film abordado, haciendo de ello, un componente esencial y enriquecedor para los estudiantes, por medio del cual podrán adquirir ideas, que darán comienzo a la creación de textos propios con sentido global completo, junto a juegos dinámicos en el aula que fomentaran la redacción, el reconocimiento de temáticas, y espacios de aprendizaje, siendo ellos dinamizados, serán el pilar de la estrategia lúdico- pedagógica virtual , orientada desde el cine y motivada por la gamificación, en pro de la adquisición de la creatividad, la criticidad y la habilidad escritora en la construcción de textos.

2. OBJETIVO GENERAL

Fortalecer la habilidad escritora utilizando como estrategia lúdico-pedagógica la experiencia cinematográfica abordada desde la gamificación.





2.1 OBJETIVOS ESPECIFICOS

2.1.1. Identificar las dificultades del eje de la producción textual en los estudiantes del grado sexto de la institución educativa Francisco paula Santander.

2.1.2. Diseñar juegos dinámicos correspondientes a la gamificación en el aula, incluyendo talleres cinematográficos que atiendan a la experiencia virtual.

2.1.3. Ejecutar la estrategia digital “*El cine gamificado*” que incluya actividades basadas en la producción textual y la experiencia Educaplay

3. JUSTIFICACIÓN

La educación necesita adaptarse a las nuevas tendencias educativas, por ello se estipula la propuesta pedagógica que busca usar recursos cinematográficos, que permitirán que los estudiantes exploren la creatividad inmersa en sus mentes, este proceso beneficia la capacidad cognitiva en el curso, al momento de enfrentarse a una hoja en blanco y producir texto.

Así mismo, es pertinente analizar el desempeño del estudiantado con un diagnóstico que responde al eje curricular de producción textual, relacionando subprocesos inmersos en los estándares básicos de competencias de la lengua castellana, con el fin de estipular en el curso las fortalezas y debilidades de cada uno de los estudiantes. Realizado tal procedimiento se considera pertinente integrar herramientas que motiven la producción textual en los estudiantes, para ello se usa el aplicativo EducaPlay, el cual integra juegos dinámicos de carácter online, correspondientes a la educación virtual. Esta interacción brinda un espacio de retroalimentación con los juegos tradicionales que suelen implementarse en el aula, tales como crucigramas, sopas de letras, entre otros de relación de ideas, estos mismos se encuentran basados en una producción cinematográfica de carácter infantil, debido a que se realiza para estudiantes de sexto grado. Así,



se pone en marcha el planteamiento de una estrategia pedagógica y didáctica denominada “ *el cine gamificado* ” que busca promover la producción de textos, de tal forma, se llega a la conclusión que la creatividad será el camino más indicado, como propone Guerrero (2009) en las siguientes palabras:

Desde el punto de vista educativo, se puede afirmar que la creatividad, en el momento actual, no se reduce a un ámbito artístico (pintura, música, poesía, etc.), sino que constituye una base sobre la que se puede apoyar la enseñanza y el aprendizaje de cualquier materia. (Guerrero, 2009, p.1)

Partiendo del postulado anterior, se articula el aprendizaje mediado por el aula virtual, específicamente en el área de lengua castellana, teniendo en cuenta la creatividad, que busca ser el apoyo para la enseñanza y aprendizaje, en este caso de la producción. Los juegos online buscan retroalimentar los saberes previos y nuevos del educando, en relación a la propuesta cinematográfica escogida para cada encuentro, para proseguir con la construcción de textos con componentes sintácticos, gramáticos y semánticos basados en las ideas que influenciaron a los educandos a escribir desde la propuesta audiovisual recomendada.

Se recalca, la selección de un grupo de cortos y películas cinematográficas pertenecientes a la literatura infantil. La propuesta busca que los estudiantes usen recursos propios al corto o película para producir textos, para llegar a desarrollar el texto es vital recurrir a los juegos en línea antes mencionados, para que el proceso sea agradable para el educando se estipula realizar el juego online antes de construir textos, para afianzar las ideas o pensamientos frente al texto que creen, todo se llevará a cabo desde la virtualidad.



Por otra parte, es importante conocer los recursos con los cuentan los estudiantes, por ello se usa la aplicación Educaplay que funciona de forma asincrónica y sin límite de tiempo, para el desarrollo del juego; además se incluye el uso de Evernote, una aplicación que asimila las funciones de un blog de notas, para que el estudiante pueda producir sus textos en un dispositivo móvil. Además, se realizan talleres basados en la experiencia cinematográfica, que se integran de tres preguntas abiertas que el estudiante debe responder en el aula virtual, esa misma aula virtual se encuentra estructurada en Classroom, un ambiente virtual de aprendizaje, que se estipulo como el medio que integra la información que necesita el estudiante para fomentar su producción textual, teniendo en cuenta el orden jerárquico del ciclo de aprendizaje donde la primera medida es unirse al Classroom, responder el diagnostico, entrar a la tarea estipulada en la semana, ver la película, jugar en el Educaplay, responder las preguntas del taller, y finalmente usar Evernote para producir el texto autónomo.

En el desarrollo de los talleres enfocados en la producción textual se permitirá que los educandos, conozcan las perspectivas que se pueden abordar al responder de forma reflexiva frente a la producción cinematográfica, situación que hará que se cuestione y produzca desde su autonomía, uniendo su capacidad cognitiva al momento de plasmar su escrito, llevándolo a proponer o crear soluciones creativas a las preguntas planteadas, mejorando sus habilidades escritoras, que se buscan fortalecer en este proyecto.

Con la construcción textos, se busca incentivar las habilidades escritoras, evaluando el proceso escritor, desde el reconocimiento de los errores gramaticales y sintácticos que suelen presentarse en este tipo de talleres, creando un hábito escritor, primordial para el fortalecimiento de la Producción textual; a su vez, se pretende identificar el impacto del juego online en el aula, con el fin de dinamizar las clases virtuales, que hoy en día por la pandemia desmotivan a los





estudiantes por la falta de interacción personal, con el fin de generar un ambiente de aprendizaje virtual, divertido, dinámico y que reúna temáticas de interés para los estudiantes. En el proceso de producción textual, se abarcan temáticas pertenecientes a la literatura infantil, vistas desde la perspectiva del séptimo arte, que suele ser más llamativo por su contenido visual, lo que permite que el estudiante extienda su interés a la literatura infantil. Finalmente, Se considerará un buen escritor cuando el educando comprenda las perspectivas existentes sobre cómo y qué escribir en una hoja en blanco.

Con este proyecto se espera que los estudiantes reflexionen sobre el uso que le dan a su producción textual, además de interactuar con un Aula virtual como Classroom, aplicativos de enseñanza aprendizaje como EducaPlay y Evernote; conozcan acerca de la literatura infantil, y las perspectivas que se pueden abordar desde el séptimo arte, especialmente desde su propia percepción, formulando criterios escritos en el desarrollo de los talleres.

De esta manera, el estudiante desarrollara su habilidad escrita en su cotidianidad, al momento en que desee escribir una reseña, critica o cualquier texto, de cualquier producción cinematográfica vista, mediante la sintaxis, coherencia y cohesión pertinente en un texto, un proceso que permite que el escritor plantee desde su perspectiva lo encontrado en el film, que bien puede ser similar u opuesto a lo que plantee otro espectador. En coalición el docente desde su quehacer pedagógico puede ir incluyendo aulas virtuales y aplicativos en pro de fortalecer las competencias o habilidades que se planteen en un curso, haciendo de estas herramientas educativas beneficiosas los estudiantes en las diferentes áreas del saber.



CAPITULO 2

MARCO REFERENCIAL

2.1 ANTECEDENTES

2.1.1 INTERNACIONALES

Título: CONSTRUCCIÓN DE INCLUSIÓN Y ACCESIBILIDAD EN LA UNIVERSIDAD A TRAVÉS DE LAS TIC

Autores: María Noel Míguez Passada y Vania Ribas Ulbricht, **Año de publicación:** 2018 / Universidad de la República.

Resumen: Este proyecto se centra en las universidades públicas latinoamericanas, las cuales según este estudio han dejado empezado a incluir en la educación un sistema que brinde a sus profesionales diversidad de herramientas basadas en las Tic, que abarquen las diferentes dificultades, físicas, cognitivas o intelectuales que puede presentar el ser humano. El mismo busca generar un impacto social frente a las injusticias educativas que se pueden presentar en el aula con los seres humanos que poseen diferentes formas o estilos de aprendizaje, donde es el docente quien debe actualizarse a las nuevas tendencias educativas que trae consigo la evolución de las tecnologías. Esta colección busca condensar los trabajos rigurosos de varios investigadores e investigadores, todo el proceso basado en el esfuerzo continuo y constante en pro de una educación incluyentes y justa, y digna para los seres humanos.

Aporte: La Investigación realizada en el anterior proyecto busca establecer promover la inclusión y accesibilidad a la educación , el aporte de este se centra en el uso de las TIC, y la accesibilidad a la educación, debido a que no todos los estudiantes cuentan con los recursos para acceder de forma constante a la educación, se usan las tic para promover ambientes de



aprendizajes asincrónicos, y sin límite de tiempo para que los educandos exploren los contenidos, y a su vez se conviertan en herramientas que promueven el aprendizaje, que con un buen uso se puede actualizar la educación al auge tecnológico que está vigente, dando al docente nociones frente a la Producción de contenidos en ambientes virtuales de enseñanza-aprendizaje accesibles a partir de estrategias digitales que cualquier maestro y estudiante puede usar

Título: OFICIOS DEL CINE - MANUAL PARA PRÁCTICAS CINEMATOGRAFICAS

Autores: Pedro Alves y Francisco García, **Año de publicación:** 2017 / España

Resumen: La propuesta para la producción de este libro se generó al momento en que un grupo de investigación deseo promover la participación e integración del cine como un elemento esencial para investigadores, docentes y profesionales del séptimo arte, cada uno de ellos especialistas en cada una de las áreas que componen la producción cinematográfica y provenientes de varias universidades y áreas de actividad cinematográfica. El contenido y los participantes de este libro, buscan argumentar y analizar la obra cinematográfica desde un aspecto intrínseco a la construcción de un historia para el cine, ya sea a partir de una idea original o utilizando una base de adaptación o trabajando con otros medios Comunicación. En este proceso se aborda un conjunto de herramientas conceptuales y metodológicas en cuanto a la planificación y ejecución del respectivo oficio del cine que suele ser un elemento beneficioso en para fomentar cualquier aspecto congitivo.

Aporte: Esta propuesta aborda el cine como una herramienta que construye historias y permite que la narrativa de las mismas se articule al proceso creativo de las mismas, por ende se abordan los factores específicos del cine y sus oficios, como también se intercala Un recorrido



por el lanzamiento cinematográfico en el siglo XX y su impacto digital en el mismo en el siglo XXI, lo que interviene de forma acertada con la propuesta del cine gamificado, el cual busca ser un eje integrador de varios y elementos y gracias a la variabilidad que abordan los films, es posible generar un impacto en las áreas del aprendizaje logrando enfocar, la importancia conceptual del cine y la construcción como un elemento pedagógico, que promueve aprendizajes variados desde la producción textual ,como estrategias que genera frutos cognitivos en los educandos.

Título: LUDIFICACIÓN Y GAMIFICACIÓN EN EL AULA DE SECUNDARIA

Autor: Picón Ibáñez, Adrián, **Año de publicación:** 2018 / España

Resumen: Este Trabajo Fin de Máster presenta una revisión y análisis del concepto ‘ludificación’ — a veces también usado como ‘gamificación’— a distintos niveles, partiendo del plano etimológico y llegando a su importancia como método pedagógico o estrategia educativa. Para ello, el investigador sintetiza y conceptualiza la gamificación como un elemento proactivo en el aula de secundaria.

En este proceso se fundamenta una revisión bibliográfica de fuentes diversas, que incluyen diferentes ámbitos y especialidades cercanas a la educación secundaria, con el fin de aportar una fundamentación teórica a los planteamientos tratados que buscan unificar el concepto de gamificación y su aplicabilidad en el aula, además, contiene una serie de propuestas prácticas para llevar a cabo en las aulas de secundaria. Dado que el trabajo pertenece a la especialidad de Lengua y Literatura, integra la aplicación de las estrategias lúdicas dentro de este campo de conocimiento.



Aporte: Este trabajo aborda la gamificación para desarrollar competencias lingüísticas, a partir del juego, que bien se entiende como una extensión del aula donde el juego permite el aprendizaje continuo y significativo de un aprendizaje, desde las cualidades interactivas del juego en el aula, orientado por la gamificación en pro del aprendizaje.

En esta investigación podemos encontrar juegos planteados, tales como los bibliotecarios de Alejandría, la gran biblioteca, mismos que permiten crear habilidades literarias en los estudiantes desde un juego que está estipulado por las etapas educativas que requiere un educando para adquirir un conocimiento. Gracias a ello, es posible relacionar la gamificación con la integración de aprendizajes significativos en el aula desde la interacción, tal como se desea al momento de usar Educaplay como un aplicativo que crea juegos online a los que los educandos pueden acceder para orientar el aprendizaje y retroalimentación de los films vistos.

2.1.2 NACIONALES

Título: TALLERES DE PRODUCCIÓN TEXTUAL Y COMPRENSIÓN LECTORA PARA FORTALECER EL HÁBITO LECTOR Y LA PRODUCCIÓN TEXTUAL AUTÓNOMA EN LOS JÓVENES, A PARTIR DEL ‘ERROR GRAMATICAL’ COMO RECURSO MOTIVADOR Y RESIGNIFICADO, ASOCIADO AL PROCESO DE ENSEÑANZA/APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE GRADO ONCE-02 EL COLEGIO SUPERIOR AMERICANO, BOGOTÁ-COLOMBIA

Autor: Javier Enrique Rojas Hurtado, **Año de publicación:** 2018 / Bogotá, Colombia

Resumen: El desarrollo de este Proyecto Aplicado, bajo la asesoría del Tutor Fernando Hernández López, inscrito en la línea de investigación: Argumentación, Pedagogía y Aprendizaje de la ECEDU, está enfocado a motivar la importancia de la escritura de textos narrativos, a partir



de la identificación de errores gramaticales, en un primer texto escrito, elaborado por los estudiantes de once-02 del Colegio Superior Americano.

El proyecto formula una estrategia para formar la habilidad escritora, que propone en primera instancia la aplicación del Taller de producción textual, a fin de ejercitar la escritura como aprendizaje significativo para los estudiantes desde el ensayo y el error, desde la concepción y conciencia del error gramatical.

Aporte: La investigación de este proyecto busca enfocar el ensayo y error al momento de producir texto, esta estrategia busca mejorar el aspecto ortográfico y gramatical de los educandos que mejora la percepción del lenguaje. Además, la aplicación de talleres para ejercitar la escritura de los educandos orientado al aprendizaje significativo es el ideal que se desea desarrollar en este proyecto, rescatando la viabilidad de los talleres de producción textual como herramientas para mejorar el eje de producción textual, aprendiendo de los errores cometidos.

Título: FORTALECIMIENTO DE LA PRODUCCIÓN TEXTUAL

Autores: Ángela Patricia Buitrago De La Peña y Tiffany Julieta Iguarán Ochoa, **Año de publicación:** 2018 / Ibagué – Tolima, Colombia

Resumen: Esta investigación busca integrar las múltiples situaciones que se presentan dentro del aula de clase, mismas que generan ambientes inestables para el aprendizaje, en donde se hace necesario asumir el reto de buscar alternativas que contribuyan al mejoramiento constante de los espacios dedicados a la formación de estudiantes. Enfocándose en la detección de dificultades que afectan el pleno desarrollo de los estudiantes, además busca incluir las metodologías y estrategias necesarias para contribuir al mejoramiento de las habilidades y capacidades, es decir, lograr que los educandos puedan alcanzar su máximo potencial y por ende





aprendizajes sólidos y duraderos. Teniendo en cuenta lo anterior, el proyecto lleva a cabo el proceso de la producción textual. Partiendo del hecho que la producción textual no es solo un sistema de representación, sino que es un vehículo de comunicación, en este apartado se implementan ciertas estrategias del pedagogo Gianni Rodari, que permiten el fortalecimiento de la producción textual.

Aporte: El presente proyecto, busca fomentar el alcance reflexivo que resaltan los cuentos en el fortalecimiento de la producción textual, en el caso del pedagogo Rodari, quien se distingue por sus cuentos ilustrados, lo que permite que se apliquen las estrategias de producción textual que plantean las actividades de este autor, que permiten que el educando reconozca un sistema de representación visual, el mismo que se articula en esta propuesta, pero inmerso en las producciones cinematográficas, así el proceso de talleres de producción textual guiados, permiten el desarrollo significativo de la producción textual en los educandos, debido a que el proceso se convierte en un vehículo que educa al educandos en sus habilidades escritoras, desde la creatividad inmersa en las representaciones visuales, que brindan un icono del cual se puede partir para generar un texto, al igual que las estrategias de escritura propuestas por el autor en su proyecto.

Título: LA CINEGRAFÍA: UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA PRODUCCIÓN TEXTUAL EN LA ESCUELA

Autor: Víctor Alexander Yepes Salazar, Juan Pablo Soto González y Gladys Yolima Castro Castaño, **Año de publicación:** 2018/ Antioquia, Colombia

Resumen: Este trabajo de profundización fue abordado desde un enfoque cualitativo de corte etnográfico a partir del reconocimiento de las necesidades escriturales de los estudiantes del



grado quinto del modelo educativo Escuela Nueva, y sexto de Escuela Graduada. Para ello los autores crearon la estrategia didáctica *Cinegrafía*, en la que se integran elementos del cine con la escritura para el tratamiento y caracterización de una adecuada producción textual. Con ello se hace una aproximación a los Lineamientos Curriculares de Lengua Castellana del Ministerio de Educación Nacional (1998) el cual alude a sistemas simbólicos en la elaboración experiencial de cortometrajes digitales desde los tópicos de coherencia, cohesión, fluidez y escritura adecuada de palabras. Dichos tópicos fueron analizados a través de la triangulación y el uso de instrumentos de recolección de datos, tales como, rejillas de observación, diarios de campo y rúbricas de análisis.

Aporte: El presente trabajo identifica al cine como herramienta didáctica, que busca articular la producción textual inmersa en la construcción del film, también incluye los lineamientos curriculares de la lengua castellana, que hace más propio los procesos educativos a desarrollar en el educando, ahora bien, desde lo que se desea abordar en la propuesta planteada es que los educandos usen referentes para producir textos, de forma similar como los autores del trabajo integraron la cine grafía para que los estudiantes escribieran biografías de los personajes del cine; en mi propuesta se lleva este ideal desde las experiencias digitales en el aula a partir de los cortometrajes y películas infantiles, donde se estipulan procesos de cohesión, coherencia, fluidez y escritura adecuada a partir de talleres centrados en los personajes del film; por otra parte, también es válido, resaltar la importancia del sistema simbólico en los educandos que propicia un aprendizaje significativo, donde se identifica el proceso creativo que se generó en los educandos al desarrollar la cinegrafía en el aula.



2.1.3 LOCALES

Título: FORTALECIMIENTO DE LA PRODUCCIÓN TEXTUAL MEDIANTE EL DESARROLLO DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y OTROS SISTEMAS SIMBÓLICOS EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO SEXTO DEL INSTITUTO TÉCNICO MERCEDES ÁBREGO EN CÚCUTA, NORTE DE SANTANDER.

Autor: Carlos Eduardo Rubio Contreras, **Año de publicación:** 2019 / Cúcuta – Colombia.

Resumen: El proyecto “Fortalecimiento de la producción textual mediante el desarrollo de los medios de comunicación y otros sistemas simbólicos en los estudiantes del grado sexto del instituto técnico mercedes ábrego en Cúcuta, norte de Santander”, es una investigación de tipo cualitativa que surge del hallazgo de una prueba diagnóstica aplicada al grado sexto del ITMA, que tenía como objetivo Analizar los procesos de aprendizaje del estudiante de grado sexto referente a los ejes curriculares de la asignatura lengua castellana, en dicho hallazgo se evidencian falencias en el eje de producción textual específicamente en la redacción, coherencia y cohesión, con el fin de generar una estrategia que integre un eje que mejore las habilidades escritoras de los estudiantes.

Aporte: El presente proyecto brinda un aporte enfocado en el fortalecimiento de la producción textual como eje central de la investigación, basado en medios de comunicación, lo que permite asociar lo que se desea plantear en mi propuesta, que es incluir los medios digitales como medio de aprendizaje, a partir de ello mejorar procesos de aprendizaje articulados a los ejes curriculares de la lengua castellana, desde la complejidad que es escribir un texto con todas las características esenciales que deben tener los mismos, por ende se toma el idea de desarrollar estrategias enfocadas en el eje de producción textual, una habilidad vital en el desarrollo de los



educandos y sus capacidades lógico secuenciales, en pro de su devenir en la educación superior donde deberán construir textos investigativos con pertinencia, coherencia y cohesión.

Título: DESARROLLO DEL EJE DE SISTEMAS SIMBÓLICOS A TRAVÉS DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL DE CORTOMETRAJES EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO NOVENO DEL COLEGIO CLARETIANO DE LA CIUDAD DE CÚCUTA

Autor: José Leonel Ramírez Llanes, Año de publicación: 2018 / Cúcuta – Colombia

Resumen: El presente proyecto pedagógico denominado: “Desarrollo del eje de sistemas simbólicos, a través de la producción audiovisual de cortometrajes, en los estudiantes del grado noveno del colegio claretiano de la ciudad de Cúcuta”, que surge a partir de un carácter investigativo en el colegio claretiano de Cúcuta, presentado a través de un diseño de una propuesta para utilizar el cortometraje, siendo éste un recurso didáctico para afianzar en los procesos de enseñanza- aprendizaje, además de fortalecer la comunicación y otros sistemas simbólicos de una manera didáctica, en donde el estudiante tome una actitud activa en su proceso de aprendizaje.

Aporte: El presente proyecto brinda nociones sobre el desarrollo de inferencia en los educandos a partir del cortometraje, atendiendo al eje curricular de sistemas simbólicos, como medio didáctico, siendo un enfoque adaptable al aprendizaje visual, que motiva la participación en el aula, y vincula procesos de aprendizaje cercanos a la pragmática; así pues, como se desea aplicar en mi propuesta medios audiovisuales caracterizados como cortometrajes o producciones audiovisuales, que son usados para identificar las características simbólicas, icónicas que se encuentran inmersas en el cine, para usarse como un elemento catalizador de las ideas



inferenciales, que pueden usarse en este caso para producir textos, motivar al estudiante a ejercitar su hábito escritor con el fin de mejorar su habilidad escritora.

Título: “LA ESCALERA HACIA LA LECTURA” EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PARA PROMOVER EL PROCESO LECTOR EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO PRIMERO C , DEL COLEGIO CARMEN TERESIANO, CUCUTA NORTE DE SANTANDER.

Autor: Deily Mailin Acevedo Ibañez, **Año de publicación:** 2017/ Cúcuta – Colombia

Resumen: En el presente documento se presenta el informe de la práctica integral, realizada en el colegio Carmen teresiano de Cúcuta, en donde se expone una propuesta que tiene como objetivo promover el proceso lector en los estudiantes del grado primero C a través del juego; siendo esta una estrategia significativa para los estudiantes la cual desarrolla no solo la lectura sino también su motricidad gruesa y habilidades cognitivas. Además se da a conocer las actividades ejecutadas durante las intervenciones. De igual manera el informe incluye la importancia del juego en el proceso de enseñanza aprendizaje del educando, el cual es indispensable para su desarrollo tanto corporal como intelectual, fortaleciendo su proceso lector mediante actividades lúdicas que permitieron el desarrollo de la habilidad lectora, de manera significativa.

Aporte: El presente proyecto resalta la importancia del proceso de la enseñanza a partir del juego, donde los educandos exploran la lectura en el grado primero, mediante una estrategia lúdica denominada la escalera hacia la lectura, donde en cada intervención los estudiantes encontraban ambientes educativos que promovían la lectura a través del juego dinamizado en el aula; de forma similar se propone vincular a los juegos online de Educaplay que abarcan una



parte de la gamificación en el aula, por el desarrollo intelectual, y dinámico que ofrecen los juegos en el proceso de enseñanza – aprendizaje, incluye actividades lúdicas ambientadas al juego en general desde la aplicación ya mencionada, con el fin de promover ambientes divertidos ejecución, que son elementos importantes, al momento de desarrollar la producción textual, haciendo de este un proceso significativo y fructífero para el desarrollo del eje de producción textual.

2.2 MARCO TÉORICO CONCEPTUAL

Abordar la escritura es un tarea ardua, en un primer momento se concibe como una habilidad o destreza que desarrolla el ser humano, y además se convierte en una fuente vital para la producción textual, la misma se ve influenciada por la situación contextual, en la cual se encuentran inmersa la intención, es decir, la razón por la que se propone construir textos , que permite fundamentar la importancia la obra escrita desde un contexto específico, en donde se identifiquen patrones de conducta implícitos en la estructura del texto, estos mismos patrones pueden ser positivos o negativos, el ideal es identificar los negativos, en la propuesta cinematográfica con el fin de subsanar los errores mediante el ensayo y error, logrando que se connotar la intención de dicho acto, que es fortalecer la producción textual en estudiantes de sexto grado.

Para lograr el fortalecimiento, es importante retomar los términos lenguaje, lengua y habla, que podemos calificarlos como universal, colectivo e individual, en palabras de Montes (1983) “He insistido en otros lugares en que debe considerarse como habla el acto individual concreto de comunicación o expresión, acto que puede ser lingüístico (convencional) o no lingüístico, en el sentido de no incluido en una convención social” (p.1)



Esta triada se considera fuente de estudio y de concertación, es decir, un punto específico para descubrir que patrones cambiaron, y como esto influencia el discurso del hablante y claro esto sus estilo al momento de escribir el ideal es identificar los patrones negativos frente a la producción textual con el fin de guiarlos a ejecución positiva de habilidad escritora, por lo que identificar los patrones que mutaron o cedieron a la innovación, son las fuentes que brindan la existencia de la relación entre cultura y lengua, está cada vez se hace más estrecha, claro está la juventud ha adoptado términos escriturales que omiten o suman grafemas, lo cual debe ser corregido al momento de producir textos formales.

Al conocer esto, es importante ligar los patrones de diferentes situaciones económicas, culturales que habitualmente se han visto ponderados en el cine o en palabras Del Prado (2008) el séptimo arte como “La experiencia cinematográfica nos reporta las herramientas necesarias para entender mejor el mundo, para relacionarnos con otras personas y comprender distintas culturas” (p.2)

Esto lleva a la primera noción, en la obras cinematográficas, es decir, un producción audiovisual impregnada de literatura, en este caso de literatura infantil, como bien habla Prado las experiencias se pueden llevar al séptimo arte, conservando la linealidad de los sucesos más relevantes, donde el contexto se influencia de la experiencia de los personajes y la puesta en escena se asimila al mundo real. Partiendo de ese suceso, se articula al educando a reconocer las diferencias que se presentan entre la realidad y el cine, lo que permite identificar un patrón existente dentro del desarrollo de la obra cinematografía, como situaciones referenciales que se adecuaron a la actitud del escritor; y permite que los estudiantes que se identifiquen dichos sucesos.



Por otra parte, el cine se ha vuelto un espectro educativo en auge, que exalta el contexto implícito de esta obra visual, también se puede ver como la influencia del cine ha trascendido desde el momento en que se empezó a utilizar, primeramente como un medio de transmisión de información, con una intención informativa y cultural en los inicios del mismo, y como se puede utilizar dicha intención para educar en costumbres y tradiciones que existieron a lo largo de la historia, dado que permite una enseñanza más amena para el docente, y un aprendizaje fructífero para el educando.

De forma similar, se identifica la diversidad temática que aborda el séptimo arte, que se encuentra plasmada en adaptaciones de obras literarias, producciones basadas en hechos reales, o simplemente ficticios, acorde a esto, muchos personajes han influenciado a los estudiantes a renunciar a la escritura, situación actual en la educación, donde los procesos de producción son escasos. Todo esto genera en el proceso un laberinto de matiz pesimista, por las razones que hoy día exponen los educandos para producir textos; por ende se usa el cine, para rescatar la producción textual, debido a que cumple la función de narrar historias, pero a su vez logra describir sucesos que suelen ser del gusto de los estudiantes, aprovechando eso se debe invitar a los educandos a producir textos, teniendo en cuenta algunos rasgos del cine, siendo así se interpreta como un referente multiconceptual, lo que hace el elemento adecuado para impulsar la didáctica, presentando la diversidad temática que pueden plasmar los educandos en sus escritos, sin dejar de lado las bases del sistema retórico en la obra que se manifiesta cuando se habla de enseñanza.

Dichas bases en la enseñanza, se conciben como destrezas básicas del educando que se adquieren cuando este se relaciona con el contexto, una vez sea así, se toman las principales, en este caso el arte de escribir, que es la forma en que se adapta el ser humano a su contexto, al





relacionar este con la obra visual, reconociendo la importancia del personaje principal, como de los demás personajes, en este proceso se adquieren la destreza de identificar sucesos principales, y la relevancia de los mismos para ser narrados, lo que posibilita admitir a la literatura infantil como un instrumento que llena los espacios vacíos que deja falta de producción textual en cada educando.

2.2.1 EL CINE COMO MEDIADOR

El cine desde sus inicios ha entrado en vigor como una fuente didáctica, desde su propuesta audiovisual que busca moralizar y cumplir con una función lúdica, todo ello influenciado por las variantes contextuales, se toman las películas desde su punto referencial en cuestión de contexto, tiempo o situación que se desea incentivar la producción textual, claro está con una intención variada entre la ética, la filosofía y la historia; en palabras de Román García (2007):

El cine establece marcos referenciales de sociedades, épocas y teorías dándonos información que desde otros parámetros sería costoso recrear. Así mismo, cuenta con la ventaja de que en sus cien años de existencia y gracias a ese aspecto educativo que le caracteriza, ha ejercido una función sorprendente en cuanto a la educación en la lectura de imágenes y todo el mundo, en principio, está capacitado para leerlo, bien sea a un nivel u otro, a pesar de las diferencias culturales. (García, 2007, p. 123)

Desde la propuesta didáctica del cine, el estudiante puede estructurar la intención dominante en la producción cinematográfica, esto contribuye a identificar elementos que mejoren la producción escrita del escolar, puesto que potencian su competencia escrita



con la concepción de abarcar el texto, en este el video se toma como un conjunto cultural educativo.

Por ello, se alude a Interpretar como una habilidad que debe manejar el hablante, para desenvolverse adecuadamente en el proceso comunicativo, con el fin de connotar los enunciados o eventos comunicativos en los que se encuentre inmerso, por ende atendemos a enunciar la producción textual.

Al concebir dicha competencia el contexto juega un papel importante, por lo que relacionar esta competencia con una dinámica cinematográfica permite enfocar los factores culturales inmersos en el cine, o la puesta en escena de alguna película, el hablante en función de comprender e identificar los valores culturales permitirá un proceso comunicativo que fortalezca su lexicón, además de hacer más fluido su discurso oral u escrito, en cuestiones analíticas y críticas del video sin obviar la carga educativa que el mismo contenga.

También cabe resaltar que el cine facilita la lectura de imágenes desde una función inferencial de situaciones comunicativas, sin importar las diferencias culturales, al mismo tiempo establece una interacción activa y directa entre las ideas que pueden generar los videos.

El cine se ha destacado por ser un facilitador de eventos comunicativos ya sea de forma diacrónica o sincrónica, por la idea en que se concibe el tiempo a la hora de proyectar un suceso en la pantalla grande, lo cual permite un aprendizaje significativo en el momento en que se va estructurando la historia y como esta capta la atención del oyente.

2.2.2 EL CINE Y SU RELACIÓN CON LA LITERATURA

Al relacionar el cine con un evento comunicativo, en este caso la escritura, se toma la variante de las dimensiones en las que se puede connotar el séptimo arte desde su perspectiva



SC



educativa, en la que se encuentran cuatro dimensiones, la primera se aborda desde la motivación como un auge en el que pretende atender a los valores culturales establecidos; se continua con la ejemplificación, es decir, se toman situaciones como referentes reflexivos en que el participante notara la intención tacita del acto comunicativo; la siguiente está enfocada en identificar elementos que vinculen la realidad con la imaginación, distinguir las modalidades del discurso en los actos que se establecen y como establecen secuencias predecibles en algunos casos; y por último, crear un pensamiento claro en la conciencia del participante, que fomente discurso ya sea positivo o negativo del evento comunicativo en el que se encontró inmerso (García, 2007)

Al aclarar las dimensiones educativas del cine se entra a vincular la habilidad escrita como una fuente inmersa dentro de la intención del cine y su puesta en escena, ya que el hablante proporciona una categorización del cine en su discurso escrito, desde las diferentes dimensiones, lo que permite que connote el evento comunicativo desde la unidad como película, va logrando dividir la secuencialidad que existe entre la imagen y la palabra hablada, esto ocurre de forma semejante en la lectura de obras literarias pero en función de la palabra escrita y la imaginación que se desarrolla en el transcurso de la lectura de dicha obra.

Así pues se trae a colación las obra literarias de américa latina, en la misma narración también se tiene en cuenta al cine a partir de la producción visual que se haya realizado con base a la obra, permite situarse en los eventos situacionales en los que se encontró inmerso el personaje principal u otros personajes, articulando la descripción, lo que permite que la imaginación desarrolle una imagen más clara de lo que sucedía, todo esto acoplado las dimensiones ya nombradas, de igual modo, el lector a continuar con la historia y hacerlo participe de cada experiencia literaria, que expone elementos característicos como lo son la hora, el



contexto, los animales; desde lo cultural se encuentra en concreto características permiten que relacionar culturas, tradiciones.

Esto permite transversalizar las dimensiones del cine en la literatura infantil , y como esto crea discurso a partir de enunciados a favor o en contra de los diferentes sucesos, el lector se apodera de la obra, como si fuese un personaje secundario que observa el suceso, esto es posible gracias a que muchas obras fílmicas han sido extraídas de la literatura, y como el cine se convierte en una influencia en la literatura con la concepción de identificar las diferencias expresivas de la literatura y el séptimo arte.

Este vínculo existe desde los inicios del cine, y claro esta si se habla de una dimensión educativa, la literatura siempre está presente en la trascendencia de la comunicación como una fuente de conocimiento. En el momento en que se habla de literatura y cine, lo primero que se estipula, es la de adaptación, debido a que en la pantalla grande no se podrá llevar a cabo los sucesos con la descripción y duración que la literatura, por ende el cine toma los aspectos más primordiales de la obra, relacionan también la información e intención de la obra literaria. Este proceso permite que las adaptaciones fílmicas presenten el contenido semántico desde un inicio, y no como lo presenta la literatura que en su ideal pedagógico de fomentar el pensamiento lo plasma de forma inferencial, el filme toma aspectos como situaciones, eventos, actos comunicativos que enriquezcan el contenido de la película, en el mejor de los casos se logra mantener la linealidad de la obra, Peña ardid (2009) plantea el procedimiento de esta forma:

El paso del texto literario al film, supone indudablemente una transfiguración no sólo de los contenidos semánticos sino de las categorías temporales, las instancias enunciativas y los procesos estilísticos que producen la



significación y el sentido de la obra de origen. No puede ser de otro modo cuando se trabaja con dos sistemas «deshomogéneos» en sus materias significantes, en la forma de consumo de sus objetos —distinta para el espectador y el lector—. E, incluso, en la extensión textual que se les asigna limitada para la novela y convencionalmente limitada para el film (citado en Vásquez, 2017, p. 28)

Al conocer el proceso de adaptación está claro que se presentan diferentes estadios lingüísticos que al ser detectados y entendidos, establecen una carga semántica que permite al espectador llevar su competencia interpretativa a otro aspecto más inferencial lo que desencadena la comprensión de diferentes actos de habla en contextos divergentes, que se encuentran englobados en la diversidad cultural, permitiendo que establezcan algunos patrones de las culturas inmersas en el séptimo arte, permitiendo que el campo comunicativo del espectador sea cada vez más extenso, esto contribuye a la experiencia escrita de los educandos, que bien establecida contiene dentro de su proceso cognitivo los componentes de la lengua castellana, lo que permite concertar que un hablante que domine la habilidad escrita, creará un proceso simultaneo frente a la sintaxis, gramática y semántica de las palabras.

Por lo que establecer la importancia del filme en la sociedad es importante, no solo por el contenido semántico presente, sino por su lenguaje expresivo, debido a que formula una transmisión de información mediante imágenes, lo cual contribuye con el fulgor didáctico necesario en el quehacer docente, debido a esto Rohmer (1970) estipula lo siguiente:

Los lenguajes cinematográficos no parecen fundarse sobre nada: no tienen, como base real, ninguna lengua comunicativa. Por consiguiente, los lenguajes literarios aparecen inmediatamente válidos en cuanto a actuación al máximo nivel



civil de un instrumento que sirve efectivamente para comunicar. En cambio, la comunicación cinematográfica sería arbitraria y aberrante, sin precedentes instrumentales efectivos, de los cuales todos sean normales usuarios. En suma, los hombres comunican con palabras, no con las imágenes: por consiguiente un lenguaje específico de imágenes se presentaría como una pura y artificial abstracción (citado en Vásquez, 2017, p. 30)

Al establecer en el séptimo arte un lenguaje expresivo se contempla la aprehensión de la comunicación arbitraria a partir de imágenes que buscan sintetizar la intención del acto comunicativo siendo más específico, lo que permite que el espectador potencie su habilidad escritora, debido a que al establecer contenidos semánticos en cualquier contexto, la imagen no perderá su carga semántica, por la universalidad que propone el sentido de las palabras.

También el lenguaje expresivo connota las particularidades del evento comunicativo que desea transmitir la intención tacita en el filme, esto genera imágenes mentales que sirven como apoyo en el desarrollo de la producción textual, con el fin de potenciar las destrezas lingüísticas del espectador.

Una vez sean identificadas las imágenes que cumplen un proceso arbitrario de significación sobre el acto comunicativo, se procede a transversalizar estas imágenes con la realidad que rodea al asistente, lo cual estipula diferencias culturales desde la intención desarrollada en el filme, y como identificar los factores que influyen en la producción, las mismas que cumplen con los procesos de experiencia contextual que permiten que la conexión visual y semántica de la película desenvuelva caracteres imaginarios que se pueden plasmar de forma escrita.



2.2.3 EL CINE EN COALICIÓN CON LA GAMIFICACIÓN

Al hablar de literatura desde el ámbito pedagógico existen múltiples formas de percibir la función que ella cumple, o que debería cumplir. Sneider Saavedra (2011), destaca siete propósitos de la literatura entre los cuales, el que más se ajusta a los requerimientos del presente documento, es el relacionado con la literatura vista “como producto cultural e histórico” (Saavedra, 2011, p. 2).

El primer gran obstáculo en la enseñanza será, entonces, la idea de la literatura como una actividad de mero entretenimiento en el aula para captar la atención de los estudiantes en un corto periodo de tiempo, y nada más que eso. En lugar de concebirla como se debería: elemento imprescindible en la identificación socio-cultural de cualquier ser humano.

Una vez se tiene presente y claro el papel de la literatura en los procesos educativos del estudiante, lo siguiente debe ser el comprender cómo abordar la literatura sin perder de vista la época en la que nos encontramos. No es difícil hacerse una idea de la forma en que los cambios pedagógicos del siglo pasado han guiado la enseñanza de la literatura hasta el punto en que se halla hoy día.

Acoplar el contexto nos permite proponer el cine como una estrategia didáctica para fomentar la lectura en los jóvenes ya que según Torre (1997) “La posibilidad comunicativa, expresiva e informativa de dichos medios y muy en especial del cine hace que su lenguaje sea tan importante como pueda ser el lenguaje directo (verbal, oral u escrito) tradicionalmente usado en las aulas” (Citado en Bonilla, 2005, p.40).

La diversidad cultural va estar inmersa en diferentes actos comunicativos, debido a la imaginación creada en el contexto, es decir, la cultura presente desde el constructo social y



colectivo de un entorno; dicho entorno se encuentra en un proceso de globalización, dominado por las nuevas tecnologías estipulado desde las relaciones de poder que emanan sucesos históricos, lo cual permite resaltar el cine en sus diferentes presentaciones, y como este se convierte en un conducto de adquisición de conocimientos, mediante el filme se logra evidenciar la trascendencia de eventos socio-culturales que han marcado el mundo, y reflejan la diversidad que se encuentra permanente en la adquisición de la competencia comunicativa.

Sumado a ello, se tienen en cuenta las propuestas actuales de las nuevas estrategias que fomentan el aprendizaje, en ella se resalta la gamificación, para Cortizo (2011), la gamificación en la educación es un evento reciente que hace de las clases más atractivas en las diferentes áreas del conocimiento, el interés por esta estrategia ha ido creciendo por su interacción dinámica. (Iquise, et al., 2020)

Otro proceso que vincula gamificación es la motivación la misma que en palabras de Naranjo (2009) representa lo que originariamente determina que la persona inicie una acción (activación), se dirija hacia un objetivo (dirección) y persista en alcanzarlo (mantenimiento). (Citado en Iquise, et al., 2020, p.6)

En otras palabras usar la gamificación en el aula crea una experiencia divertida, es decir, hace del aprendizaje un momento de absorción de conocimientos a partir de las dinámicas que permite ejecutar la gamificación como modelo lúdico, este proceso hace más fácil la interiorización de procesos cognitivos en las habilidades, en este caso potenciar la habilidad escritora, desde una experiencia positiva que es lo que generan los juegos en el aula, además de la superación individual, explorando el ideal de la gamificación que es alcanzar metas a partir de recompensas a solución de diferentes obstáculos.



La gamificación se encarga de vincular al educando al proceso educativo, desde la persuasión como estipula Llagostera (2012) la gamificación convierte una tarea simple en un evento más llamativo, que genere un reto al educando, gracias a la estructura del juego el estudiante está invitado a ser participe por la modalidad de juego. (Citado en Iquise, et al., 2020, p.6)

Así pues, es importante resaltar en la gamificación, el refuerzo que brinda desempeño y conocimientos, acorde al cine como estrategia permite vincular la experiencia interactiva de las puestas en escena de las obras, y así promover la experiencia escrita a partir de los juegos planteados en el aula, motivando a partir de las emociones que genera el juego que se ambientara acorde a la obra visual que se establezca, para desarrollar la actividad escritora.

2.3 MARCO CONTEXTUAL

La institución educativa Francisco de Paula Santander, ubicada en la Av. 11, El Zulia, Norte de Santander; cuenta con dos sedes, estas sedes están distribuidas en el área del Zulia, por ser una institución lejana se encuentra enajenada por diferentes ideologías que se centran en problemática sociales, pero los estudiantes buscan cumplir con sus proyectos de vida, solo se debe trabajar dejando de lado la preparación cognitiva y generando aprendizajes a partir de la experiencia emocional y dinámica en el aula, siendo esta la tarea más importante en aras de la educación.

En la institución educativa se presenta autonomía responsable para ser, pensar y actuar en el uso de la libertad, teniendo interés pactico en la aplicación de los conocimientos en el desarrollo de las competencias básicas y laborales, son creativos y comprometidos en la construcción del conocimiento y del cabio de la realidad social, capaces de reconocer las diferentes individuos para aceptar y respetar al otro. Actuaciones personales que lo comprometen con el respeto a la Institución Educativa, en la valoración de su imagen y su filosofía y en la





protección y conservación de sus bienes y servicios, con el cuidado del ambiente y la sostenibilidad ecológica

La institución promueve en su formación las siguientes características:

- Orientar a los estudiantes en su proceso de formación integral mediante la apropiación de los valores del amor, responsabilidad y liderazgo.
- Aplicar estrategias pedagógicas que permitan el desarrollo de competencias básicas y laborales en los estudiantes.
- Diseñar y aplicar estrategias de evaluación y seguimiento a los proyectos institucionales y a los planes de mejoramiento de cada una de las gestiones y áreas.
- Hacer uso adecuado de los diferentes recursos con los que cuenta la Institución con el fin de mejorar la calidad educativa.
- Alcanzar la certificación de calidad en todos los procesos.

La propuesta en la institución educativa, es importante debido a que desarrolla la habilidad escritora, desde el cine como referente cognitivo y la gamificación como eje motivador, por ende existe un proyecto transversal a todas las áreas en que se promueve la producción textual, dicho proyecto se centra en un plan de aula que promueve a los estudiantes escritores a alcanzar su desempeño en todo su potencial, acorde al eje curricular de producción textual, según el grado de escolaridad. Además muchos de los estudiantes presentan dificultades para escribir con coherencia y cohesión, dado que la problemática se encuentra presente desde los grados básicos, esta propuesta se vincula a la virtualidad, por la crisis sanitaria, permitirá que el educando desarrolle su producción textual desde las actividades que promueven la habilidad escritora, y se ambienta la dinámica interactiva desde la gamificación elementos que todo están



entrando en vigor en la educación, y es importante que el estudiante conozca y maneje las nuevas herramientas que promuevan su aprendizaje activo y dinámico, que hacen del proceso educativo de fácil entendimiento, de uso creativo e incentiva la participación activa.

2.4 MARCO LEGAL

La Ley 115 de 1994 conocida también como “**La Ley General de Educación de Colombia**”:

Artículo 1°. Objeto de la ley. La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes. La presente Ley señala las normas generales para regular el Servicio Público de la Educación que cumple una función social acorde con las necesidades e intereses de las personas, de la familia y de la sociedad. Se fundamenta en los principios de la Constitución Política sobre el derecho a la educación que tiene toda persona, en las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra y en su carácter de servicio público. De conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, define y desarrolla la organización y la prestación de la educación formal en sus niveles preescolar, básica (primaria y secundaria) y media, no formal e informal, dirigida a niños y jóvenes en edad escolar, a adultos, a campesinos, a grupos étnicos, a personas con limitaciones físicas, sensoriales y psíquicas, con capacidades excepcionales, y a personas que requieran rehabilitación social.

ARTÍCULO 2°. Servicio Educativo. El servicio educativo comprende el conjunto de normas jurídicas, los programas curriculares, la educación por niveles y grados, la educación no formal, la educación informal, los establecimientos educativos, las instituciones sociales (estatales o privadas) con funciones educativas, culturales y recreativas, los recursos humanos,



tecnológicos, metodológicos, materiales, administrativos y financieros, articulados en procesos y estructuras para alcanzar los objetivos de la educación.

ARTÍCULO 4°. Calidad y cubrimiento del servicio. Corresponde al Estado, a la sociedad y a la familia velar por la calidad de la educación y promover el acceso al servicio público educativo, y es responsabilidad de la Nación y de las entidades territoriales, garantizar su cubrimiento.

ARTÍCULO 5°. Fines de la educación. De conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, la educación se desarrollará atendiendo a los siguientes fines:

1. El pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que le imponen los derechos de los demás y el orden jurídico, dentro de un proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos. 2. La formación en el respecto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad y equidad, así como en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad. 13. La promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo.

ARTÍCULO 6°. Comunidad educativa. De acuerdo con el artículo 68 de la Constitución Política, la comunidad educativa participará en la dirección de los establecimientos educativos, en los términos de la presente Ley.

La comunidad educativa está conformada por estudiantes o educandos, educadores, padres de familia o acudientes de los estudiantes, egresados, directivos docentes y administradores escolares. Todos ellos, según su competencia, participarán en el diseño,



ejecución y evaluación del Proyecto Educativo Institucional y en la buena marcha del respectivo establecimiento educativo.

ARTÍCULO 8º. La sociedad. La sociedad es responsable de la educación con la familia y el Estado. Colaborará con éste en la vigilancia de la prestación del servicio educativo y en el cumplimiento de su función social:

a) Fomentar, proteger y defender la educación como patrimonio social y cultural de toda la Nación; b) Exigir a las autoridades el cumplimiento de sus responsabilidades con la educación; c) Verificar la buena marcha de la educación, especialmente con las autoridades e instituciones responsables de su prestación; d) Apoyar y contribuir al fortalecimiento de las instituciones educativas; e) Fomentar instituciones de apoyo a la educación, y , f) Hacer efectivo el principio constitucional según el cual los derechos de los niños prevalecen sobre los derechos de los demás.

ARTÍCULO 9º. El Derecho a la Educación. El desarrollo del derecho a la educación se regirá por ley especial de carácter estatutario.

Artículo 20. El mismo que menciona los objetivos generales para la educación específicamente en los siguientes enunciados:

a) “Propiciar una formación general mediante el acceso, de manera crítica y creativa, al conocimiento científico, tecnológico, artístico y humanístico y de sus relaciones con la vida social y con la naturaleza, de manera tal que prepare al educando para los niveles superiores del proceso educativo y para su vinculación con la sociedad y el trabajo”

Lineamientos Curriculares de Lengua Castellana:

Desarrollo de competencias: Las competencias se definen, como ya se dijo en este documento, en términos de “las capacidades con que un sujeto cuenta para”. Por tanto, estas





competencias constituyen fundamentalmente unos referentes u horizontes que permiten visualizar y anticipar énfasis en las propuestas curriculares sea alrededor de proyectos pedagógicos o de trabajos a nivel de talleres dentro del área de lenguaje; acorde al proceso desarrollo en pro de la competencia comunicativa misma que según Hymes abarca las siguientes competencias enmarcadas en los lineamientos, y en la misma propuesta en busca de su enriquecimiento:

- Una competencia textual referida a los mecanismos que garantizan coherencia y cohesión a los enunciados (nivel micro) y a los textos (nivel macro). Esta competencia está asociada, también, con el aspecto estructural del discurso, jerarquías semánticas de los enunciados, uso de conectores, por ejemplo; y con la posibilidad de reconocer y seleccionar según las prioridades e intencionalidades discursivas, diferentes tipos de textos.
- Una competencia semántica referida a la capacidad de reconocer y usar los significados y el léxico de manera pertinente según las exigencias del contexto de comunicación. Aspectos como el reconocimiento de campos semánticos, tecnolectos o ideolectos particulares hacen parte de esta competencia; lo mismo que el seguimiento de un eje o hilo temático en la producción discursiva.
- Una competencia pragmática o socio-cultural referida al reconocimiento y al uso de reglas contextuales de la comunicación. Aspectos como el reconocimiento de intencionalidades y variables del contexto como el componente ideológico y político que está detrás de los enunciados hacen parte de esta competencia 36, el reconocimiento de variaciones dialectales, registros diversos o, en términos de Bernstein, códigos socio-lingüísticos, presentes en los actos comunicativos son también elementos de esta competencia.

Un eje referido a los procesos de interpretación y producción de textos



Los medios de comunicación masiva El despliegue de los medios de comunicación social ha creado un ámbito socio-cultural novedoso que plantea nuevos e interesantes retos a la acción educativa. Estas incidencias tienen repercusiones en aspectos como el manejo de los lenguajes, la asunción de los valores, los modelos de comportamiento, etcétera. Ello, naturalmente, ha generado debates que han llegado a plantear posiciones extremas sobre los efectos de los medios, especialmente en los niños.

La inserción de los medios de comunicación en el aula tiene importantes repercusiones en el terreno pedagógico, pues le permite al alumno captar el hecho global de la comunicación; además, ejercen una importante función informativa y pueden tener grandes efectos formativos. Por esto, tanto alumnos como maestros necesitan conocer los códigos en que se vierten y articulan los mensajes emitidos y tener conciencia de las posibles formas de trabajo pedagógico sobre los mismos. Como componentes curriculares correspondientes a este eje podemos nombrar la apropiación de diferentes sistemas de significación: código escrito, oralidad, lenguajes de la imagen, multimedia... Otro aspecto importante derivado de este eje es la definición de énfasis en el trabajo curricular de los diferentes grados de la escolaridad; si bien los cuatro niveles de trabajo sobre los sistemas de significación son desarrollados en todos los momentos de la escolaridad, es posible poner el énfasis en la básica primaria en los niveles de apropiación y uso de los sistemas de significación, y los niveles de explicación y control pueden trabajarse con más profundidad en la básica secundaria.

Acorde a los lineamientos que dan notoriedad al texto como” un tejido de significados que obedece a reglas estructurales semánticas, sintácticas y pragmáticas”. Para la comprensión, el análisis y la producción de diversos tipos de textos consideramos que se pueden pensar tres tipos de procesos:





Procesos referidos al nivel intratextual que tienen que ver con estructuras semánticas y sintácticas, presencia de microestructuras y macroestructuras ; lo mismo que el manejo de léxicos particulares y de estrategias que garantizan coherencia y cohesión a los mismos: cuantificadores (adverbios de cantidad), conectores (conjunciones, frases conectivas), pronominalización (anáforas, catáforas), marcas temporales (tiempos verbales, adverbios), marcas espaciales (adverbios). Algunos de estos elementos se enfatizan según el tipo de texto. Es claro que en el trabajo sobre este nivel se ponen en juego, básicamente, las competencias gramatical, semántica y textual, descritas en el capítulo anterior.

Procesos referidos al nivel intertextual que tienen que ver con la posibilidad de reconocer las relaciones existentes entre el texto y otros textos: presencia de diferentes voces en el texto, referencias a épocas y culturas diversas, citas literales, referencias indirectas, formas tomadas de otras épocas o de otros autores. En el trabajo sobre este nivel se ponen en juego, principalmente, las competencias enciclopédica y literaria.

Procesos referidos al nivel extratextual, en el orden de lo pragmático, que tienen que ver con la reconstrucción del contexto o situación de comunicación en que se producen o aparecen los textos; con el componente ideológico y político que subyace a los mismos, con el uso social que se hace de los mismos... “la comprensión textual se basa en la comprensión contextual... los componentes cognitivos, morales y expresivos del acervo cultural de saber a partir del que el autor y sus contemporáneos construyeron sus interpretaciones, pueden alumbrar el sentido del texto...”. Es evidente que en el trabajo sobre este nivel se pone en juego, especialmente, la competencia pragmática.

Un eje referido a los procesos de construcción de sistemas de significación





Este eje está referido al trabajo pedagógico correspondiente a la construcción de las diferentes formas a través de las cuales se construye la significación y se da la comunicación. Cuando hablamos de sistemas de significación nos referimos al conjunto de signos, símbolos, reglas sintácticas, pragmáticas, contextos de uso... en general: lenguaje verbal (oralidad, escritura...), lenguajes de la imagen (cine, publicidad, caricatura...), señales.... Estos sistemas de significación son construidos por los sujetos en procesos de interacción social. La adquisición de diferentes sistemas de significación es prioridad de la escuela, aunque es claro que dada su importancia social y cognitiva, el énfasis del trabajo recaiga sobre el lenguaje verbal. En Colombia, el desarrollo del sistema de significación principal es la lengua castellana (lengua materna). El trabajo pedagógico respecto a estos sistemas de significación supone una pedagogía con características específicas.

El diálogo entre los textos: Una posibilidad de trabajo con la literatura

El estudio riguroso de la literatura en el contexto escolar depende totalmente de la competencia literaria y crítica del profesor. Por competencia literaria podemos entender el conocimiento directo de un número significativo de obras; es decir, un saber literario surgido de la experiencia de lectura de las obras mismas. En principio, esto quiere decir que si el profesor ha leído un repertorio básico de textos puede considerarse que tiene una competencia básica desde la cual proponer textos a sus estudiantes para su discusión. Por lectura crítica ha de entenderse un saber proponer interpretaciones en profundidad de los textos. La interpretación en profundidad implica un proceso de lectura que va desde el nivel primario, o lectura literal, pasa por un nivel secundario, o lectura inferencial y converge en un nivel crítico-intertextual. Este tercer nivel, operado en un lector competente, se caracteriza porque desde allí se generan las relaciones dialógicas entre textos de diversa clase, y no sólo los literarios. En la consideración de que el



profesor podría abordar con sus estudiantes el estudio de la literatura a partir del diálogo entre los textos, o de la intertextualidad, veamos muy rápidamente un esbozo de este concepto.

LEY 1098-8 NOV 2006

ARTÍCULO 1o. FINALIDAD. Este código tiene por finalidad garantizar a los niños, a las niñas y a los adolescentes su pleno y armonioso desarrollo para que crezcan en el seno de la familia y de la comunidad, en un ambiente de felicidad, amor y comprensión. Prevalecerá el reconocimiento a la igualdad y la dignidad humana, sin discriminación alguna.

ARTÍCULO 28. DERECHO A LA EDUCACIÓN. Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Esta será obligatoria por parte del Estado en un año de preescolar y nueve de educación básica. La educación será gratuita en las instituciones estatales de acuerdo con los términos establecidos en la Constitución Política. Incurrirá en multa hasta de 20 salarios mínimos quienes se abstengan de recibir a un niño en los establecimientos públicos de educación.

Estos documentos que sintetizan arbitrariamente el proceso académico, contemplando el derecho a la educación y formación humana, lo que viene a considerar el aprendizaje por etapas escolares centrándonos en la básica secundaria, sus apropiaciones de la lengua castellana y la obligatoriedad de la misma en el marco académico, sumando procesos positivos al educando en su formación cognitiva y social, a su vez se incluye la importancia de la familia y la sociedad en su formación humanística; por otra parte desde los lineamientos curriculares se busca establecer los vínculos directos con las tecnologías, vinculando los medios de comunicación como herramientas educativas acorde a su uso académico, para continuar a desarrollar las competencias necesarias de un educando, donde la semántica, pragmática, textual atienden a los procesos formativos de la competencia comunicativa misma que se busca desarrollar en este proceso; que



también incluye la interpretación , o como lo propone los lineamientos la significación, donde se incluyen el eje de producción e interpretación, en diferentes niveles; desarrollado en la propuesta, tanto como productor de textos como lector ideal que propone el Ministerio de educación

MINTIC:

Objetivos y funciones

Los objetivos del Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, conforme lo dispuesto por el artículo 17 de la Ley 1341 de 2009 son:

1. Diseñar, formular, adoptar y promover las políticas, planes, programas y proyectos del Sector de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, en correspondencia con la Constitución Política y la ley, con el fin de contribuir al desarrollo económico, social y político de la Nación y elevar el bienestar de los colombianos. 2. Promover el uso y apropiación de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones entre los ciudadanos, las empresas, el Gobierno y demás instancias nacionales como soporte del desarrollo social, económico y político de la Nación. 3. Impulsar el desarrollo y fortalecimiento del Sector de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, promover la investigación e innovación, buscando su competitividad y avance tecnológico conforme al entorno nacional e internacional. 4. Definir la política y ejercer la gestión, planeación y administración del espectro radioeléctrico y de los servicios postales y relacionados, con excepción de lo que expresamente determine la ley

Artículo 39.- articulación del plan de tic: El Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones coordinará la articulación del Plan de TIC, con el Plan de Educación y los demás planes sectoriales, para facilitar la concatenación de las acciones, eficiencia en la utilización de los recursos y avanzar hacia los mismos objetivos. Apoyará al Ministerio de Educación Nacional para: 1. Fomentar el emprendimiento en TIC, desde los establecimientos



educativos, con alto contenido en innovación 2. Poner en marcha un Sistema Nacional de alfabetización digital. 3. Capacitar en TIC a docentes de todos los niveles. 4. Internet para seguridad de los niños Incluir la cátedra de TIC en todo el sistema educativo, desde la infancia.

Ley 1341 de 2009 "Por la cual se definen principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las tecnologías de la información y las comunicaciones - tic-, se crea la agencia nacional de espectro y se dictan otras disposiciones"

Artículo 2.- principios orientadores. La investigación, el fomento, la promoción y el desarrollo de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones son una política de Estado que involucra a todos los sectores y niveles de la administración pública y de la sociedad, para contribuir al desarrollo educativo, cultural, económico, social y político e incrementar la productividad, la competitividad, el respeto a los derechos humanos inherentes y la inclusión social.

ART 7: El Derecho a la comunicación, la información y la educación y los servicios básicos de las TIC: En desarrollo de los artículos 20 y 67 de la Constitución Nacional el Estado propiciará a todo colombiano el derecho al acceso a las tecnologías de la información y las comunicaciones básicas, que permitan el ejercicio pleno de los siguientes derechos: La libertad de expresión y de difundir su pensamiento y opiniones, la de informar y recibir información veraz e imparcial, la educación y el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. Adicionalmente el Estado establecerá programas para que la población de los estratos menos favorecidos y la población rural tengan acceso y uso a las plataformas de comunicación, en especial de Internet y contenidos informáticos y de educación integral.

DECRETO N°1008 DE 14 JUN 2018



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en



CAPÍTULO 1. POLÍTICA DE GOBIERNO DIGITAL. SECCIÓN 1. OBJETO, ALCANCE, AMBITO DE APLICACIÓN Y PRINCIPIOS

Artículo 2.2.9.1.1.1. Objeto. El presente capítulo establece lineamientos generales de la Política de Gobierno Digital para Colombia, antes estrategia de Gobierno en Línea, la cual desde ahora debe ser entendida como: el uso y aprovechamiento de las tecnologías de la información y las comunicaciones para consolidar un Estado y ciudadanos competitivos, proactivos, e innovadores, que generen valor público en un entorno de confianza digital.

Artículo 2.2.9.1.1.3. Principios. La Política de Gobierno Digital se desarrollará conforme a los principios que rigen la función y los procedimientos administrativos consagrados en los artículos 209 de la Constitución Política, 3° de la Ley 489 de 1998, 3° de la Ley 1437 de 2011, 2 Y 3 de la Ley 1712 de 2014, así como los que orientan el sector TIC establecidos en el artículo 2 de la Ley 1341 de 2009, y en particular los siguientes:

Innovación: En virtud de este principio el Estado y los ciudadanos deben propender por la generación de valor público a través de la introducción de soluciones novedosas que hagan uso de TIC, para resolver problemáticas o necesidades identificadas.

Competitividad: Según este principio el Estado y los ciudadanos deben contar con capacidades y cualidades idóneas para actuar de manera ágil y coordinada, optimizar la gestión pública y permitir la comunicación permanente a través del uso y aprovechamiento de las TIC.

Proactividad: Con este principio se busca que el Estado y los ciudadanos trabajen de manera conjunta en el diseño de políticas, normas, proyectos y servicios, para tomar decisiones informadas que se anticipen a los acontecimientos, mitiguen riesgos y atiendan a las necesidades específicas de los usuarios, buscando el restablecimiento de los lazos de confianza a través del uso y aprovechamiento de las TIC.



Artículo 149 de la ley 1450 de 2011. Conectividad en Establecimientos Educativos. El Gobierno Nacional en cabeza del Ministerio de Educación Nacional y el Ministerio de Tecnologías de Información y las Comunicaciones, promoverán el programa de Conexión Total con el objeto de fortalecer las competencias de los estudiantes en el uso de las TIC mediante la ampliación de la conectividad de los establecimientos educativos, la generación y uso de los contenidos educativos a través de la red y el mejoramiento de la cobertura, la calidad y la pertinencia de los procesos de formación. Los operadores de esta conexión, podrán ser empresas de carácter público o privado de telecomunicaciones que acrediten la experiencia comprobada en el sector

Decreto 1412 de 2017.

Artículo 2.2.16.1. Definiciones. Para los efectos del presente título se adoptan los siguientes términos: 1. Contenido digital. Para que un contenido sea considerado como digital, deberá cumplir con las siguientes características, sin perjuicio de otras que para el efecto determine el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones: 1.1. Su valor comercial no está determinado por los insumos empleados para su desarrollo. 1.2. Se puede copiar, transmitir o utilizar mediante redes de telecomunicación o herramientas TIC. 1.3. Obedece a productos de información provistos en formato digital como una secuencia de unos y ceros para ser leídos por un computador y dar instrucciones al mismo, tales como software de computadores, videos, películas, música, juegos, libros electrónicos y aplicaciones. 2. Software para el desarrollo de contenidos digitales. Se entiende por software para el desarrollo de contenidos digitales el conjunto de programas y rutinas que permiten a la computadora realizar determinadas tareas relacionadas con la creación y producción de contenidos digitales.

LA CRISIS SANITARIA



SC

"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en



DECRETO NÚMERO 593 DE 2020

CONSIDERANDO

Que de conformidad con el artículo 2 de la Constitución Política, las autoridades de la República están instituidas para proteger a todas las personas residentes en Colombia, en su vida, honra, bienes, creencias y demás derechos y libertades, y para asegurar el cumplimiento de los deberes sociales del Estado y de los particulares.

Que los artículos 44 y 45 superiores consagran que son derechos fundamentales de los niños, niñas y adolescentes, la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, y el Estado tiene la obligación de asistirlos y protegerlos para garantizar el ejercicio pleno de sus derechos.

Que el artículo 46 de la Constitución Política contempla que el Estado, la sociedad y la familia concurrirán para la protección y la asistencia de las personas de la tercera edad y les garantizará los servicios de seguridad social integral.

Que de conformidad con lo establecido en los artículos 49 y 95 de la Constitución Política, toda persona tiene el deber de procurar el cuidado integral de su salud y de su comunidad, y obrar conforme al principio de solidaridad social, respondiendo con acciones humanitarias ante situaciones que pongan en peligro la vida o la salud de las personas.

Que la Organización Mundial de la Salud - OMS, declaró el 11 de marzo del presente año, como pandemia el Coronavirus COVID-19, esencialmente por la velocidad de su propagación, instando a los Estados a tomar las acciones urgentes y decididas para la identificación, confirmación, aislamiento y monitoreo de los posibles casos y el tratamiento de los casos confirmados, así como la divulgación de las medidas preventivas con el fin de redundar en la mitigación del contagio.



Que el Ministerio de Salud y Protección Social mediante la Resolución 385 del 12 de marzo de 2020, declaró la emergencia sanitaria por causa del Coronavirus COVID-19, hasta el 30 de mayo de 2020, y adoptó medidas sanitarias con el objeto de prevenir y controlar la propagación del Coronavirus COVID-19 en el territorio nacional y mitigar su efecto.

Que mediante Circular 020 del 16 de marzo de 2020, expedida por la Ministra de Educación Nacional, dirigida a gobernadores, alcaldes y secretarios de educación de Entidades Territoriales Certificadas en Educación, en aplicación de lo dispuesto en los numerales 5.1 y 5.2 del artículo 148 de la Ley 115 de 1994, el artículo 5 de la Ley 715 de 2001, Y los artículos 2.4.3.4.1. y 2.4.3.4.2 del Decreto 1075 de 2015, Único Reglamentario del Sector Administrativo de Educación Nacional, ordenó a las secretarías de educación en todo el territorio nacional ajustar el calendario académico de Educación Preescolar, Básica y Media, para retomar el trabajo académico a partir del 20 de abril de 2020.

Que el Ministerio de Educación Nacional, mediante las Directivas 03 de 20 de marzo de 2020, 04 de 22 de marzo de 2020 y 06 de 25 de marzo de 2020, ha expedido orientaciones a los establecimientos educativos, instituciones de educación superior e instituciones de formación para el trabajo, para convocarlos a evitar en todo caso, el desarrollo de actividades presenciales en las instalaciones educativas, y continuar con el desarrollo de los procesos formativos con el uso y mediación de las tecnologías de la información y las comunicaciones, así como al desarrollo de metodologías y esquemas de trabajo desde la casa.

Debido a la circunstancia actual, frente al virus ya mencionado, las instituciones educativas del país, regidos por el Ministerio de Educación, implementaron planes de educación digital, para subsanar el espacio vacío en las aulas, integrando mecanismos TIC en las aulas de forma arbitraria, para contrarrestar el contagio, por el contacto social que ejercen las



instituciones y su gran aglomeración; las videoconferencias, las aulas virtuales se han convertido en la realidad educativa de los educandos, los cuales no estaban preparados para ello, por ende es necesario que las tecnologías se empiecen a vincular de forma directa con la educación, así en es casos de distanciamiento social aún se podría llevar a cabo el proceso educativo de los estudiantes sin trincar sus aprendizajes y el desarrollo de competencias; la innovación ha estado tocando las puertas de las instituciones educativas, y para hacer frente a este acontecimiento, las misma se abrieron, lo cual le da la bienvenida al aprendizaje digital y las tecnologías educativas.



CAPITULO 3

DISEÑO METODOLÓGICO

3.1 MÉTODO Y METODOLOGÍA

3.1.1 MÉTODO

Debido al carácter social que hoy día la crisis sanitaria presenta, el proyecto se orienta al método cualitativo, el mismo busca estudiar fenómenos de tipo social a partir del empleo del cine como herramienta y la gamificación como eje motivador en pro de la producción textual de los educandos, para ello se tiene en cuenta el uso de diagnóstico, realizado de forma digital, la observación de la producción textual de los educandos, y el uso de rubricas para evaluar el proceso escritor de los educandos de sexto grado, siendo ellos el centro de la muestra.

Siendo así se contempla el concepto de investigación cualitativa como el “desarrollo de procesos en términos descriptivos e interpreta acciones, lenguajes, hechos funcionalmente relevantes y los sitúa en una correlación con el más amplio contexto social.” (Martínez, 2011, p.11), gracias al aporte de Martínez, el uso del cine desde sus referentes semánticos promueve la interpretación de acciones, lenguaje y hecho presentes en las obras, que serán abordados desde la perspectivas de los educandos a través de sus producciones textuales, apoyado desde la gamificación como ente motivador, con el fin de alcanzar un acto comunicativo asertivo, este proceso permite cualificar al educando desde sus apreciaciones escritas, siendo evaluado a través de una rúbrica de carácter escritural, que sintetiza su desempeño en el eje de producción textual.

3.1.2 UNIVERSO

El presente proyecto se desarrolla en La institución educativa Francisco de Paula Santander, que se ubica en la Av. 11, El Zulia, Norte de Santander; cuenta con dos sedes, estas





sedes están distribuidas en el área del Zulia en el departamento Norte de Santander, ofrece una educación de calidad a niños, niñas, adolescentes, adultos, en todos los niveles y ciclos de enseñanza; mediante el desarrollo de competencias básicas, científicas, tecnológicas y laborales, incluyendo la investigación y el uso de las TIC como estrategia pedagógica; la vivencia de valores enmarcados en la formación de calidad, la convivencia pacífica y la educación inclusiva, a fin de generar cambios significativos en la comunidad, como eje de desarrollo integral.

La Institución Educativa Francisco de Paula Santander cuenta con 1498 estudiantes desde preescolar al grado 11, además de ello, ofrece educación formal apoyado en la implementación de un Sistema de Gestión de Calidad en los niveles de transición, básica, media técnica y por ciclos, garantizando la formación integral de sus estudiantes; logrando que sean ciudadanos ejemplares, autónomos y emprendedores; implementando estrategias que faciliten la mejora continua en todos los procesos pedagógicos, en el marco del Proyecto Educativo Institucional

3.1.3 MUESTRA

En primera medida se define la muestra en palabras de Pereda (1987) “Se denomina muestra incidental a aquella que se emplea porque está a disposición del investigador en un momento determinado” (Citado en) la muestra desde la practica pedagógica se encuentra a disposición debido a que la cercanía con la institución permite la interacción constante con los educandos y su contexto educativo, además se realiza acorde a las practica pedagógicas que se determinan según el horario de las prácticas y la intervención en el aula, la muestra se da en el grado sexto de la Institución, Sede central, con edades que oscilan entre los 11 a 13 años., con una cantidad 35 estudiantes, 20 de género femenino y 15 de género masculino.



3.2 FUENTES Y PROCEDIMIENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

Para llevar a cabo el proyecto se hace necesario el proceso de investigación, el cual se vincula a la cualificación de producción textual, este proceso requiere de la recolección de datos en la muestra determinada, siendo así se vinculan las fuentes y procedimientos que han de ejecutarse para lograr evidenciar información verídica y calificable en la muestra.

3.2.1 FUENTES PRIMARIAS

La fuente primaria en este proceso alude al diagnóstico, que se centra en el eje de producción textual acorde a los Estándares Básicos de Competencia, el mismo está realizado para ser aplicado a estudiantes del grado sexto, en este caso, por la cuestión de la crisis sanitaria, el diagnóstico se lleva a cabo de forma digital, a través del uso de google encuestas, lo que cumple con el decreto orientado a las aulas digitales, que hoy día es el método usado por la educación, con el fin de evitar contagios masivos en la población.

Visto que, las aulas presenciales, pasaron a aulas digitales, la educación se encuentra en método de enseñanza a distancia, por ende la motivación en este proceso es importante, debido a que ayuda a que el vínculo docente- educando no se vea afectado, lo que permite ejecutar estrategias digitales que fomenten la participación activa de los educandos.

3.2.2 FUENTES SECUNDARIAS

En esta etapa, las fuentes secundarias se derivan en el proceso escritor, inmerso en la estrategia digital, misma que reúne un conglomerado de talleres, que buscan potenciar la escriturabilidad de los educandos, permitiéndoles acceder al cine como fuente de ideas para producir texto, diversificando el aprendizaje a través de juegos interactivos en el aula, es pocas palabras gamificar el aula. Ahora bien, después de ello, los talleres serán analizados desde la





fuentes secundarias, una rúbrica que cualifica el desempeño de los estudiantes de sexto grado frente a la escritura como un proceso creativo, partiendo de las fuentes semánticas obtenidas de séptimo arte. Como primera fuente secundaria, se realiza un análisis bibliográfico con respecto a investigaciones, tesis de grado, artículos, entre otros, que estuviesen orientados por las líneas de investigación que se presentan en el proyecto en curso. Inicialmente se ubicaron cinco antecedentes a nivel internacional, tres a nivel nacional y tres a nivel local.

Además, al proceso se vinculan los Estándares básicos de aprendizaje, tanto en el diagnóstico como en la rúbrica, haciendo del proceso un ensamble de aprendizajes guiados desde la lengua castellana en pro del eje de producción textual, haciendo de los estándares una fuente de información sobre los saberes que logran alcanzar los estudiantes del grado sexto. Por ende, las fuentes se presentan como las bases de la presente investigación, teniendo en cuenta la situación de aislamiento, y contemplando que la educación debe continuar con el proceso formativo adaptándose a diferentes métodos de enseñanza por tal motivo, al estudiar y analizar estas fuentes de información, se contempla una perspectiva amplia de lo que el estudiante debe saber y aprender.

3.2.3 INSTRUMENTOS

A. DIAGNÓSTICO

El diagnóstico se diseñó para ser empleado a estudiantes del grado sexto, acorde a la edad y pre- saberes que logran al culminar la básica primaria,. Teniendo en cuenta entonces, que los barrios que rodean las instalaciones institucionales están entre estratos 1, 2. La estructura del diagnóstico se basa en Estándares Básicos de Competencia, específicamente en el eje curricular de la producción textual, desarrollando preguntas que estaban orientadas a partir de los subprocesos presentes en los estándares, por tal motivo se emplearon preguntas abiertas, que





permitían observar la argumentación escrita de los estudiantes. Se plantearon inicialmente preguntas de producción textual empleando un fragmento de *El principito*, que los estudiantes debían analizar con base a su reflexión debía responder. (Ver anexo 2)

B. RÚBRICA

Este instrumento también se encuentra orientado a cualificar el proceso escritor de los estudiantes de sexto, acorde a los Estándares Básicos de Competencia, el objetivo es analizar el desempeño a través de los talleres dados, con el fin de identificar fallas en la escritura el cual pretende concretar el manejo adecuado que tienen los estudiantes sobre la producción y destrezas frente a la comunicación escrita, en sus escenarios textuales, considerando a la gamificación como una herramienta que diversificara los escenarios permitiendo abordar las perspectivas que contempla la estrategia digital, para analizar el uso adecuado de los componentes sintácticos, semánticos y pragmáticos de la producción textual. (Ver anexo 3)

3.2.4 PROCEDIMIENTOS

El proceso consta de una jerarquización de actividades que el investigador debe realizar al momento de ejecutar la estrategia, con el fin de lograr el objetivo del proyecto que es Fortalecer la habilidad escritora.

1. Inicialmente, se realiza un estudio de los Estándares Básicos de Competencia, delimitando los subprocesos que se quieren alcanzar en la ejecución de la propuesta.
2. Se continua con el diseño de un diagnostico que identifica el desempeño de los educandos frente al eje curricular de producción textual.



3. Se prosigue con la aplicación del diagnóstico para detectar fallas en el proceso escritor.
4. Se diseña la estrategia digital, que incluye talleres de producción textual, para mejorar las fallas encontradas en el proceso escritor, el mismo se aplica con el fin de recolectar resultados.
5. Los resultados obtenidos se analizan mediante la rúbrica diseñada para cualificar el desempeño de los educando frente al eje de producción textual.
6. Finalmente se analizan los datos recolectados, con el fin de verificar la pertinencia de la estrategia y sus beneficios o dificultades encontradas en el análisis.

Cabe resaltar en este proceso, que todo se realiza de forma virtual, el diagnóstico se realiza mediante google encuestas, además todo se encontrara unificado en la plataforma Classroom, que permite el acceso a los estudiantes, la entrega de los talleres, la participación de los educandos en los juegos en el aula se dará mediante la plataforma Educaplay, haciendo de la misma un aula gamificada, encontrando las herramientas necesarias para lograr las metas establecidas frente al fortalecimiento de la habilidad escritora.

3.3 METODOLOGÍA DE LA ESTRATEGIA DIGITAL

El proceso se inicia con unas semanas de observación, para proceder con la inmersión en el aula, lo que permitirá aplicar el diagnóstico, el ideal del mismo es analizar las falencias que se encuentren en los estudiantes de sexto, con base en los Estándares básicos de competencia, específicamente en el eje de producción textual, por ende el objetivo de esta estrategia es el de fortalecer la habilidad escritora de los estudiantes, desde las diferentes clases, mediante la



redacción de textos que surgen del cine, específicamente de cortometrajes o películas, que se produjeran con base a la literatura infantil, al nivel de estudiantes de grado sexto.

Para ello se llevan a cabo talleres de redacción, los mismos que se encontraran plasmados en la plataforma Classroom, por su fácil acceso y manejo, este proceso se acompaña con la motivación basada en la gamificación a partir de juegos dinámicos en línea desde la plataforma Educaplay, el ideal consiste en corregir falencias en el eje de la producción textual, de acuerdo a las intenciones del escrito, donde el cine forma parte del elemento pedagógico en la creatividad, y la gamificación como un elemento en pro de la incentivación de los educandos a escribir textos con sentido global desde una obra cinematográfica. (Ver anexo 1)

Se presenta mediante tres momentos, en un Inicio, que busca contextualizar a los estudiantes sobre la temática, que tipo de obra del séptimo arte se piensa trabajar, y a su vez como se transversaliza con la literatura Infantil, se prosigue con un desarrollo, el que consiste en que el estudiante realice una comparación de ideas entre lo que se plantea en la obra literaria y lo que es llevado a la pantalla, se realiza retroalimentación mediante la gamificación dada de los juegos dinámicos en el aula, y por último la ejecución del proceso escrito, todo ello después de reconocer ideas principales, las partes que más aluden a la obra, con el fin de crear planteamientos que aludan al texto desde la perspectiva que el cine y su reflexión les permita redactar, lo que terminaría en proceso de mejora en el eje de producción textual.

Otro rasgo, que es notorio observar en el desarrollo de estrategia digital, es como la misma aborda la obra literaria como un referente esencial, dado que las obras cinematográficas son adaptaciones de obras literarias, además, el estudiante contará con las obras cinematográficas en línea, permitiendo que el estudiante se vea inmerso en diferentes referentes, que lo ayuden a



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



explorar su imaginación, con el fin de producir textos, haciendo de cada taller una construcción cognitiva desde la habilidad escrita, focalizando íconos o símbolos que se destaquen en la obra tanto cinematográfica como literaria, que se convertirá en una herramienta que le dará al estudiante el conocimiento sobre la secuencialidad de la obra y su importancia.



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



CAPÍTULO 4

RECOMENDACIONES

La educación en todo proceso tiende actualizarse según la naturaleza de la sociedad, por ende hoy día, la virtualidad se ha convertido en la herramienta adecuada para educar en las medidas sanitarias que se han presentado frente al Covid-19; así pues se realiza este proyecto con base en las medidas digitales necesarias para propiciar un aprendizaje específico y que sea significativo para el estudiante.

Gracias a la investigación acción que incluye en el proceso educativo una perspectiva inmersa en la participación activa de docentes y educandos, rescatando los aprendizajes significativos en la producción de textos, con el fin de implementar herramientas digitales que vinculen un proceso potenciador en el eje de producción textual frente a los educandos

El objetivo principal de la investigación es generar la adquisición de producción textual presentes en el eje de producción textual, desde la escriturabilidad, todo con base en los estándares básicos de competencia de la lengua castellana, en este proceso se incluye de forma motivante la gamificación, que se adapta a la medida digital del momento actual en el entorno educativo, promoviendo el uso de herramientas y plataformas digitales para el desarrollo del proyecto en pro del aprendizaje, con el fin de demostrar la efectividad del cine en coalición con la gamificación en el aula.

CONCLUSIONES

El presente proyecto logra integrar proceso de producción de textos desde ambientes cinematográficos desde la educación virtual, atendiendo a este se realizan diferentes actividades que incluyen plataformas y juegos en línea pertenecientes a la gamificación, este proceso brinda





al educando un espacio diferente que los sumerge en ambientes más actualizados para vincular su atención y generar aprendizajes significativos para los estudiantes.

En el proceso se tiene en cuenta el interés de los educandos por el séptimo arte, y por su propiedad visual que cautiva la atención del educando, además de brindar tópicos desde la literatura infantil, que se pueden trabajar en pro de la producción textual; como fuente de motivación se integra la estrategia digital guiada por el juego en línea, con actividades desarrolladas específicamente para cada cuento infantil trabajado en el aula, para darle sentido al aprendizaje continuo y dirigido desde la autonomía que presentaran los talleres de producción textual, logrando que el estudiante, produzca, reflexione, a cerca de los temas tratados en el séptimo arte como fuente de ideas para producir texto con el fin de compartir su experiencia frente a las tecnologías y la gamificación con actividades que incluyan sus conocimientos previos, para alcanzar el aprendizaje significativo, que articule los saberes necesarios para el desarrollo de la habilidad escritora.

El tema central del proyecto desde la fundamentación de teóricos está enmarcado en tres postulados, empezando por el uso del cine en el aula por su propiedad audiovisual, y por la variedad de temáticas abordadas en un film, la articulación de la gamificación en el aula con juegos en línea propuestos para retroalimentar las temáticas trabajadas en el aula, retomando características importantes de los cuentos infantiles, junto con los componentes propuestos por el sistema educativo en la lengua castellana, como principales factores que interceden en la adquisición de la habilidad escritora.

El proyecto contribuye a la actualización de las estrategias educativas frente a la crisis sanitaria, que se engloba a fomentar la educación digital que en este momento hace parte de la



historia de la educación, este proceso se convierte en una respuesta que suma experiencias frente a las tecnologías y el aprendizaje a distancia.

También, nutre la los educandos frente a la diversidad educativa que existe y como darle un buen uso a las tecnologías frente a su aprendizaje, permitiendo que se adapten y brinden pensamientos propios sobre su educación, enajenando al sistema educativo a actualizarse de forma activa en las nuevas enseñanzas de competencias y habilidades, influyendo en su proyecto de vida de forma positiva, al hacerle entender que su opinión y producción es necesaria, útil, además de vincular una buena comunicación entre docente- estudiante, en referencias a ello, se logra articular plataformas digitales que hacen de puente entre la información y los aprendizajes, además de brindar un aula virtual, para compartir con los educandos de forma asincrónica en diferentes espacios digitales, si el docente lo incluye en sus planeaciones, como debería estarse implementando en este momento en que la educación se da de forma digital, debido a que estos nativos digitales están preparados para enfrentarse a las tecnologías y ser competentes frente a ellas y se logre potenciar los aprendizajes de forma continua y asertiva.

ANEXOS

ANEXO 1 – ESTRATEGIA DIGITAL

La estrategia se realiza mediante Classroom, allí se encuentran: el diagnóstico, que deben realizar los educandos; las 5 actividades de producción textual, que cuenta con las indicaciones en un taller que explica el paso a paso de la actividad, contiene un serie 3 de preguntas abiertas y la propuesta de producir un texto autónomo. En la actividad en Classroom se encuentra la película basada en cuento infantil, que se trabaja en el aula, el juego interactivo que funciona para retroalimentar el tema del film.



LENGUA CASTELLANA / INST. EDU. FRANCL...
EDUCACIÓN

Novidades Trabajo en clase Personas Calificaciones

+ Crear

Calendario de Google Carpeta de la clase en Drive

Todos los temas

DIAGNÓSTICO

ACTIVIDAD N°6	Publicado: 15:00
ACTIVIDAD N°5	Publicado: 17:00
ACTIVIDAD N°4	Publicado: 17:00
ACTIVIDAD N°3	Publicado: 12:00
ACTIVIDAD N°2	Publicado: 12:00

DIAGNÓSTICO

DIAGNÓSTICO Publicado: 12:00

Activar Windows



SC



ACTIVIDAD N°2

Publicado: 12 nov.

Sin técnica límite

Chicos, vamos a realizar esta actividad, las instrucciones las encontrarán en el documento anexo, y en esta tarea encontrarán los vínculos, tanto de la película o cortometraje y del juego en línea.
¡Diviértanse aprendiendo!

0

Entregaron

0

Asignadas



ACTIVIDAD 2.pdf

PDF

ACTIVIDAD 2.pdf



cenicienta pelicula com...

Video de YouTube 1 hora 1...



Crucigrama: La Cenicie...

<https://es.educaplay.com/re...>

Ver tarea



SC



es.educaplay.com/recursos-



educaplay



Actividades



Ej.: La rev



Todas las actividades



La Cenicienta

Diviértete realizando este juego en Línea, para retroalimentar información sobre la película vista.

Comenzar

Autor: Juan Carlos Rojas



SC



100 PUNTOS

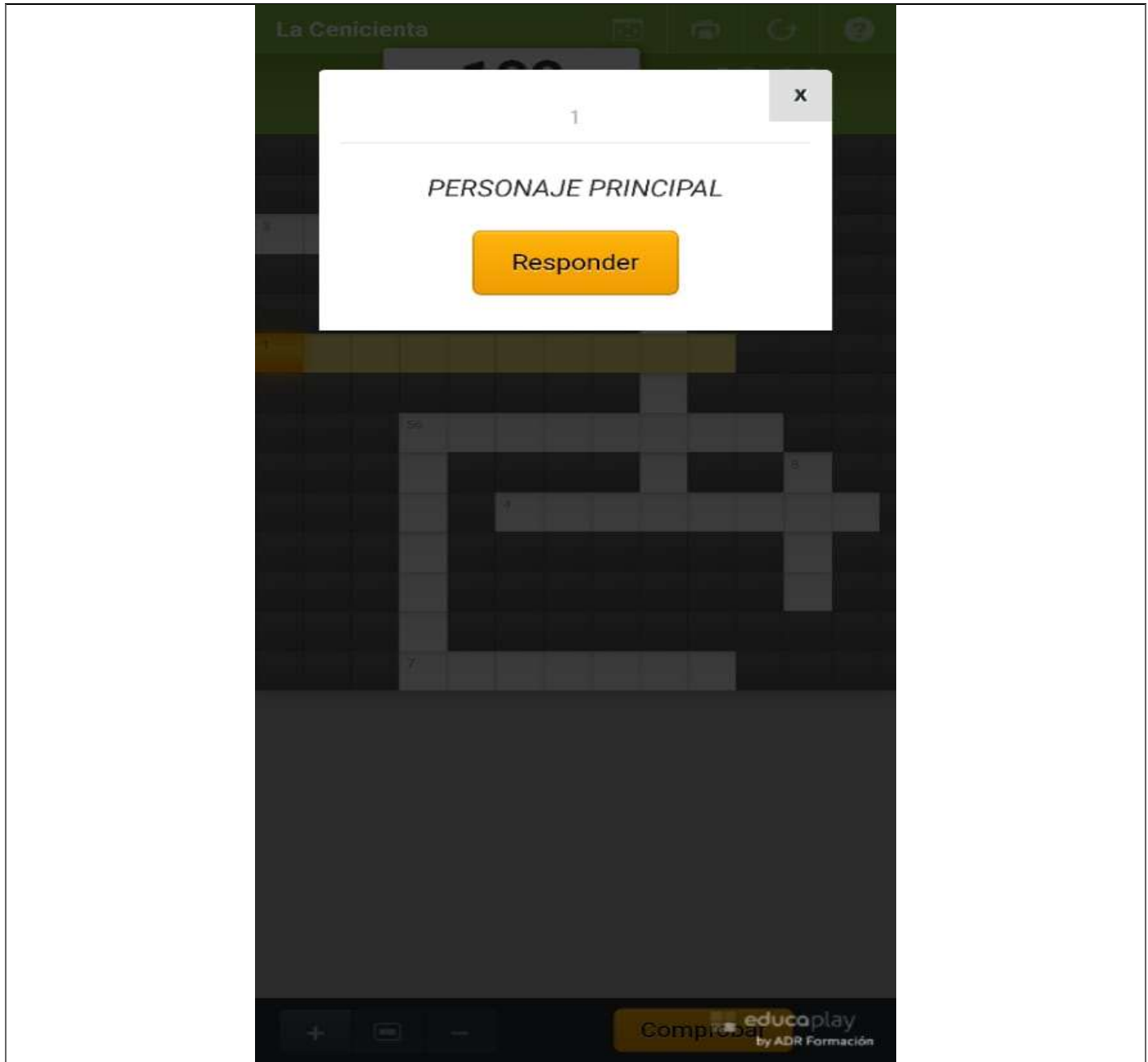
00:04 TIEMPO

Comprobar copiar Compartir

Formación



SC



Todas las actividades cuentan con la misma estructura, que aquí se evidencia.



Universidad de Pamplona
Facultad de Educación – Departamento de Lenguas y Comunicación
Área Humanidades – Asignatura: Lengua Castellana
Grado 6º

Docente : Carlos Rojas

ACTIVIDAD N° 2

OBJETIVO: Construir textos acorde a las indicaciones.

INDICACIONES:

1. Ver la película escogida para la actividad- Cenicienta
2. Responder las preguntas que se encuentran en la actividad.
3. Escribir un escrito acorde a las indicaciones que se dejan al final de la actividad
4. Hacer entrega mediante la Aplicación **CLASSROOM**

CRITERIOS A EVALUAR

- ✓ El escrito debe contar con 3 párrafos mínimo de
- ✓ La estructura debe ir acorde a los sucesos que se quieran narrar con una secuencia narrativa.
- ✓ Se tendrá en cuenta aspectos de ortografía, signos de puntuación y la creatividad a la hora de realizar el escrito

PREGUNTAS

1. ¿Por qué el padre de la cenicienta se enamoró de la malvada madrastra?	2. ¿Qué crees que significa "Bibidi Bóbidi Bu"?	3. ¿Por qué crees que el zapato de cristal no desapareció con el resto de cosas que estaban encantadas?
---	---	---

PARA ESCRIBIR EL TEXTO PUEDES TENER EN CUENTA:

Escribir un cuento referente a la cenicienta, debe ser original y creativo, por ejemplo: podría escribir sobre la vida del Hada madrina de la cenicienta; también si ayudo a otra chica que la pasaba mal en su hogar, ese tipo de temáticas similares al cuento pueden trabajar.

AULA CLASSROOM: Para ingresar al aula digital de click en el siguiente enlace

<https://classroom.google.com/c/MTY2NjA3MjU5NTQw?cjc=Zr4ejt5>

De click en la opción **unirse a la clase** para que visualice la propuesta.

ANEXO 2 – DIAGNÓSTICO



SC

"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



	INSTITUCIÓN EDUCATIVA FRANCISCO DE PAULA SANTANDER DIAGNÓSTICO	
--	---	--

Docente en formación: Juan Carlos Rojas Mejía

Estudiante: _____ Grado: _____ Fecha: _____ Nivel: _____

OBJETIVO: Identificar los aprendizajes referentes al eje de producción textual de las temáticas abordadas de la lengua Castellana en los estudiantes de grado Sexto.

OBSERVACIONES:

- Emplea letra legible con buena ortografía
- Emplea lapicero
- No se aceptan tachones o enmendaduras

Lee el siguiente texto y responde las

Preguntas

Cada día yo aprendía algo nuevo sobre el planeta, sobre la partida y sobre el viaje. Esto venía suavemente al azar de las reflexiones. De esta manera tuve conocimiento al tercer día, del drama de los baobabs. Fue también gracias al cordero y como preocupado por una profunda duda, cuando el principito me preguntó: —¿Es verdad que los corderos se comen los arbustos? —Sí, es cierto. —¡Ah, qué contesto estoy! No comprendí por qué era tan importante para él que los corderos se comieran los arbustos. Pero el principito añadió: —Entonces se comen también los Baobabs. Le hice comprender al principito que los baobabs no son arbustos, sino árboles tan grandes como iglesias y que incluso si llevase consigo todo un rebaño de elefantes, el rebaño no lograría acobar con un solo baobab. Esta idea del rebaño de elefantes hizo reír al principito. —Habría que poner los elefantes unos sobre otros... Y luego añadió juiciosamente: —Los baobabs, antes de crecer, son muy pequeñitos. —Es cierto. Pero ¿por qué quieres que tus corderos coman los baobabs? Me contestó: "¡Buena! ¡Vamos!" como si hablara de una evidencia. Me fue necesario un gran esfuerzo de inteligencia para comprender por mí mismo este problema. En efecto, en el planeta del principito había, como en todos los planetas, hierbas buenas y hierbas malas. Por consiguiente, de buenas semillas salían buenas hierbas y de las semillas malas, hierbas malas. Pero las semillas son invisibles; duermen en el secreto de la tierra, hasta que un buen día una de ellas tiene la fantasía de despertarse. Entonces se alarga extendiendo hacia el sol, primero tímidamente, una encantadora ramita inofensiva. Si se trata de una ramita de rábano o de rosal, se la puede dejar que crezca como quiera. Pero si se trata de una mala hierba, es preciso arrancarla inmediatamente en cuanto uno ha sabido reconocerla. En el planeta del principito había semillas terribles... como las semillas del

baobab. El suelo del planeta está infestado de ellas. Si un baobab no se arranca a tiempo, no hay manera de desembarazarse de él más tarde; cubre todo el planeta y lo perfora con sus raíces. Y si el planeta es demasiado pequeño y los baobabs son numerosos, lo hacen estallar. "Es una cuestión de disciplina, me decía más tarde el principito. Cuando por la mañana uno termina de arreglarse, hay que hacer cuidadosamente la limpieza del planeta. Hay que dedicarse regularmente a arrancar los baobabs, cuando se les distingue de los rosales, a los cuales se parecen mucho cuando son pequeñitos. Es un trabajo muy fastidioso pero muy fácil". Y un día me aconsejó que me dedicara a realizar un hermoso dibujo, que hiciera comprender a los niños de la tierra estas ideas. "Si alguna vez viajan, me decía, esto podrá servirles mucho. A veces no hay inconveniente en dejar para más tarde el trabajo que se ha de hacer; pero tratándose de baobabs, el retraso es siempre una catástrofe. Yo he conocido un planeta, habitado por un perezoso que descuidó tres arbustos..." Siguiendo las indicaciones del principito, dibujé dicho planeta. Aunque no me gusta el papel de moralista, el peligro de los baobabs es tan desconocido y los peligros que puede correr quien llegue a perderse en un asteroide son tan grandes, que no vacilo en hacer una excepción y exclamar: "¡Niños, atención a los baobabs!" Y sólo con el fin de advertir a mis amigos de estos peligros a que se exponen desde hace ya tiempo sin saberlo, es por lo que trabajé y puse tanto empeño en realizar este dibujo. La lección que con él podía dar, valía la pena. Es muy posible que alguien me pregunte por qué no hay en este libro otros dibujos tan grandiosos como el dibujo de los baobabs. La respuesta es muy sencilla: he tratado de hacerlos, pero no lo he logrado. Cuando dibujé los baobabs estaba animado por un sentimiento de urgencia



1. ¿Por qué el principito estaba feliz al saber que los corderos comían arbustos? Argumente:

2. Describe de los baobabs:

3. ¿Por qué los Baobabs eran terribles? ¿Qué tipo de hierba era el baobab?

4. ¿Qué entiendes por desembarazarse en el texto?

5. ¿Por qué es importante la disciplina en el mundo del principito?

6. Realiza un dibujo que ayude a otros niños a comprender la idea del principito sobre los baobab

7. Que sentimiento se puede comparar con el de urgencia

- A. Amistad
- B. Respeto
- C. Preocupación
- D. Tristeza

8. ¿Por qué el niño no lograba dibujar el baobab?

9. Que otras formas utilizaría para eliminar los baobab:

- 1.

- 2.

- 3.

10. ¿Si fueras el niño que acompaña al principito qué consejo le darías para que el trabajo de eliminar los baobabs no sea fastidioso?

"Los libros son las abejas que llevan el polen de una inteligencia a otra".

- James Russell Lowell



Licenciatura en Lengua Castellana y Comunicación



1. ¿Por qué el principito estaba feliz al saber que los corderos comían arbustos?

Argumente:

35 respuestas

Porque eran arbusto muy pequeño que podía comer y quedaba limpio

Porque también se comían a los baobab

Por que se podían alimentar mejor

Porque se podían los baobabs

Por que sabía que su planeta estaría bien con los corderos

Está feliz por qué los carderos se comía los arbustos su planeta se quedaban sin arbustos

Porque así ellos estaban fuertes y llenos de energía

1. ¿Por qué el principito estaba feliz al saber que los corderos comían arbustos?

Argumente:

35 respuestas

Se contento por era como su medicina natural. Se comian los arbustos para limpiar sus organos.

Por que gracias al cordero es así como el tercer día conoció el drama de los baobabs pudo comprender

Porque el principito sabia que los corderos le ayudarian a comerse toda la hierba mala y perjudisial para su mundo.

Porque al comerse los arbustos el planeta no corría riesgo, si los arbustos son más grandes que el planeta lo destruirían

Porque pensaba que también se podía comer los árboles baobabs

2. Describa de los baobabs:

35 respuestas

Los baobabs son unos árboles que son muy grandes y mas grandes que los árboles

Son pequeñas, inofensivas al principio y después se extiende, después son muy difíciles de controlar.

Eran grandes y muy fuertes y ocupaban mucho espacio

Los baobabs son arbustos sino que árboles grandes

Arboles muy grandes

Son árboles grandes

Susus

2. Describa de los baobabs:

35 respuestas

los baobabs no son arbustos, sino árboles tan grandes, como iglesias.

El baobab alcanza alturas de 5 a 30 metros y diámetros de tronco de 7 a 11 metros. Los baobabs se dan en zonas estacionalmente áridas, y pierden sus hojas durante la estación seca.

Gigantes como la iglesia y frondoso

Arbusto que cuando crece se convierte en un gran árbol gigante con un tronco grueso y raíces profundas .

Son arbustos que crecen demasiado y cuando crecen arrazan todo a su paso

Eran tan grandes como una iglesia



3. ¿Por qué los Baobabs eran terribles?
¿Qué tipo de hierba era el baobab?

35 respuestas

Eran terribles por que eran tan grandes como la iglesia

Porque se extiende por todo el planeta hierba mala.

Eran tan yerribles por lo que crecen mucho y dañan bastante parte del planeta y el baobab no era una hoerbasino un arbol que crese mucho

Por qué en el planeta del Principito había semillas terribles cómo las semillas del baobabs y era un tipo de hierba mala

Eran Arboles muy grandes, y si no se eliminan a tiempo podria perforar él planeta con las raices

3. ¿Por qué los Baobabs eran terribles?
¿Qué tipo de hierba era el baobab?

35 respuestas

Por qué eran malas hierbas

Jsjsjs

Porque crecían mucho árboles muy grande

Era un árbol muy grande

Por que pueden perderse y probocar un
insidente, la hierbas eran rosales

porque si no los arrancaban y si él planeta
era pequeño lo estallaba

Eran hierbas malas que destruían el planeta

Por qué eran grandes y con sus raíces
dañaban el planeta

4. ¿qué entiendes por desembarazarse en el texto?

35 respuestas

Que cuando uno por ejemplo tiene un nudo en el texto y ya uno la desembarazarse ese es el significado

Como arreglar algo.

Pues no estoy segura pero lonque entiendo por esa palabra es poder salir de un probla muy grande

Entendí que desembarazarse es como soltar algo

no se puede dar solucion al final

Con las iglecias

Jsjsja



4. ¿qué entiendes por desembarazarse en el texto?

35 respuestas

Que era difícil de llegar a una solución al final

Nada

Que se puede ayudar y aunque no se puedan lograr las cosas no se dan por vencidos

Que para prevenir los hijos de la planta

Es perderse y no saber dónde quedo

Entendí que es arrancar las hierbas malas

Apartar una persona de si lo que le estorba o constituye un obstáculo para determinar fin

5. ¿Por qué es importante la disciplina en el mundo del principito?

35 respuestas

Por que todo lo que dice el principito tiene que hacerse por que eso se llama disciplina

Porque si no se hace la limpieza del planeta y no se arrancan baobabs el planeta puede estallar.

Para poder demostrarles a los niños lo importante que es la disciplina

Por qué hay mucho peligro

porque con disciplina se puede mantener el orden de las cosas

Que tiene que tener disciplina para quitar todos los baobab



5. ¿Por qué es importante la disciplina en el mundo del principito?

35 respuestas

Nznska

Porque todos es ordenado y limpio

Porque hay que arrancar todo cuidadosamente

el esta en la obligacion y es importante aprender los modales para que se pueda o lo puedan ayudar

porque si no hace así puede acabar con él planeta

Por que pueden lograr salvar el planeta

Por qué si uno se levanta temprano alcanza lograr el objetivo que es arrancar con las hierbas malas

6. Con que árbol puede relacionar el baobabs

35 respuestas

Arbusto

Hyperion

Con uno grande y que heche buena raiz

arbustos

La seiva

Con los árboles ceiba

Pan de primate

Cuando estan pequeños se parecen a los rosales y cuando crecen a grandes arbustos.

El Adansonio puede llevar conectividad por

6. Con que árbol puede relacionar el baobabs

35 respuestas

Con un árbol de grande como por ejemplo grande como la iglesia

Mata maleza

Hyperion se llama el nombre del arbolmas grande del mundo con una altura de 115,55 metros de altura

Con árboles tan grandes

Con las palmas de coco que llegan a crecer también mucho

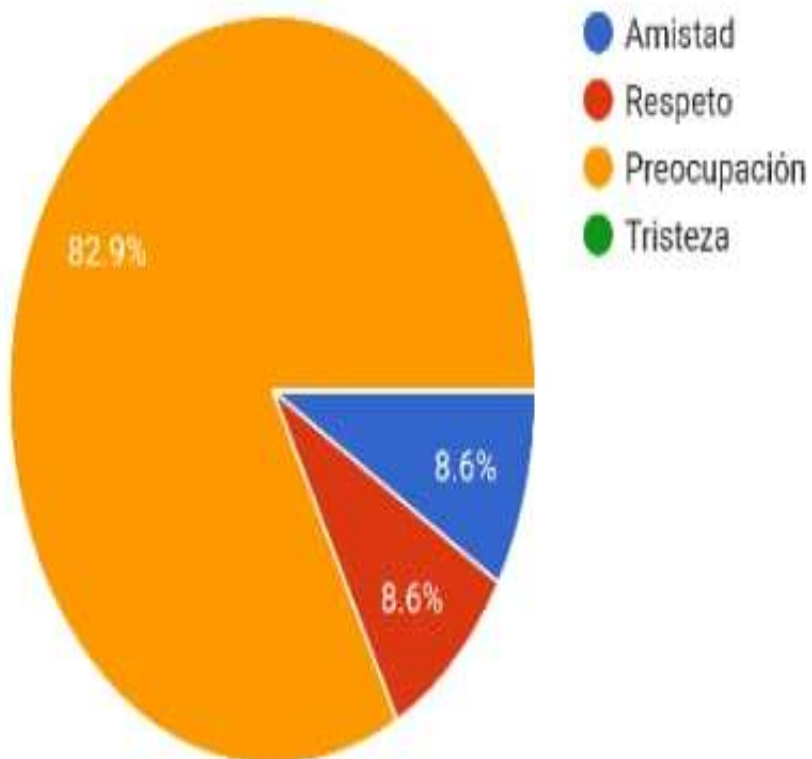
A los rosales

Hhjj

7. Que sentimiento se puede comparar con el de urgencia



35 respuestas



8. ¿por qué el niño no lograría dibujar el baobab?

35 respuestas

Por que eso no era tan fácil y por que el no podía hacer lo de arriba por que era muy alto

Porque era una hierba mala y muy difícil de dibujar

Pero no lo e logrado ,cuando dobuje los baobab estaba animado por un sentimiento de urgencia

Por qué cada vez que Hiba a dibujar los baobabs estaba en el sentimien

porque no podía perder ni un poco de tiempo. Ya que si lo hacia los boababs le ganaban en crecer

Por qué sería muy difícil y fastidioso

8. ¿por qué el niño no lograría dibujar el baobab?

35 respuestas

Por que eso no era tan fácil y por que el no podía hacer lo de arriba por que era muy alto

Si lo logro dibujar tanto que en el libro solo se encontraba fotos del árbol solamente por que estaba preocupado por que no hallaban como acabarlo

Porque tenía un sentimiento de preocupación

Por que no le gusta el papel de moralista

Por que lo deajo de hecer y penso que lo podia terminar pero no pudo.

porque ya no tenia el sentimiento de urgencia

9. Que otras formas utilizaría para eliminar los baobab:

35 respuestas

Tienen que arrancarlo a tiempo para que el baobab no crezca

Beneno por que dice que es un arbol grande

No sembrarlas y tener cuidado a la hora de comprar los Rosales ya que son parecidos

Hacer la técnica del principito

Con un herbicida

El principito se yeva una manada de elefantes para poder eliminar el árbol baobasbs

Se utiliza los hachas o se pude echar candela

9. Que otras formas utilizaria para eliminar los baobab:

35 respuestas

Pienso que rompiendo la raíz y echándole un veneno q lo seque y luego fácilmente el árbol caiga a pedazos o lo puedan tumbar

Fumigar la hierva mala

Trasplantarlos a otro lugar

Fumigandolo.

con una maquina

él mismo

Inyectándole veneno o cortandolos

Cortarlas con algun topo de herramienta para cortar



10. ¿si fueras el niño que acompaña al principito qué consejo le darías para que el trabajo de eliminar los baobabs no sea fastidioso?

35 respuestas

Si yo fuera el niño le diría que utilizara un a hacha o si no entonces que lo quemaran y así no estorbaran

Que cada vez que arrancara un baobab sembrará otra planta que no causara daño sino que al contrario le diera un beneficio

Que mientras el cordero come hierva buena.. el va arrancando la hierva mala

Tratar de hacer la eliminación de forma divertida

Que los arrancara a tiempo cuando estan pequeños. Que no los dejara crecer para que el trabajo nosea fastidioso.



10. ¿si fueras el niño que acompaña al principito qué consejo le darías para que el trabajo de eliminar los baobabs no sea fastidioso?

35 respuestas

Que venga acompañado de personas que sepan del tema de los baobabs para que lo ayuden a arrancar los baobabs antes de que crezcan

Le diría que tenga confianza y que crea en entre el y se consiente

Eliminarlas desde el comienzo y saberlas diferenciar

Relajarse y que le pidiera ayuda a la población

Le diría que le echaramos herbicida y que exploremos todo el planeta

Que no se estrenará y tuviera calma

Comentarios ¿ Cómo te pareció el diagnóstico?

24 respuestas

Para hacer las cosas con calma primero preparese para luego hacer la limpieza

Leider Emmanuel Lizarazo Ortiz 6 A

Me gusto mucho sobre esta historia

Sabemos que los corderos son herbívoros y al tratarse de una planta que se debía eliminar. Era para el principito un motivo de alegría pensar en que los corderos podrían acabar con ella

Ninguno

Este cuanto nos enzeña : a alejar el mal con disciplina. Y cuidadosamente.



Comentarios ¿ Cómo te pareció el diagnóstico?

24 respuestas

Hay que tener disciplina, cuidado, estar atento siempre para diferenciar lo bueno de lo malo y actuar en consecuencia

Que me parece buena la idea del principio de dejar los corderos

Estuvo bien el tema .

Me gusta mucho la historia

Ingrid Taliana Sanguino Lozada 6C

MARLON OJEDA MORENO 6C

Bien

Jsjsjs



SC

los baobab:

35 respuestas

Se puede eliminar desinfectandolo

Usaría herbicida

Una pala

Meterlo a un asteroide .

Arancandolos

arrancarlos

Fumigandolas

Fumigar cuando nacieran

Fumigando con veneno.

ANALISIS DEL DIAGNOSTICO DEL GRADO SEXTO

PORCENTAJE	NO ALCANZO EL NIVEL ESCRITOR	NIVEL ESCRITOR BASICO	NIVEL ESCRITOR BUENO	NIVEL ESCRITOR SUPERIO
25%				5



25%			15	
45%		14		
5%	1			

ANEXO 3 – RÚBRICA

INSTRUMENTO PARA IDENTIFICAR NIVELES DE ESCRITURA

INSTRUMENTO N°1		FECHA:
ANÁLISIS DE LA ESCRITURABILIDAD – DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES		
EJE CURRICULAR: PRODUCCIÓN TEXTUAL	ESTUDIANTE(S):	CODIGO:
ETAPA: OBSERVACIÓN	OBJETIVO GENERAL: Identificar falencias en el eje curricular de la producción textual, con el fin de emplear un proceso de mejoramiento en las habilidades escritoras	
INVESTIGACIÓN BASADA : Habilidades escritoras, ejecución de procesos de escriturabilidad		
CRITERIOS DE EVALUACION		
ELEMENTO A ANALIZAR: DIAGNOSTICO		
NIVEL LEXICO		
COHERENCIA- COHESION		
NIVEL SINTACTICO		
SENTIDO GLOBAL		
REPETICION		
LENGUAJE FIGURADO		
PROGRESION TEMATICA		
USO DE CONECTORES		
OBSERVACION:		

Fuente: Propia

El instrumento corresponde al enfoque cualitativo por ende, se opta a cualificar el desempeño de los educandos frente a las actividades de producción textual teniendo en cuenta la siguiente tabla:

TABLA DE NIVELES

NO ALCANZA EL NIVEL ESCRITOR	NIVEL ESCRITOR BASICO
No maneja conectores, ni sintaxis, ni gramática.	Maneja conectores básicos, tiene una noción sobre sintaxis y gramática.
NIVEL ESCRITOR BUENO	NIVEL ESCRITOR SUPERIOR
Hace uso de conectores según su tipo, conoce y usa las reglas gramaticales, aplica la sintaxis en sus escritos, y entiende el significado de sus palabras	Hace uso adecuado de coherentes, utiliza las reglas gramaticales, empleando signos de puntuación, hace uso adecuado de la sintaxis en la estructura del texto, entiende y usa a su favor el significado de las palabras con un amplio vocabulario

Fuente: Basado en el eje curricular de Producción textual de Sexto grado

Por medio de la tabla de niveles se califica a los estudiantes del grado sexto que respondieron el diagnóstico.

CRONOGRAMA

SEMANA →	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
ACTIVIDAD														
1. Inducción	X													
2. Trámites de presentación de practicantes		X												
3. Inicio de Práctica docente-Observación Institucional			X											
4. Diagnóstico				X										
5. Actividad 2					X	X								
6. Actividad 3							X	X						



7.Actividad 4									X	X				
8.Actividad 5											X	X		
9.Actividad 6													X	X

REFERENTES BIBLIOGRAFICOS

Acevedo, A.(2017).LA ESCALERA HACIA LA LECTURA”EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PARA PROMOVER EL PROCESO LECTOR EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO PRIMERO C , DEL COLEGIO CARMEN TERESIANO, CUCUTA NORTE DE SANTANDER. Proyecto de Aula, Universidad de Pamplona: Colombia. Recuperado de:
<http://www.unipamplona.edu.co/biblioteca/>

Alves, P; García, F. (2017). OFICIOS DEL CINE, MANUAL PARA PRÁCTICAS CINEMATOGRAFÍCAS. Madrid: España. Recuperado de:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=733830>

Antón Boada, L. (2014). *LA INFLUENCIA DEL ENTORNO FAMILIAR EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA COMUNICATIVA*. España: Universidad de Valladolid. Recuperado de:
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/6694/1/TFG-L561.pdf>

Argibay, J. (2009). MUESTRA EN INVESTIGACION CUANTITATIVA. Subjetividad Y Procesos Cognitivos. UCES: Argentina. Recuperado de:
[http://dspace.uces.edu.ar:8180/xmlui/bitstream/handle/123456789/719/Muestra_en_investigaci%
c3%b3n_cuantitativa.pdf?sequence=1](http://dspace.uces.edu.ar:8180/xmlui/bitstream/handle/123456789/719/Muestra_en_investigaci%c3%b3n_cuantitativa.pdf?sequence=1)





- Bonilla, J. (2005). EL CINE Y LOS VALORES EDUCATIVOS A LA BÚSQUEDA DE UNA HERRAMIENTA EFICAZ DE FORMACIÓN. Revista de Medios y Educación. Universidad de Sevilla: España. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/368/36802604.pdf>
- Buitrago, A; Iguarán, T. (2018). FORTALECIMIENTO DE LA PRODUCCIÓN TEXTUAL. Tesis. Universidad de los Andes: Colombia. Recuperado de:
<https://repositorio.uniandes.edu.co/bitstream/handle/1992/34582/u808061.pdf?sequence=1>
- Del Prado, R. (2008). “EL CINE: ARTE O INDUSTRIA”. Recuperado de:
<https://biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning-innova/124/art1798.pdf>
- Fajardo, D. M. (2014). “El potencial didáctico del libro-álbum para la educación literaria-intercultural”. Educar en Revista, Curitiba, Brasil, n. 52, p. 45-68, abr./jun. Editora UFPR. Recuperado de: <http://www.scielo.br/pdf/er/n52/04.pdf>
- García, R. (2007). *EL CINE COMO RECURSO DIDÁCTICO*. España: Eikasia Revista de Filosofía. Recuperado de: <http://revistadefilosofia.com/13-08.pdf>
- Guerrero, A. (2009). LA IMPORTANCIA DE LA CREATIVIDAD EN EL AULA. Federación de Enseñanza C.C.O.O de Andalucía: España. Recuperado de:
<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6414.pdf>
- Hernández, F. (2018). Talleres de producción textual y comprensión lectora para fortalecer el hábito lector y la producción textual autónoma en los jóvenes, a partir del ‘error gramatical’ como recurso motivador y resignificado, asociado al proceso de enseñanza/aprendizaje de los estudiantes. UNAD: Colombia. Recuperado de:
<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/22551>



Montes, J. (1983). Habla, lengua e idioma. Recuperado de:

https://cvc.cervantes.es/lengua/thesaurus/pdf/38/TH_38_002_065_0.pdf

Noel, M. (2020). CONSTRUCCIÓN DE INCLUSIÓN Y ACCESIBILIDAD EN LA UNIVERSIDAD A TRAVÉS DE LAS TIC. Unidad de Comunicación de la Universidad de la República: Uruguay.

Recuperado de:

https://www.researchgate.net/publication/343222729_Construccion_de_inclusion_y_accesibilidad_en_la_universidad_a_traves_de_las_tic

Picón, A. (2019). LUDIFICACIÓN Y GAMIFICACIÓN EN EL AULA DE SECUNDARIA DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS LINGÜÍSTICAS A TRAVÉS DEL JUEGO.

Universidad de Burgos: Argentina. Recuperado de:

https://riubu.ubu.es/bitstream/handle/10259/5208/Pic%C3%B3n_Ib%C3%A1%C3%B1ez-tfm.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Pilleux, M. (2001). *COMPETENCIA COMUNICATIVA Y ANÁLISIS DEL DISCURSO*. Chile:

Revista Scielo. Recuperado:

https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0071-17132001003600010

Ramírez, J. (2018). DESARROLLO DEL EJE DE SISTEMAS SIMBÓLICOS A TRAVÉS DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL DE CORTOMETRAJES EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO NOVENO DEL COLEGIO CLARETIANO DE LA CIUDAD DE CÚCUTA. Proyecto de Grado, Universidad de Pamplona: Colombia. Recuperado de:

<http://www.unipamplona.edu.co/biblioteca/>

Rubio, C. (2019). FORTALECIMIENTO DE LA PRODUCCIÓN TEXTUAL MEDIANTE EL DESARROLLO DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y OTROS SISTEMAS





SIMBÓLICOS EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO SEXTO DEL INSTITUTO TÉCNICO MERCEDES ÁBREGO EN CÚCUTA, NORTE DE SANTANDER. Proyecto de Grado, Universidad de Pamplona: Colombia. Recuperado de:

<http://www.unipamplona.edu.co/biblioteca/>

Vargas E, (2015). *LAS FUNCIONES DEL LENGUAJE DE JAKOBSON EN LA TITULACIÓN DEPORTIVA: ESTUDIO ESTILÍSTICO DE LA NACIÓN Y LA EXTRA*. Costa Rica: Revista de Filología y Lingüística de la Universidad de Costa Rica. Recuperado de:

<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/filyling/article/viewFile/21194/21356>

Vásquez Abeijon, S. (2017). *INFLUENCIA DEL CINE DE LOS ORÍGENES EN LA LITERATURA ESPAÑOLA DEL SIGLO XX*. España: El Genio Maligno: revista de humanidades y ciencias sociales. Recuperado de: [https://elgeniomaligno.eu/wp-](https://elgeniomaligno.eu/wp-content/uploads/2017/03/4_Materia_Sandra_Vazquez_Abeijon.pdf?fbclid=IwAR0I52tYPdSarxCpcVHHzfoUYeBkOfSp_yik6UKGQ0yRLJjj_LA1A7_gcw)

[content/uploads/2017/03/4_Materia_Sandra_Vazquez_Abeijon.pdf?fbclid=IwAR0I52tYPdSarxCpcVHHzfoUYeBkOfSp_yik6UKGQ0yRLJjj_LA1A7_gcw](https://elgeniomaligno.eu/wp-content/uploads/2017/03/4_Materia_Sandra_Vazquez_Abeijon.pdf?fbclid=IwAR0I52tYPdSarxCpcVHHzfoUYeBkOfSp_yik6UKGQ0yRLJjj_LA1A7_gcw)

Yepes, V; Soto, J; Castro, G. (2018). *LA CINEGRAFÍA: UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA PRODUCCIÓN TEXTUAL EN LA ESCUELA*. Tesis. Universidad de Antioquía: Colombia. Recuperado de:

http://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/12332/1/YepesVictor_2018_CinegrafiaEstrategiaDidactica.pdf