



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



EL BREAKOUT COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA FORTALECER LA
COMPETENCIA LITERARIA EN LOS ESTUDIANTES DE DECIMO GRADO DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INSTITUTO ADVENTISTA DE CÚCUTA.



MARIELA SUÁREZ HERNÁNDEZ

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LIC. LEN LENGUA CASTELLANA Y COMUNICACIÓN
CÚCUTA
2021-1



SC-



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



EL BREAKOUT COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA FORTALECER LA
COMPETENCIA LITERARIA EN LOS ESTUDIANTES DE DECIMO GRADO DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INSTITUTO ADVENTISTA DE CÚCUTA.



MARIELA SUÁREZ HERNÁNDEZ

TUTOR:
PAOLA DURÁN

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LIC. LEN LENGUA CASTELLANA Y COMUNICACIÓN
CÚCUTA

2021-1



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona



DEDICATORIA

Primeramente, a Dios que es mi refugio, mi protección, mi esperanza y mi guía en todos los momentos de mi vida.

A mis esfuerzos y dedicación, aunque no fue fácil llegó el momento que tanto espere y ahora puedo decir hasta aquí me ha ayudado Jehová.

A mi esposo por su apoyo incondicional, su paciencia y el amor que me brindo durante este proceso.

A mis hijos Edgar Orlando y David Fernando por ser el motor de mi vida, los que me impulsan cada día a enfrentar cada reto, gracias a ellos tengo un motivo para continuar cada día, los dueños de mis triunfos, gracias a ellos por todo el tiempo que me permitieron dedicarle a mi carrera y en ningún momento reclamaron su tiempo.

A mi padre por sus oraciones constantes pidiendo a Dios que me ayude y me bendiga siempre y por todas las enseñanzas que me brindó y me han servido a la fecha.

A mi madre por ese apoyo que me brindo desde el inicio de mi carrera hasta la fecha, por sus oraciones, por estar ahí siempre que la necesito, por su apoyo incondicional en todos los momentos de mi carrera y ser parte de este proceso.

A mis hermanas y sobrinos por estar presentes siempre en todo momento, dándome ánimo y apoyo.



SC-



AGRADECIMENTOS

Agradezco a Dios por la oportunidad que medio de estudiar y enamorarme de esta profesión.

Agradezco a la Universidad de Pamplona por abrirme las puertas y permitirme formarme como docente en lengua castellana y comunicación.

A los docentes que hicieron parte de ese proceso de formación profesional que de una u otra manera formaron las bases de mi profesión

Al profesor Edgar Orlando Herrera docente del curso de literatura infantil por haberme enseñado que la educación necesita grandes cambios y que va de la mano de la tecnología que debemos avanzar al futuro y no quedarnos en una educación tradicional y despertar en mí el interés por la gamificación en la educación.

A mis tutores de práctica Paola Durán y Fabian Ramírez por la dedicación y la dirección durante el proyecto.

A mi docente formador externo Luis Tarazona por la colaboración y el apoyo brindado.

A mi esposo y mis hijos por que fueron cinco años que dedique gran parte de mi tiempo a mis estudios y ellos me brindaron un apoyo único e incondicional, gracias por ese amor genuino que me brindan.

A mis padres por su apoyo en sus oraciones constantes pidiendo a Dios por mí.

A mis hermanas, sobrinos, suegra, cuñados, a ellos muchas gracias porque siempre estuvieron ahí en este proceso de formación.



RESUMEN

En este proyecto de investigación se busca fortalecer la competencia literaria por medio del Breakout, que es una herramienta de gamificación, primero se diseña la herramienta para luego de esto implementarla en el aula virtual por zoom, las actividades se suben a classroom, esta investigación se lleva a cabo en la institución educativa Instituto adventista de Cúcuta, por medio del Breakout se diseñan unos retos o misiones donde los estudiantes aprenden por medio del juego.

De igual forma se buscan antecedentes internacionales, nacionales y regionales que permiten respaldar la investigación y estos investigadores consideran importante la tecnología en la educación, se resalta a su vez la importancia de fortalecer la competencia literaria que es la falencia encontrada en los educandos.

Palabras Claves: Competencia literaria, lectura, escritura, Breakout,

SUMMARY

This research project seeks to strengthen literary competence through Breakout, which is a gamification tool, first the tool is designed to then implement it in the virtual classroom by zoom, the activities are uploaded to classroom, this research is carried out in the educational institution Adventist Institute of Cucuta, through the Breakout some challenges or missions are designed where students learn through the game.



In the same way, international, national and regional backgrounds are sought that allow to support the research and these researchers consider technology in education important, it is also highlighted the importance of strengthening literary competence that is the flaw found in learners.

Keywords: Literary competence, reading, writing, Breakout,





TABLA DE CONTENIDO

DEDICATORIA	3
AGRADECIMENTOS	4
RESUMEN	5
SUMMARY	5
INTRODUCCIÓN	9
CAPÍTULO I	11
1. PROBLEMA	11
1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.....	11
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	13
1.3 JUSTIFICACIÓN	13
1.4 OBJETIVOS	15
1.4.1 OBJETIVO GENERAL	15
1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	15
Capítulo II	16
2. Marcos de referencia	16
2.1 Antecedentes investigativos.....	16
2.1.1 Antecedentes Internacionales	16
2.1.2 Antecedentes Nacionales.....	17
2.1.3 Antecedentes Regionales	18
2.2 Marco Teórico	19
2.3 Marco Conceptual	21
2.3.1 Competencia Literaria	21





2.3.2 Escritura.....21

2.3.3 Lectura.....22

2.3.4 Herramientas tecnológicas.....22

2.3.5 Gamificación.....22

2.3.5 Breakout.....22

2.4 Marco Contextual.....23

2.5 Marco Legal.....24

2.5.1 Constitución Política de Colombia.....24

2.5.2 Ley 115 de 1984.....24

2.5.3 Ley 1341 de 2009.....25

CAPÍTULO III.....27

3. METODOLOGÍA.....27

3.1 ENFOQUE LA DE INVESTIGACIÓN.....27

3.2 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....28

3.3 INFORMANTES CLAVE (IC).....30

3.4 FASES DE LA INVESTIGACIÓN.....30

3.5 CATEGORÍAS DE ANÁLISIS.....31

3.6 INSTRUMENTOS PARA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN.....32

<https://view.genial.ly/60b82465ca42f20da03cdbff/interactive-content-escape-isla-desierta>.....68

<https://view.genial.ly/60b82465ca42f20da03cdbff/interactive-content-escape-isla-desierta>.....69

IV PROPUESTA PEDAGÓGICA.....79

CONCLUSIONES.....85

REFERENCIAS BILIOGRAFICAS.....86

ANEXOS.....88





INTRODUCCIÓN

El proceso de enseñanza aprendizaje es uno de los métodos más importantes en la sociedad pues se cuenta con ello para la formación de individuos totalmente hábiles para participar en el desarrollo de una humanidad donde construir un futuro mejor es; no solo el logro individual, sino que también los demás forman parte de ella. Los actores son los estudiantes como directos, los docentes y los padres de familia en conjunto pueden lograr las diferencias de la formación.

Además, es inquietante para la comunidad estudiantil cada uno de los retos a los que se deben sobreponer durante estos tiempos, donde la pandemia ha cambiado totalmente la forma concebir el proceso, pues la cuarentena, el encierro y la virtualidad junto con los espacios donde se recibe la enseñanza han cambiado, esto muestra de manera seria que los estudiantes han tenido que afrontar muchos obstáculos para continuar en un aprendizaje que tiene como plan el uso interactivo de las tic, al relacionar los compromisos con las formas y los momentos de las clases se ha visto que se necesita otra manera de planeación, una más cercana a la actualidad donde todos pueda acceder al privilegio de estudiar pero sin causar ansiedad en ellos.

Por lo anterior, al considerar la apatía en los estudiantes y los factores que la provocan; teniendo en cuenta la observación en el aula virtual por zoom se visualiza que deben enfrentarse a tal realidad, se procedió a hacer una investigación de una herramienta de gamificación “Breakout” para llevar los aprendizajes de una manera didáctica y lúdica así de esta manera motivar a los estudiantes; a su vez se realizó una prueba diagnóstica donde se pudo notar





falencias en la competencia literaria, por ende, dentro de esta investigación se pretende el fortalecimiento de esta competencia por medio de la herramienta de gamificación “Breakout”.

A partir de esto, se implementó la herramienta Breakout para fortalecer la competencia literaria, en las planeaciones fueron incluidos algunos breakout para despertar el interés en los estudiantes y a su vez poder fortalecer esta competencia de una manera didáctica.

Es necesario resaltar que el breakout es una herramienta pertinente y creativa que de manera lúdica genera un cambio en el proceso de enseñanza dentro de una perspectiva distinta en la forma de percibir la enseñanza en los estudiantes.

Sin duda, se recomienda esta herramienta en el proceso de formación de los educandos; teniendo en cuenta que es interactiva, despierta el interés en los contenidos presentados en lengua castellana del grado décimo, junto con la atención y la intención de cada uno de los estudiantes mostrándose entusiastas puesto que para ellos esto es innovador; y han mostrado un gran interés en los aprendizajes haciendo uso del Breakout.



CAPÍTULO I

1. PROBLEMA

1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Debido a la emergencia sanitaria que se presentó a nivel mundial las instituciones educativas debieron cerrar las aulas y abrir salas virtuales para que los docentes pudieran dar sus clases y de esta manera sus estudiantes continuaran con su proceso de formación, esto ha causado desmotivación y ha hecho que los educandos pierdan el interés por el estudio. Los estudiantes de la institución educativa Instituto Adventista de Cúcuta de décimo grado presentan problemas de motivación y se hace necesario buscar estrategias didácticas divertidas para que estos aprovechen al máximo las clases, teniendo en cuenta que el Breakout es una excelente herramienta para hacer clases divertidas y motivacionales se decidió hacerla parte del proyecto.

“Esto hace que sea necesario un cambio metodológico en la enseñanza y la necesidad de aplicar nuevas herramientas educativas que mejoren el rendimiento del alumnado, es decir, es necesario que el docente utilice herramientas innovadoras y nuevas estrategias didácticas que ayuden a fomentar la participación del alumnado y aumente su motivación.” (Moreno E. , 2019).

Lo que surgió por una necesidad pandémica era necesario en la educación hace mucho tiempo Colombia necesitaba una transformación en la educación, era necesaria la implementación de las TIC en las enseñanzas pedagógicas, y aunque los estudiantes y docentes no se encontraban en el mejor momento pues en realidad la incertidumbre se apoderó de muchos, la influencia que ha tenido las TIC en la educación ha sido notoria pues se han implementado diversas estrategias

para la enseñanza de los aprendizajes; los docentes se han visto obligados a dar un paso en el uso de estrategias y aunque en su mayoría no son nativos digitales se ha realizado el mayor esfuerzo para implementar las TIC al momento de llevar el aprendizaje a los hogares de los estudiantes.

De igual forma la literatura en los educandos se hace un poco tediosa y se busca la manera de que haya un encuentro entre la literatura y el estudiante y esta logre causar impacto en él, teniendo en cuenta que ella es necesaria en la práctica.

La finalidad de su enseñanza dirigida a formar cultura literaria del estudiante, proveyéndole de las nociones indispensables para la crítica y la exégesis de los textos y fijar un uso del idioma del estilo correcto, la convierten en complemento necesario de la tendencia a la educación práctica, que no fomenta el desarrollo de la faz humanística del espíritu, ni el gusto por la belleza de la obra de arte. (Cassani, 2007).

No obstante, los educandos demuestran desinterés por la literatura, no les gusta leer y a esto se les suma los inmensos talleres que deben presentar para demostrar a los docentes que si leyeron; situación que preocupa al estudiante y en lugar de entrar en el placer por la misma entra en una constante lucha de poder entregar lo que se le solicita, resaltando que la literatura es relevante en este proceso pero se debe despertar más el interés por el goce literario en el educando que enfocarse en los grandes talleres provistos por los docentes.

Dentro de la misma línea se puede mencionar que durante el proceso de práctica también se ha evidenciado la apatía por la literatura y a su vez conocer las diversas épocas donde se desarrolla, teniendo en cuenta la importancia de la misma y al analizar la prueba diagnóstica se decidió fortalecer la competencia literaria; teniendo en cuenta que, la literatura en la practicas

pedagógicas, deben ser significantes, pues esta permite conocer el pasado y relacionarlo con el presente, asociándolo con una realidad social, situación que permite fortalecer el proceso de formación en los educandos.

Del mismo modo, resaltar la literatura como proceso fundamental en el proceso de formación es relevante, pues permite la enseñanza de la lengua y a su vez conocer su historia el cual abarca situaciones políticas, religiosas, sociales, entre otras, relacionando todo con una realidad social se puede resaltar lo dicho por Alfonso Reyes quien denomina de luz a la literatura y resalta su importancia en el proceso de la enseñanza. “La exegética o ciencia de la literatura tiene un carácter eminentemente didáctico y un punto de partida escolar” (Reyes, 1997).

En consecuencia, es relevante fortalecer la competencia literaria en los educandos haciendo de estos jóvenes integrales que conozcan su historia y al mundo general despertando el interés por la lectura de textos literarios que les permite desarrollar esta competencia.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo fortalecer la competencia literaria haciendo uso del Breakout como herramienta didáctica?

1.3 JUSTIFICACIÓN

Debido a la emergencia sanitaria que se vive en la actualidad a nivel mundial la educación ha tenido que reinventarse y hacer cambios drásticos afectando a la comunidad educativa, tanto estudiantes como docentes han tenido que adaptarse a esta situación; donde se cerraron las aulas presenciales pues fue obligatorio el distanciamiento social, por este motivo, los estudiantes se sienten desmotivados, y están apáticos al proceso de formación; buscar una

forma de llevar los aprendizajes a los estudiantes de manera didáctica es uno de los retos que han tenido que afrontar los docentes en la pandemia.

No obstante, Los cambios en la educación eran necesarios desde hace tiempo atrás, aunque no fue en las mejores circunstancias, se empezaron a evidenciar algunos cambios que permitieron el uso de las TIC en la educación, teniendo en cuenta que los nuevos educandos son nativos digitales y en pleno auge de la tecnología es apremiante hacer uso de ella para las enseñanzas de los aprendizajes en la escuela.

Esto hace que sea necesario un cambio metodológico en la enseñanza y la necesidad de aplicar nuevas herramientas educativas que mejoren el rendimiento del alumnado, es decir, es necesario que el docente utilice herramientas innovadoras y nuevas estrategias didácticas que ayuden a fomentar la participación del alumnado y aumente su motivación.” (Moreno, 2019)

Se hace necesario que los docentes deben buscar estrategias que permitan un aprendizaje significativo, motivando a los estudiantes para poder llevar a cabo de la mejor manera este proceso de enseñanza aprendizaje. Por ende, hacer uso del Breakout como estrategia didáctica se convierte en una excelente oportunidad para fortalecer la competencia literaria y así llevar los aprendizajes a los educandos de una manera divertida, permitiendo que se desarrollen competencias y a su vez se trabaja en equipo acercando un poco más a la comunidad académica a través de la virtualidad, teniendo en cuenta que la literatura permite conocer las diferentes épocas, permitirán al educando relacionar las enseñanzas con su diario vivir.

El Breakout como herramienta didáctica aumenta el interés en el educando teniendo en cuenta que despierta las emociones y prepara al estudiante para recibir los aprendizajes, pues

estos aprenden a través de retos, juegos, que permiten que el estudiante mantenga el interés y este activo durante este proceso. “Los breakouts educativos son actividades de “aprendizaje basado en juegos” en las que el docente propone a los participantes una serie de desafíos articulados en torno a una trama argumental.” (Cornellà, 2020)

Por consiguiente, dentro del ámbito escolar esta estrategia permite que los educandos aprendan de manera divertida y disfruten de la literatura; causará gran impacto, en el desarrollo de la competencia literaria en los estudiantes, a su vez dentro del área de Lengua Castellana de la Universidad de Pamplona.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 OBJETIVO GENERAL

Fortalecer la Competencia literaria en los estudiantes a través del Breakout como herramienta didáctica

1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Identificar las falencias en los estudiantes por medio de una prueba diagnóstica.

Diseñar una herramienta didáctica gamificada que permita el fortalecimiento de la Competencia literaria a través del Breakout

Implementar la herramienta didáctica de gamificación en el aula virtual para el fortalecimiento de la competencia literaria por medio del Breakout.

Evaluar el proceso en el fortalecimiento de la competencia literaria en por medio del Breakout.

Capítulo II

2. Marcos de referencia

2.1 Antecedentes investigativos

A continuación, se relacionan algunos trabajos investigativos que, de una u otra manera, se relacionan con el objeto de estudio de la presente investigación, los cuales se abordan desde el ámbito internacional, nacional y regional.

2.1.1 Antecedentes Internacionales

Los investigadores Cerillo y Sánchez, en su artículo *“Educación y competencia literaria”* del año 2019 de España, refiere que las TIC son un lujo necesario y se pueden utilizar para fortalecer la competencia literaria, por medio de diversas páginas los estudiantes tienen la posibilidad de acceder a la literatura.

El proceso de construcción del sentido que se produce en la comunicación literaria se corresponde y coincide con la construcción de la personalidad, porque se trata de construir sentidos que proporcionen referencias para interpretar el mundo. En la progresiva formación del lector literario, la Literatura Infantil y Juvenil cumple un papel fundamental, pues, con ella el lector se irá familiarizando con los conocimientos de las convenciones propias del lenguaje poético, que aportan especificidad a la comunicación literaria, y con el contexto histórico en que el texto literario se ha producido, de modo que, poco a poco, pueda comprender, interpretar y enjuiciar los textos literarios, es decir adquirir la “competencia” literaria. (Pedro Carrillo, 2017)

Por lo anterior, se expone la literatura que permite conocer la cultura y entender al hombre dentro de su historia, permitiendo la construcción de la realidad social.

El segundo antecedente internacional refiere a Carlos Adrian García, con la investigación titulada ***“Una propuesta de aplicación de herramientas de gamificación o ludificación en línea en clases sobre El Quijote concebidas bajo un enfoque de trabajo por proyecto”*** de las islas Baleares del año 2017 para recibir el título de magister.

“Este trabajo de fin de máster es una propuesta didáctica de aplicación de herramientas de gamificación en línea en clases de Lengua Castellana y Literatura que han sido secuenciadas bajo un enfoque de trabajo por proyectos” (García, 2018) cabe resaltar la importancia de la competencia literaria en los educandos el leer por placer, por el simple gusto de la literatura, y la importancia del uso del juego para la enseñanza.

El tercer antecedente internacional hace referencia al proyecto de investigación titulado ***Breakout Edu en el aula de Tecnología de 3º de educación secundaria obligatorio***, su investigador es Verdura Bosch de Barcelona el 6 de Junio de 2019 hace referencia que el “Breakout es ideal para aplicar en las aulas porque transforma el espacio – aula” (Bosch, 2019) realta la importancia del Breakout para la aplicación en el aula, este lo lleva tener un aprendizaje significativo.

2.1.2 Antecedentes Nacionales

Dentro de los antecedentes nacionales se expone el proyecto de investigación de J Morales de Bogotá para recibir el título de especialista en el año 2019 que lleva como título ***“Entorno Virtual De Aprendizaje Centrado En La Gamificación Para El Desarrollo De La Competencia Literaria”*** refiere que con la propuesta “busca integrar al plano educativo el

contexto del estudiante y los procesos de enseñanza, a través de la realización de un EVA basado en la gamificación, para así distanciarnos de la educación tradicional y promover la competencia literaria en los estudiantes”. (Murillo, 2019). En su trabajo de investigación resalta la importancia de la competencia literaria y señala que los educandos usan la tecnología constantemente, por ende, se puede usar para desarrollar competencias en ellos.

Dentro de la misma línea, se referencia el proyecto titulado ***“Hacia Una Nueva Cultura De Lectores Críticos: Diseño De Una Secuencia Didáctica Para El Fortalecimiento De La Competencia Literaria En Estudiantes De Grado 11”*** de Pereira, del año 2016 el cual expone que su “investigación reflexiona sobre la realidad educativa actual y este fenómeno en particular, se remarca la necesidad de reconstruir el tejido de las competencias en lectura y escritura para gestar una generación de estudiantes con capacidad de comprensión y lectura crítica, los planteamientos educativos deben generar un cambio radical para generar herramientas y lineamientos curriculares que contemplen nuevas atmósferas en el intercambio de enseñanza y aprendizaje.” (Ferber, 2016), enfatiza la importancia de la preparación del docente para enfrentar los desafíos en la educación y así desarrollar las competencias en los educandos.

2.1.3 Antecedentes Regionales

Dentro de este apartado se referencia la investigación titulada ***“Desarrollo De La Competencia Literaria Para Fortalecer La Producción Textual Empleando La Novela Gráfica Como Estrategia Didáctica Aplicada En Los Estudiantes Del Grado 10 De La Institución Educativa Carlos Pérez Escalante De San José De Cúcuta”*** del año 2019 trabajo de Montaña Roper, “Esta propuesta parte de las diferentes problemáticas presentadas por los estudiantes en

el desarrollo de la producción textual y caracterización de los diversos momentos de la creación de la novela gráfica, para lo cual fue pertinente generar un plan de mejoramiento, direccionado a las dificultades en el entorno escolar y el desarrollo de la competencia textual con base en los medios de comunicación y otros sistemas simbólicos para los diferentes contextos en los que son participes”. (Roper, 2019) cabe resaltar que el investigador expone el gran impacto por el desarrollo de competencias literarias en los educandos.

2.2 Marco Teórico

La presente investigación aborda los aspectos teóricos más relevantes, la propuesta tiene entre ellos el modelo pedagógico constructivista social con un enfoque dialogante basados en la formación de individuos íntegros, libres y competentes que permite formar para la vida, logrando obtener un aprendizaje significativo. La cual se fundamenta en tres teóricos importantes en la educación Jean Piaget en el proceso del desarrollo cognitivo, Lev Vygotsky en la pedagogía dialogante, aprendizaje social y David Ausubel en el aprendizaje significativo.

Además, teniendo en cuenta que la Competencia Literaria es la capacidad que tienen los estudiantes para comprender los textos literarios y su vez producir textos, relacionándolo con su realidad, el docente debe ayudar al estudiante a desarrollar ese placer por la literatura y de esta manera despertar el interés por la lectura y llevarlo a comprender y desarrollar la competencia literaria.

La finalidad de su enseñanza dirigida a formar cultura literaria del estudiante, proveyéndole de las nociones indispensables para la crítica y la exégesis de los textos y fijar un uso del idioma del estilo correcto, la convierten en complemento necesario de la

tendencia a la educación práctica, que no fomenta el desarrollo de la faz humanística del espíritu, ni el gusto por la belleza de la obra de arte. (Cassani, 2007).

Por ende, es muy importante ayudar al estudiante a sentir esa pasión literaria sin opresiones o imposiciones que bloqueen a los estudiantes en lugar de despertar el interés por la literatura.

El desarrollo de la Competencia literaria tiene una repercusión psicológica al liberar la mente de información y permitir de ese modo que las conexiones cerebrales sean más diáfanos y fluidas, con vista a lograr el placer, el recreo del espíritu a través de un estímulo grato que provoca emociones, que se encuentran en los mundos propuestos en los textos y enriquecer los significados que emanan de ellos con su experiencia e imaginación. La lectura y su enseñanza en la actualidad necesitan orientar didácticamente la Competencia literaria en correspondencia con la aspiración social que se tiene, aspiración que resulta compleja, pues no siempre se logran formar procedimientos didácticos desde la clase que lo permitan. Si se instauran de forma apropiada determinadas estrategias, el lector será capaz de construir el significado de un texto siguiendo las instrucciones de este. (Varela, 2014)

No obstante los estudiantes son apáticos a la lectura pero como docentes es importante implementar estrategias que permitan el desarrollo de esta competencia y puedan conocer los diferentes mundos que ofrece la lectura de la literatura, por ende, hacer que los estudiantes exploren y a su vez desarrollen esta competencia es tarea del docente de lengua y literatura.

La lectura debe ir mas allá de una codificación de signos, leer es comprender, a veces los estudiantes se enfocan en el hecho de leer silabas y se les dificulta la comprensión de la misma. “Comprender un texto , poder interpretarlo y utilizarlo es una condición indispensable no sólo para superar la condición escolar obligatoria, sino para desenvolverse en la vida cotidiana en las sociedades letradas”. (Solé, 1987)

Por lo tanto, posibilita esa representación de la realidad, permitiendo la construcción del conocimiento dentro de un proceso cognitivo.

La escritura no es solo hacer uso de el abecedario o escribir palabras en un papel, esta va mas allá, “no es una creación arbitraria de la mente humana, sino un producto social e histórico que influye en en nuestra percepción de la realidad. (Casanny, 1993).

La escritura es una representación grafica de signos donde se evidencia una realidad social.

2.3 Marco Conceptual

2.3.1 Competencia Literaria

“entendida como la capacidad de poner en juego, en los procesos de lectura y escritura, un saber literario surgido de la experiencia de lectura y análisis de las obras mismas, y del conocimiento directo de un número significativo de éstas”. (Ministerio de Educación Nacional) es necesaria que los docentes busquen estrategias para poder fortalecer esta competencia literaria.

2.3.2 Escritura

La escritura no es solo hacer uso de el abecedario o escribir palabras en un papel, esta va mas allá, “no es una creación arbitraria de la mente humana, sino un producto social e histórico que influye en en nuestra percepción de la realidad. (Casanny, 1993).

2.3.3 Lectura

La lectura debe ir mas allá de una codificación de signos, leer es comprender, a veces los estudiantes se enfocan en el hecho de leer silabas y se les dificulta la comprensión de la misma. “Comprender un texto , poder interpretarlo y utilizarlo es una condición indispensable no sólo para superar la condición escolar obligatoria, sino para desenvolverse en la vida cotidiana en las sociedades letradas”. (Solé, 1987)

2.3.4 Herramientas tecnológicas

las Tecnologías de la Información y la Comunicación están surgiendo nuevas formas de planificar y desarrollar los procesos de Enseñanza Aprendizaje, de manera que se promueva la participación sincrónica y asincrónica entre los sujetos que no se encuentran físicamente en el mismo lugar, ni en las mismas coordenadas temporales. (Brito)

2.3.5 Gamificación

"La gamificación es una técnica, un método y una estrategia a la vez. Parte del conocimiento de los elementos que hacen atractivos a los juegos e identifica, dentro de una actividad, tarea o mensaje determinado, en un entorno de NO-juego, aquellos aspectos susceptibles de ser convertidos en juego o dinámicas lúdicas. Todo ello para conseguir una vinculación especial con los usuarios, incentivar un cambio de comportamiento o transmitir un mensaje o contenido. Es decir, crear una experiencia significativa y motivadora" (Marín & Hierro, 2013)

2.3.5 Breakout

"*Breakout*" es un juego inmersivo derivado de los populares Escape Rooms que están reproduciéndose como espacios de ocio en ciudades de todo el mundo. En

un *breakout* no hay que salir de una habitación en la que un grupo está encerrado; aquí el objetivo consiste en abrir una caja cerrada con diferentes tipos de candados. Para conseguir los códigos que los abren es necesario resolver problemas, cuestionarios y enigmas. Una breve narrativa transforma a los participantes en agentes secretos, científicos, aventureros o cualquier personaje que imaginemos, ¡dispuesto a salvar al mundo entero! (Negre & Walczak, 2017)

2.4 Marco Contextual

En el mes de enero del año 1971 se inician sus funciones educativas en la sede actual, con el nombre de colegio Libertad N. 1. Su fundación se le acredita y se le reconoce a la asociación del Alto Magdalena de la iglesia adventista del 7º día con sede en la ciudad de Bogotá. En el año 1992 toma el nombre de Instituto Adventista de Cúcuta (INAC). El 14 de enero del 2002 pasa el INAC, por razones de crecimiento a ser administrado por la asociación del Noreste Colombiano.

En 1971 se inician sus actividades en la sede actual, en 1992 mediante Res. N. 000138 del 13 de marzo, se legaliza el cambio de razón social del Instituto docente denominado Libertad N. 1 por el de Instituto Adventista de Cúcuta siendo director Tomas Pedraza Gallo, en 1997 se graduó la primera promoción de bachilleres académicos, en 1999 ocupa un sitio de honor en las Pruebas Icfes, en el 2007 se graduó la primera promoción del programa técnico en ensamble y mantenimiento de PC de escritorio, en convenio con el SENA.

El instituto adventista de Cúcuta es perteneciente a la zona urbana, se encuentra localizado en el barrio la libertad de la comuna 3, es un instituto privado. Cuenta con dos

jornadas, tiene un horario de las 7 de la mañana hasta las 12:30 los grados décimos y once y los grados de quinto a noveno salen a las 11:40 am, en pre escolar las clases se dan de una y media hasta las cuatro; cabe resaltar que estos horarios se usan a causa de la pandemia, y se les da a los estudiantes 10 minutos de descanso por cada clase recibiendo las enseñanzas por la plataforma zoom.

Cabe resaltar que la investigación se llevo a cabo en el grado décimo, cuenta con 35 estudiantes, en edades entre 15 y 17 años, son estudiantes de estrato 2 y 3, todos cuentan con celular para recibir sus clases y algunos también cuentan con computador.

2.5 Marco Legal

2.5.1 Constitución Política de Colombia

Dentro de la constitución Política de Colombia se puede referenciar la importancia de la tecnología en la educación, aportando al proyecto una base ya que este se hace bajo una plataforma digital Genially donde las enseñanzas son llevadas por medio de la tecnología dentro de la gamificación.

ARTICULO 67. La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente. (Constitución Política de Colombia , 1991)

2.5.2 Ley 115 de 1984

Dentro del marco legal de la ley 115 nos encontramos con distintos títulos y artículos por medio de la cual el congreso general de la republica decreta la ley general de la educación para



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona

Colombia. La finalidad de la educación en el país colombiano se debe a la atención del desarrollo de la personalidad, teniendo presente la formación, adquisición, el desarrollo, el estudio y la adquisición de los valores y principios de cada persona para la vida. En esta ley se referencia la importancia de la tecnología en la educación para el desarrollo del saber.

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

5. La adquisición y generación de los conocimientos científicos y técnicos más avanzados, humanísticos, históricos, sociales, geográficos y estéticos, mediante la apropiación de hábitos intelectuales adecuados para el desarrollo del saber.

9. El desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la calidad de la vida de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país. (Ley 115 de 1994, 1994)

2.5.3 Ley 1341 de 2009

Para fortalecerle la competencia en los estudiantes por medio del Breakout, se hizo uso de la Genially haciendo uso de las tecnologías de información teniendo como base el siguiente artículo de la ley 1341 de 2009.

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. (Ley 1341, 2009)

Decreto 420 de 2020

Debido a la emergencia sanitaria que se presentó en el año 2020 las instituciones educativas debió cerrar sus puertas y buscar estrategias para poder llevar los aprendizajes a los estudiantes, por ende, se realizaron las clases por aula virtual zoom y las prácticas se hicieron dentro de la virtualidad.

Artículo 1. Adición de un párrafo transitorio al Artículo 86 de la Ley 115 de 1994.

Adicionar un párrafo transitorio al artículo 86 de la Ley 115 de 1994, así: "Párrafo Transitorio. Hasta tanto permanezca vigente la Emergencia Sanitaria declarada por el Ministerio de Salud y Protección Social, con ocasión de la pandemia derivada del Coronavirus COVID-19, el Ministerio de Educación Nacional podrá organizar las semanas de trabajo académico que se realizan durante el año en períodos diferentes a los previstos en el inciso primero del presente artículo, a solicitud motivada de la autoridad competente en educación. Las solicitudes deben tener en cuenta las directrices expedidas por el Ministerio de Educación Nacional. (Decreto 660, 13 de mayo, 2020)

Por lo anterior cabe resaltar que el proyecto de investigación se aplicó dentro de la virtualidad debido a la emergencia sanitaria y por ende fue necesario el uso de herramientas tecnológicas de como la herramienta genially en la realización del Breakout.



CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA

3.1 ENFOQUE LA DE INVESTIGACIÓN

El enfoque cualitativo describe puntualmente los logros de los estudiantes durante el proceso de enseñanza aprendizaje, este da a conocer el nivel del estudiante con palabras sus conocimientos, sus habilidades y aprendizajes.

Teniendo en cuenta, que dentro de práctica docente se estudia una realidad que son las falencias de los estudiantes, haciendo una observación, luego una prueba diagnóstica haciéndose de manera natural donde se explica el proceso de la misma se concibe esta investigación dentro de una investigación cualitativa. “La investigación cualitativa proporciona profundidad a los datos, dispersión, riqueza interpretativa, contextualización del ambiente o entorno, detalles y experiencias únicas. Asimismo, aporta un punto de vista “fresco, natural y holístico” de los fenómenos, así como flexibilidad”. (Hernández, 2014)

Es oportuno decir que la descripción debe ser objetiva ya que alejarse de la realidad no es en absoluto la propuesta de este enfoque dado que su base parte de una verdad esta se da en el aula y se comparte a través de la descripción, utilizando el lenguaje que da a conocer los logros de cada uno de los educandos.

Cabe resaltar que, en la investigación cualitativa “El investigador ve al escenario y a las personas dentro de una perspectiva holística; las personas, los escenarios o los grupos no son

reducidos a variables, si no considerados como un todo. El investigador cualitativo estudia a las personas en el contexto de su pasado y de las situaciones en que se hallan” (Taylor & Bogdan, 1987)

Por consiguiente, el enfoque que se le da a esta investigación es cualitativa, donde se busca una solución a un problema que se encontró dentro del aula, teniendo en cuenta las circunstancias pasadas y loas vivencias actuales de los estudiantes debido a la pandemia.

3.2 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Este proyecto de investigación se acogió dentro del enfoque investigación acción, teniendo en cuenta que tiene como propósito mejorar una falencia en el ámbito educativo haciendo uso de una herramienta de gamificación que es innovadora “Breakout” el cual se trabaja en ella para fortalecer la competencia literaria.

“Lewin concibió este tipo de investigación como la emprendida por personas, grupos o comunidades que llevan a cabo una actividad colectiva en bien de todos, consistente en una práctica reflexiva social en la que interactúan la teoría y la práctica con miras a establecer cambios apropiados en la situación estudiada y en la que no hay distinción entre lo que se investigada, quién investiga y el proceso de investigación. Podemos decir que la descripción nos permite identificar a simple vista que se trata de una investigación cualitativa haciendo uso de las palabras como lenguaje y su significado que nos acerca a la realidad del momento, la observación herramienta que es básicamente el inicio donde se encuentran las problemáticas, las reflexiones como también los logros alcanzados.”

(Colmenares & Lourdes, 2008)



A su vez, Este proceso lleva a los docentes a reflexionar sobre problemáticas que surgen y el plantear mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de acuerdo a las necesidades individuales de los estudiantes.

La metodología investigación acción (IA) permite en los momentos reales del desarrollo de la clase observar objetivamente y reflexionar sobre los problemas emergentes durante el proceso de enseñanza aprendizaje, esta busca mejorar y potenciar en los educandos sistemáticamente como problemáticas con opciones de generar un cambio positivo que procure el desarrollo del individuo como ser activo en la sociedad; por esta razón la IA consigue acercarse al estudiante para ofrecer una orientación y facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje ya mencionado.

La IA, para Lewin, consistía en análisis-diagnóstico de una situación problemática en la práctica, recolección de la información sobre la misma, conceptualización de la información, formulación de estrategias de acción para resolver el problema, su ejecución, y evaluación de resultados, pasos que luego se repetían en forma reiterativa y cíclica. (Martínez Miguélez, 2000)

Teniendo en cuenta que la investigación se llevó por medio de un proceso, donde se observó, diagnosticó, planeó, reflexionó dentro de la práctica docente y a su vez se evaluó con el fin de dar solución a un problema se identifica que el en foque de investigación es de investigación acción.



3.3 INFORMANTES CLAVE (IC)

El proyecto de investigación se llevó a cabo con los estudiantes del grado décimo teniendo como informantes claves a 5 de ellos y a su vez al docente tutor externo, donde todos participaron de manera activa en el proceso de investigación.

Docentes: D1

Estudiantes: E1, E2, E3, E4, E5

3.4 FASES DE LA INVESTIGACIÓN

Dentro del proceso de investigación se llevaron a cabo diversas fases.

Primera fase: Se hace una observación en el aula virtual y se pudo identificar apatía en los educandos por eso se hace necesaria buscar una herramienta que permita la motivación de los estudiantes y a su vez despertar el interés de ellos en recibir los aprendizajes.

Segunda Fase: Se procedió a realizar un prueba diagnóstica para identificar las falencias que presentan los estudiantes de décimo grado y en esta prueba se pudo identificar que los estudiantes presentaban problemas en la competencia literaria y, por ende, se realizó un plan de mejoramiento para fortalecer la competencia literaria usando el Breakout como herramienta literaria.

Tercera Fase: Se construyó una herramienta digital “Breakout” para despertar el interés en los educandos y de esta forma fortalecer de una manera didáctica la competencia literaria.

Esta herramienta consta de cinco misiones que les permiten a los estudiantes hacer un paseo literario en una isla desierta de donde deben escapar, pero para poder lograrlo deben hacer las misiones que se les asigna para ello tendrán un mapa y unas indicaciones, teniendo la



“Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz”

Universidad de Pamplona

oportunidad de conocer más sobre literatura y algunas épocas, también tiene un juego de la página celebrati creada por la docente en formación que hace parte de una de las misiones, al culminar se le felicita por terminar las misiones y allí aparece una imagen donde los pretende concienciar que el cuidado del planeta es un compromiso de todos, para finalizar da paso a un cuestionario en Google forms donde deben contestar una evaluación de cinco preguntas referentes a la literatura teniendo en cuenta que esta permite conocer un diagnóstico final.

Cuarta fase: Se implementó la herramienta (Breakout) donde los educandos se llevaron aprendizajes significativos y se fortaleció la competencia literaria.

Quinta fase: Evaluación: Teniendo en cuenta el contexto actual de la educación el cual se debe llevar a cabo las enseñanzas por medio de las herramientas tecnológicas y siendo parte de estas, la plataforma zoom donde se llevaron los encuentros virtuales, y al llevar a cabo las fases anteriores se procede a evaluar la herramienta que permitió fortalecer la competencia literaria, para ello, se realizó un Padlet donde el docente formador externo y los educandos dieron sus puntos de vista en cuanto la herramienta y sus opiniones al respecto fueron positivas, de igual forma, se pudo realizar una evaluación final que correspondía a cinco preguntas relacionadas con el factor de literatura y se pudo ver que si se cumplió el objetivo general que era fortalecer la competencia literaria por medio de la herramienta didáctica Breakout y a su vez se cumplieron todos los objetivos que se plantearon en el proyecto de investigación.

3.5 CATEGORÍAS DE ANÁLISIS



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona

En este proyecto de investigación se estructuraron una serie de pasos para lograr cumplir con el objetivo general que es fortalecer la competencia literaria haciendo uso de una herramienta innovadora como lo es el Breakout donde se categorizo para dar una adecuada organización.



3.6 INSTRUMENTOS PARA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

Dentro del proceso de investigación fueron necesarios hacer uso e algunos documentos, dentro de ellos cabe resaltar, la observación en el aula virtual zoom, la prueba diagnóstica y



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona

entrevista semiestructurada, de igual forma para dar continuidad al proceso de investigación, se hizo necesario construir una herramienta en la plataforma Genially denominado Breakout que se implementó en el proceso de aprendizaje a su vez hacen parte de estos instrumentos, los talleres, planeaciones y el breakout literario que se hizo como producto final, dentro de esta documentación también se hizo uso del formulario Google Forms y un padlet educativo.

Observación directa

Se observa la acción y reacción del estudiante durante el desarrollo de actividades con el propósito de evaluar cada uno de ellos, el investigador está en contacto con los educandos, dentro de esta observación se evidenció como los estudiantes se encuentran desanimados, porque se sienten encerrados y además desean volver al aula presencial, por este motivo demuestran apatía en las clases en el aula virtual por zoom.

Prueba diagnóstica

Es una prueba realizada en el inicio del curso donde se identifican las capacidades, habilidades y conocimientos que posee el estudiante que se tiene en cuenta en la formación. Al realizar la prueba diagnóstica se identificó que la falencia que tenían los educandos de décimo grado era la competencia literaria, por ende, el proyecto de investigación busca fortalecer esta competencia.

Herramienta didáctica:



Por medio de una herramienta didáctica Breakout se busca fortalecer la competencia literaria, por ende, se diseña en la plataforma Gennially y se implementa en el grado correspondiente, los estudiantes demuestran gran interés en la misma.

Prueba final:

Se realizó una prueba final dentro de la herramienta Breakout Aventura literaria donde los educando deben contestar cinco preguntas relacionadas con el tema.

Talleres

Se diseñan los talleres por medio del Breakout donde los educandos deben enviar evidencias delo realizado en clase, estas evidencias se reciben a través de la plataforma classroom.

UNIDAD DIDÁCTICA O CLASE N°01

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA	Facultad de educación
CENTRO EDUCATIVO	Instituto Adventista de Cúcuta – INAC
DOCENTE FORMADOR	Esp. Luis Tarazona

DOCENTE EN FORMACIÓN	Mariela Suárez Hernández
ÁREA	Lengua Castellana y Literatura- Grado: 10 Curso: 1 I.H S: 2 Horas
FECHA	22 y 23 de abril de 2021 Hora clase: de 10:40.m a 11.20 a.m

EJES CURRICULARES	ESTÁNDARES DE COMPETENCIA DEL GRADO: DÉCIMO
LITERATURA	<p>Analizo crítica y creativamente diferentes manifestaciones literarias del contexto universal.</p> <p>Comparo textos de diversos autores, temas, épocas y culturas, y utilizo recursos de la teoría literaria para enriquecer su interpretación.</p>

1- La prosa y el teatro renacentista

2. ¿Cómo utilizar la literatura española para que los estudiantes analicen de manera crítica y haga una comparación de esta época con la actualidad?

3. PROPÓSITOS DEL DISEÑO DIDÁCTICO –CLASE

CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALE	ACTITUDINALE
	S	S
Conocer la influencia de las épocas en la estructura y configuración de los géneros literarios	Lee un fragmento de la Diana De Jorge Montemayor haciendo una crítica social.	Valora la importancia de la literatura en cada una de las épocas
Relacionar el contexto histórico, las características, las obras y los autores pertenecientes a un periodo específico.	Compara textos históricos temas y épocas	Desarrolla habilidades asociando con la realidad las características de las épocas.
Analizar la relación entre el texto y el contexto actual	Lee textos literarios de diversos indoles, género, temática y origen.	Asume una actitud crítica relacionando la época con la realidad actual

4. PROYECCIÓN DE LAS SECUENCIAS DE APRENDIZAJE SEGÚN EL PARADIGMA-ENFOQUE Y MODELO

FORMATO DEL DISEÑO DE UNIDAD-PROYECTO- ARTICULADO ALA ESTRUCTURA DE LA CLASE.

ELEMENTOS DEL MODELO DIDÁCTICO PROPUESTO	SECUENCIA DE LA COMPETENCIA	EJE CURRICULAR	SUBPROCESO APLICADO A LOS NÚCLEOS DE APRENDIZAJE	ACCIONES DE PENSAMIENTO	ACCIONES Y AMBIENTES APRENDIZAJE - RECURSOS Y MEDIOS	TIEMPO Minutos	LOGROS	INDICADORES DE EVALUACIÓN-CRITERIO
INICIO DE LA SESIÓN DE CLASE								
Presencialidad asistida por las TICS Plataformas digitales Videos Breakout Aprendizajes basados en retos, el cual	Saludo inicial Oración Encender cámaras – asistencia Plataforma a Zoom Se inicia con unas palabras de motivación y se continúa con la conceptualización d	Literatura	Comparo textos de diversos autores, temas, épocas y culturas, y utilizo recursos de la teoría literaria para enriquecer su interpretación.	Conocer las características de la prosa y el teatro renacentista	Recurso humano Plataforma Zoom Breakout Video	15 minutos	Reconoce las características de los textos y la época renacentista.	

permite al estudiante tomar una actitud crítica y su vez permite que el estudiante aprenda para la vida.	los aprendices.							
DESARROLLO DE LA SESIÓN DE CLASE								
Se conceptualiza el tema	Competencia literaria	Literatura	Comparar textos de diversos autores, temas, épocas y culturas, y utilizar recursos de la teoría literaria para enriquecer su interpretación.	Reconocer las fechas relevantes en la literatura según la época. Hacer una crítica social	Conceptualización de la temática. Por medio de la plataforma zoom Genially presentación del Breakout Visualización de videos	40 minutos	Reconocer las características de la literatura en el renacimiento. Hacer una comparación con la actualidad	Fortalecer la competencia literaria. Reconocer la influencia de las épocas en la estructura de la literatura.
FINAL DE LA SESIÓN DE CLASE								
Reforzar la competencia literaria demostrando los aprendizajes mediante	Comparar con la realidad el renacimiento haciendo una crítica social.	Literatura			Retroalimentación de lo aprendido, presentación de inquietudes y materiales	25 m	Reconocer las características de la literatura renacentista	Realizar un cuadro comparativo de la actualidad y el renacimiento.

e una herramienta metacognitiva					zación de lo aprendido.		prosa y el teatro	Ordena por fechas situaciones importantes del renacimiento,
---------------------------------	--	--	--	--	-------------------------	--	-------------------	---

UNIDAD DIDÁCTICA O CLASE N°02

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA	Facultad de educación
CENTRO EDUCATIVO	Instituto Adventista de Cúcuta – INAC
DOCENTE FORMADOR	Esp. Luis Tarazona
DOCENTE EN FORMACIÓN	Mariela Suárez Hernández
ÁREA	Lengua Castellana y Literatura- Grado: 10 Curso: 1 I.H S: 2 Horas
FECHA	26 y 29 de abril de 2021 Hora clase: de 10:40.m a

	11.20 a.m
--	-----------

EJES CURRICULARES	ESTÁNDARES DE COMPETENCIA DEL GRADO: DÉCIMO
LITERATURA	Identifico en obras de la literatura universal el lenguaje, las características formales, las épocas y escuelas, estilos, tendencias, temáticas, géneros y autores, entre otros aspectos
PRODUCCIÓN TEXTUAL	Comprendo el valor del lenguaje en los procesos de construcción del conocimiento.
COMPRENSIÓN E INTERPRETACIÓN TEXTUAL	Relaciono el significado de los textos que leo con los contextos sociales, culturales y políticos en los cuales se han producido

1- Miguel de Cervantes Saavedra

. ¿Cómo conceptualizar la importancia de la literatura y sus diferentes autores por medio del breakout para fortalecer la competencia literaria

3. PROPÓSITOS DEL DISEÑO DIDÁCTICO –CLASE

CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALE	ACTITUDINALE
	S	S
Comprender las características de las obras de Miguel de Cervantes Saavedra y su vida.	Desarrollar habilidades en la competencia literaria	Valora las obras literarias y su significado para cada época
Identificar las características de la vida del autor y sus obras	Producir un escrito donde se plantee el punto de vista que una puede estar influenciada por la vida del autor	Respeta las obras literarias y los autores de cada época
Reconocer la clase de poema al leerlo	Disfrutar la lectura de la literatura	Aprecia la lectura literaria respetando lo que el autor quiere comunicar.

4. PROYECCIÓN DE LAS SECUENCIAS DE APRENDIZAJE SEGÚN EL PARADIGMA-ENFOQUE Y MODELO

FORMATO DEL DISEÑO DE UNIDAD-PROYECTO- ARTICULADO ALA ESTRUCTURA DE LA CLASE.

ELE	SECU	EJE	SUBP	ACCI	ACCIONES	Y	TI	LOG	INDI
-----	------	-----	------	------	----------	---	----	-----	------



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona

MEN TOS DEL MOD ELO DIDÁ CTIC O PRO PUES TO	ENCI A DE DE LA COMP ETEN CIA	CUR RICU LAR	ROC ESO APLI CAD O A LOS NÚCL EOS DE APRE NDIZ AJE	ONES DE PENS AMIE NTO	AMBIENTES APRENDIZAJE- RECURSOS MEDIOS	EM PO Mi nut os	ROS	CAD ORES DE EVAL UACI ÓN- CRIT ERIS O
INICIO DE LA SESIÓN DE CLASE								
Prese nciali dad asistid a por las TICS Plataf ormas digital es Video s Break out Apre ndizaje s basad os en retos, el cual permi te al estudi ante tomar una	Saludo inicial Oració n Encend er cáma ras – asisten cia Platafo rma Zoom Se inicia con unas palabra s de motiva ción y se continu a con la concep tualiza ción de los	Literat ura	Identif ico en obras de la literatu ra univer sal el lenguaje, las caracte rísticas formales, las épocas y escuelas, estilos, tenden cias, temáti cas, género s y autore s, entre otros aspect os.	Se context ualiza sobre los princip ales cambio s que ocurrie ron en España luego de la transici ón del reinado de Carlos V	Plataforma Zoom Breakout https://view.genial.ly/60865c2ad6f6550d623771b8/presentation-la-prosa-y-el-teatro-renacentista Recursos humanos	15 min utos	Reco nocer las carac terísti cas de las obras de Migu el de Cerv antes Com prend er la impo rtanci a de Migu el de Cerv antes en la litera tura unive rsal	Interés Partici pación Respet ar el turno del compa ñero

actitud crítica y su vez permite que el estudiante aprenda para la vida.	aprendizajes.							
DESARROLLO DE LA SESIÓN DE CLASE								
Conceptualizar el tema. La vida de Miguel de Cervantes Saavedra, su vida en los textos y las obras de Miguel de	Competencia literaria: Lee textos literarios y escribe al respecto	Literatura	Identifico en obras de la literatura universal el lenguaje, las características formales, las épocas y escuelas, estilos, tendencias, temáticas, géneros y autores, entre	Se les comparan a los estudiantes los aprendizajes preparados “La vida de Miguel de Cervantes Saavedra sus obras y su vida en sus textos.	Plataforma zoom	40 minutos	Reconoce la importancia de la vida del autor frente a sus obras	Tiene buena actitud frente a la clase Es participativo

			otros aspectos.					
FINAL DE LA SESIÓN DE CLASE								
Reforzar los aprendizajes mediante elementos visuales.	Competencia literaria, Por medio de una infografía plasmándolo visto en el aula virtual	Literatura	Identifico en obras de la literatura universal el lenguaje, las características formales, las épocas y escuelas, estilos, tendencias, temáticas, géneros y autores, entre otros aspectos.	Se afianza en los conceptos y se les pide a los estudiantes que realicen una infografía donde plasmen los aprendizajes	Zoom Videos Breakout https://view.genial.ly/607d203205992b0cfe9a111c/presentation-miguel-de-cervantes-saavedra	25 minutos	Comprende la importancia de los autores que cada época literaria. Crea una infografía donde muestra al autor y su trayectoria.	Participación Realización de la actividad en clase



UNIDAD DIDÁCTICA O CLASE N°03

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA	Facultad de educación
CENTRO EDUCATIVO	Instituto Adventista de Cúcuta – INAC
DOCENTE FORMADOR	Esp. Luis Tarazona
DOCENTE EN FORMACIÓN	Mariela Suárez Hernández
ÁREA	Lengua Castellana y Literatura- Grado: 10 Curso: 1 I.H S: 1 Horas
FECHA	30 de abril de 2021 Hora clase: de 11:40.m a 12: 20 a.m

EJES CURRICULARES	ESTÁNDARES DE COMPETENCIA DEL GRADO: DÉCIMO
LITERATURA	Análisis crítica y creativamente diferentes manifestaciones literarias del contexto



	<p>universal.</p> <p>Comparo textos de diversos autores, temas, épocas y culturas, y utilizo recursos de la teoría literaria para enriquecer su interpretación.</p>
--	---

1. El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha.

2. Cómo hacer uso del Breakout para llevar los aprendizajes en este caso, como consolidar aprendizajes como la importancia de la literatura en cada época?

3. PROPÓSITOS DEL DISEÑO DIDÁCTICO –CLASE

CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<p>Conocer las características de la obra el ingenioso Hidalgo Don Quijote de la Mancha</p>	<p>Producir un texto argumentativo donde se justifique porque es importante identificar a don Quijote como un personaje incómodo para la época que fue publicada la obra.</p>	<p>Valora la obra Don Quijote de la Mancha como un gran aporte a la literatura universal.</p>
<p>Comprender los temas tratados dentro de la obra.</p>	<p>Identifica las características de la obra.</p>	<p>Admira el gran trabajo realizado por el autor</p>

4. PROYECCIÓN DE LAS SECUENCIAS DE APRENDIZAJE SEGÚN EL PARADIGMA-ENFOQUE Y MODELO
FORMATO DEL DISEÑO DE UNIDAD-PROYECTO- ARTICULADO ALA ESTRUCTURA DE LA CLASE.

ELE MEN TOS DEL MOD ELO DIDÁ CTIC O PRO PUES TO	SECU ENCIA DE LA COMP ETEN CIA	EJE CURR ICUL AR	SUBP ROCE SO APLI CADO A LOS NÚCL EOS DE APRE NDIZ AJE	ACCI ONES DE PENS AMIE NTO	ACCIONES AMBIENTES APRENDIZAJE- RECURSOS MEDIOS	Y Y	TIE MP O Mi nut os	LOG ROS	INDIC ADORES DE EVAL UACI ÓN- CRIT ERIS O
INICIO DE LA SESIÓN DE CLASE									
Presen cialida d asistid a por las TICS Plataf ormas digital es Video s Break out Apre ndizaje s basad os en retos,	Saludo inicial Oración Encend er cámara s – asistenc ia Platafor ma Zoom Se inicia con unas palabra s de motivac ión y se continu	Literat ura	Identifi co en obras de la literatu ra univers al el lenguaj e, las caracte rísticas formal es, las épocas y escuela s, estilos, tenden cias, temátic as,	Se hace una pregunt a a los estudia ntes ¿Por qué la obra de Miguel de Cervant es, El quijote, ¿sigue vigente a pesar de ser escrita desde mucho tiempo	Recursos humanos Plataforma Zoom		15 min utos		

el cual permite al estudiante ante tomar una actitud crítica y su vez permite que el estudiante aprenda para la vida.	a con la conceptualización de los aprendizajes.		géneros y autores, entre otros aspectos	?			
---	---	--	---	---	--	--	--

DESARROLLO DE LA SESIÓN DE CLASE

Presencialidad asistida por las TICS Plataformas digitales Videos Breakout Aprendizajes basados	Se conceptualizan los aprendizajes	Literatura	Identifico en obras de la literatura universal el lenguaje, las características formales, las épocas y escuelas, estilos, tendencias,	Se referencia algunos temas que trata la obra el Quijote de la Mancha, entre ellos la visión del mundo, denuncia social y metaliteratura	Recursos humanos Plataforma Zoom Video Breakout https://app.genial.ly/editor/6081391343ba7b0cf4e17603	40 Minutos	Identificar las características de la obra el Ingenioso Hidalgo Quijote de la Mancha
---	------------------------------------	------------	---	--	---	------------	--

<p>os en retos, el cual permite al estudiante tomar una actitud crítica y su vez permite que el estudiante aprenda para la vida.</p>			<p>temáticas, géneros y autores, entre otros aspectos</p>					
FINAL DE LA SESIÓN DE CLASE								
	<p>Se fortalece la competencia literaria, por medio del conocimiento, el estudiante reconoce la importancia del context</p>	<p>Literatura</p>	<p>Identifico en obras de la literatura universal el lenguaje, las características formales, las épocas y escuelas, estilos,</p>	<p>Se afianza los aprendizajes</p>	<p>Cámara Plataforma zoom Equipo Audio</p>	<p>25 minutos</p>	<p>Demuestra interés sobre la Obra del Quijote de la Mancha</p>	<p>Realiza una infografía Sobre los aprendizajes vistos. Participación en clase</p>

DOCENTE FORMADOR	Esp. Luis Tarazona
DOCENTE EN FORMACIÓN	Mariela Suárez Hernández
ÁREA	Lengua Castellana y Literatura- Grado: 10 Curso: 1 I.H S: 1 Hora
FECHA	03 de mayo de 2021 Hora clase: de 10:40. a. m 11.20 a.m.

EJES CURRICULARES	ESTÁNDARES DE COMPETENCIA DEL GRADO: DÉCIMO
LITERATURA	Comprendo en los textos que leo las dimensiones éticas, estéticas, filosóficas, entre otras, que se evidencian en ellos.
MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y OTROS SISTEMAS SIMBÓLICOS.	Produzco textos, empleando lenguaje verbal o no verbal, para exponer mis ideas o para recrear realidades, con sentido crítico.

1- Los textos descriptivos



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona

2. ¿Cómo fortalecer la competencia literaria por medio de los textos descriptivos?

3. PROPÓSITOS DEL DISEÑO DIDÁCTICO –CLASE

CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Conocer el propósito comunicativo de diferentes narraciones	Reconoce la importancia de los textos descriptivos	Valora la intensión de un texto escrito
Comprender los conceptos, características y clases de textos descriptivos	Elabora una construcción mental de un texto leído	Crea imágenes teniendo en cuenta características y rasgos d los personajes.

4. PROYECCIÓN DE LAS SECUENCIAS DE APRENDIZAJE SEGÚN EL PARADIGMA-ENFOQUE Y MODELO

FORMATO DEL DISEÑO DE UNIDAD-PROYECTO- ARTICULADO ALA ESTRUCTURA DE LA CLASE.

ELEM ENTO S DEL MODE LO DIDÁC TICO PROP UEST O	SECUE NCIA DE LA COMPE TENCIA	EJE CURRI CULAR	SUBPR OCESO APLIC ADO A LOS NÚCLE OS DE APREN DIZAJE	ACCIO NES DE PENSA MIENT O	ACCIO NES Y AMBIE NTES APREN DIZAJE - RECUR SOS Y MEDIO	TIE MP O Min utos	LOGR OS	INDICA DORES DE EVALU ACIÓN- CRITE RISO
---	--	-----------------------	--	--	--	-------------------------------	------------	---

S								
INICIO DE LA SESIÓN DE CLASE								
Presencialidad asistida por las TICS	Saludo inicial Oración Encender cámaras – asistencia	Literatura	Comprendo en los textos que leo las dimensiones éticas, estéticas, filosóficas, entre otras, que se evidencian en ellos.	Se muestra una imagen y se les hace una serie de preguntas respecto a la imagen.	Recursos humanos Plataforma Zoom Cámara audio	10 minutos		
Plataformas digitales Videos Breakout	Plataforma Zoom Se inicia con unas palabras de motivación y se continúa con la conceptualización de los aprendizajes.							
Aprendizajes basados en retos, el cual permite al estudiante tomar una actitud crítica y su vez permite que el estudiante aprenda para la vida.								
DESARROLLO DE LA SESIÓN DE CLASE								
Presencialidad asistida por las TICS	Se conceptualizan los aprendizajes	Literatura	Comprendo en los textos que leo las	Se conceptualiza sobre los textos	Recursos humanos Plataforma Zoom	20 Minutos	Identificar las características de un	

<p>Plataformas digitales Videos Breakout</p> <p>Aprendizajes basados en retos, el cual permite al estudiante tomar una actitud crítica y su vez permite que el estudiante aprenda para la vida.</p>			<p>dimensiones éticas, estéticas, filosóficas, entre otras, que se evidencian en ellos</p>	<p>descriptivos, características y clases de descripciones.</p>	<p>Video</p>		<p>texto descriptivo</p>	
FINAL DE LA SESIÓN DE CLASE								
	<p>Se fortalece la competencia literaria, por medio del conocimiento, el estudiante</p>	<p>Literatura</p>	<p>Comprendido en los textos que leen las dimensiones éticas, estéticas, filosóficas, entre otras,</p>	<p>Se afianza los aprendizajes</p>	<p>Cámara Plataforma zoom Equipo Audio</p>	<p>10 minutos</p>	<p>Reconoce el propósito comunicativo del texto</p>	<p>Hace una representación mental de lo que lee Lo representa por medio de un dibujo</p>

	<p>reconoce la importancia de la descripción en los textos narrativos, esto nos permite conocer los personajes o lugares según corresponda.</p>		<p>que se evidencian en ellos</p>					
--	---	--	-----------------------------------	--	--	--	--	--

UNIDAD DIDÁCTICA O CLASE N°05

<p>UNIVERSIDAD DE PAMPLONA</p>	<p>Facultad de educación</p>
<p>CENTRO EDUCATIVO</p>	<p>Instituto Adventista de Cúcuta – INAC</p>
<p>DOCENTE</p>	<p>Esp. Luis Tarazona</p>

FORMADOR	
DOCENTE EN FORMACIÓN	Mariela Suárez Hernández
ÁREA	Lengua Castellana y Literatura- Grado: 10 Curso: 1 I.H S: 1 Hora
FECHA	10 de mayo de 2021 Hora clase: de 10:40.m a 11.20 a.m

EJES CURRICULARES	ESTÁNDARES DE COMPETENCIA DEL GRADO: DÉCIMO
Literatura	Identifico en obras de la literatura universal el lenguaje, las características formales, las épocas y escuelas, estilos, tendencias, temáticas, géneros y autores, entre otros aspectos.
Producción textual	Comprendo el valor del lenguaje en los procesos de construcción del conocimiento.

1- La lírica popular en la edad media

. ¿Cómo despertar el interés en los estudiantes para que fortalezcan la competencia literaria conociendo las características de la lírica popular en la edad media?

3. PROPÓSITOS DEL DISEÑO DIDÁCTICO –CLASE

CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Identificar las características de la lírica popular en la edad media, jarchas Mozárabes, Mester de juglaría, sus principales rasgos.	Utilizar el conocimiento que tiene sobre las características de la lírica popular para hacer comparaciones.	Valora las diferentes épocas literarias
Comprender los conceptos, características y clases de textos descriptivos	Elabora Un cuadro comparativo sobre el mester de Clerecía y el Mester de Juglaría	Respeta las características De la literatura en la edad media.

4. PROYECCIÓN DE LAS SECUENCIAS DE APRENDIZAJE SEGÚN EL PARADIGMA-ENFOQUE Y MODELO

FORMATO DEL DISEÑO DE UNIDAD-PROYECTO- ARTICULADO ALA ESTRUCTURA DE LA CLASE.

ELEM ENTO	SECUE NCIA	EJE CURRI	SUBPR OCESO	ACCIO NES DE	ACCIO NES Y	TIE MP	LOGR OS	INDICA DORES
--------------	---------------	--------------	----------------	-----------------	----------------	-----------	------------	-----------------



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona

S DEL MODELO DIDÁCTICO PROPUESTO	DE LA COMPETENCIA	CULAR	APLICADO A LOS NÚCLEOS DE APRENDIZAJE	PENSAMIENTO	AMBIENTES APRENDIZAJE - RECURSOS Y MEDIOS	O Minutos		DE EVALUACIÓN-CRITERIO
INICIO DE LA SESIÓN DE CLASE								
<p>Presencial asistida por las TICS</p> <p>Plataformas digitales</p> <p>Videos</p> <p>Aprendizajes basados en retos, el cual permite al estudiante tomar una actitud crítica y su vez permite que el estudiante aprenda para la vida.</p>	<p>Saludo inicial</p> <p>Oración</p> <p>Encender cámaras – asistencia</p> <p>Plataforma Zoom</p> <p>Se inicia con unas palabras de motivación y se continúa con la conceptualización de los aprendizajes.</p>	Literatura	<p>Comprendo en los textos que leo las dimensiones éticas, estéticas, filosóficas, entre otras, que se evidencian en ellos.</p>	<p>Se muestran palabras usadas en las jarchas y luego se da una breve explicación de su significado.</p>	<p>Recursos humanos</p> <p>Plataforma Zoom</p> <p>Cámara audio</p>	10 minutos		

DESARROLLO DE LA SESIÓN DE CLASE								
Presencialidad asistida por las TICS Plataformas digitales Videos Aprendizajes basados en retos, el cual permite al estudiante tomar una actitud crítica y su vez permite que el estudiante aprenda para la vida.	Se conceptualizan los aprendizajes	Literatura	Comprendido en los textos que leo las dimensiones éticas, estéticas, filosóficas, entre otras, que se evidencian en ellos	Se realiza una contextualización histórica, donde se les explica a los educandos algunas características de la edad media y a su vez las características de las Jarchas mozárabes y mester de Juglaría. descriptivos, características y clases de descripciones.	Recursos humanos Plataforma Zoom Video Cámara Audio	20 Minutos	Identificar las características de la lírica popular en la edad Media.	Participación
FINAL DE LA SESIÓN DE CLASE								
Presencialidad asistida por las TICS Platafor	Se fortalece la competencia literaria, por medio de	Literatura	Comprendido en los textos que leo las dimensiones éticas,	Se afianza los aprendizajes	Recurso humano Cámara Plataforma zoom Equipo	10 minutos	Reconoce las características de la lírica popular en la	Hace un cuadro comparativo sobre el mester de Clerecía y el

mas digitales Videos Aprendizajes basados en retos, el cual permite al estudiante tomar una actitud crítica y su vez permite que el estudiante aprenda para la vida.	los aprendizajes preparados la lírica popular en la edad media.		estéticas, filosóficas, entre otras, que se evidencian en ellos		Audio		edad media	Mester de Juglaría
---	---	--	---	--	-------	--	------------	--------------------

UNIDAD DIDÁCTICA O CLASE N°06

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA	Facultad de educación
CENTRO EDUCATIVO	Instituto Adventista de Cúcuta – INAC

DOCENTE FORMADOR	Esp. Luis Tarazona
DOCENTE EN FORMACIÓN	Mariela Suárez Hernández
ÁREA	Lengua Castellana y Literatura- Grado: 10 Curso: 1 I.H S: 1 Hora
FECHA	17 de mayo de 2021 Hora clase: de 10:40.m a 11.20 a.m

EJES CURRICULARES	ESTÁNDARES DE COMPETENCIA DEL GRADO: DÉCIMO
Literatura	Leo textos literarios de diversa índole, género, temática y origen
Comprensión E Interpretación Textual	Relaciono el significado de los textos que leo con los contextos sociales, culturales y políticos en los cuales se han producido.

1- La poesía épica Medieval: Cantar de Mio cid

¿Cómo usar el Breakout para enseñar la poesía épica medieval: el cantar de Mio Cid los estudiantes de décimo grado?



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona

3. PROPÓSITOS DEL DISEÑO DIDÁCTICO –CLASE

CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Reconocer las características de la poesía épica medieval	Relaciona las vivencias de los héroes con los textos literarios.	Valora las vivencias de los héroes y los relaciona con la literatura.
Identificar las características del Cantar de Mio cid	Elabora Un dibujo o un escrito dando su punto de vista sobre el Cantar de Mio Cid.	Respeta las características De la poesía épica medieval

4. PROYECCIÓN DE LAS SECUENCIAS DE APRENDIZAJE SEGÚN EL PARADIGMA-ENFOQUE Y MODELO

FORMATO DEL DISEÑO DE UNIDAD-PROYECTO- ARTICULADO ALA ESTRUCTURA DE LA CLASE.

ELE MEN TOS DEL MOD ELO DIDÁ CTIC O PRO PUES TO	SECU ENCI A DE DE LA COMP ETEN CIA	EJE CUR RICU LAR	SUBP ROCE SO APLI CAD O A LOS NÚCL EOS DE APRE NDIZ AJE	ACCI ONES DE PENS AMIE NTO	ACCIONES AMBIENTES APRENDIZAJE- RECURSOS MEDIOS	Y	TIE MP O Mi nut os	LOG ROS	INDIC ADOR ES DE EVAL UACI ÓN- CRIT ERIS O

INICIO DE LA SESIÓN DE CLASE								
<p>Presencia asistida por las TICs</p> <p>Plataformas digitales</p> <p>Videos</p> <p>Break out</p> <p>Aprendizaje basado en retos, el cual permite al estudiante tomar una actitud crítica y su vez permite que el estudiante aprenda</p>	<p>Saludo inicial</p> <p>Oración</p> <p>Encender cámaras – asistencia</p> <p>Plataforma Zoom</p> <p>Se inicia con unas palabras de motivación y se continúa con la conceptualización de los aprendizajes.</p>	<p>Literatura</p>	<p>Leo textos literarios de diversa índole, género, temática y origen</p>	<p>Se inicia con una pregunta ¿Qué nombre le pondría al cantar de Mio Cid?</p>	<p>Recurso Humano</p> <p>Plataforma Zoom</p>	<p>10 minutos</p>	<p>Reconoce las características de la poesía épica medieval: El cantar de Mio cid</p>	<p>Interés</p> <p>Participación</p>

para la vida.								
DESARROLLO DE LA SESIÓN DE CLASE								
Conceptualiza sobre la poesía épica medieval, se pretende conseguir el aprendizaje por medio de retos.	Competencia literaria : Lee textos literarios y escribe al respecto Se les enseñan los aprendizajes por medio de un Breakout.	Literatura	Leer textos literarios de diversa índole, género, temática y origen	Se hace una contextualización del cantar de Mio Cid y se hace relación con la actualidad. Se conceptualiza la poesía en la época medieval el héroe, argumento, la estructura y estilo.	Plataforma Zoom Breakout https://view.genial.ly/60abfdeff0b6a10d787b38f4/interactive-content-el-cantar-del-mio-cid Recursos humanos	20 minutos	Reconoce la importancia de la vida del autor frente a sus obras	Tiene buena actitud frente a la clase Es participativo
FINAL DE LA SESIÓN DE CLASE								
Reforzar los aprendizajes. Desarrollan el	Competencia literaria , Desarrollar paso a paso el Breakout	Literatura	Leer textos literarios de diversa índole, género, temática y	Se afianza en los conceptos y se les pide a los estudiantes	Recurso humano Zoom	10 minutos	Comprende la importancia de los autores que	Participación Realización de la actividad en clase

Break out Del Cantar de Mio Cid	ut, hasta terminar los retos.		origen	realice un dibujo o un texto argumentativo para que relacionen lo leído.			cada época literaria.	Desarrollo del Breakout del cantar de Mio Cid
------------------------------------	-------------------------------	--	--------	--	--	--	-----------------------	---

UNIDAD DIDÁCTICA O CLASE N°07

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA	Facultad de educación
CENTRO EDUCATIVO	Instituto Adventista de Cúcuta – INAC
DOCENTE FORMADOR	Esp. Luis Tarazona
DOCENTE EN FORMACIÓN	Mariela Suárez Hernández
ÁREA	Lengua Castellana y Literatura- Grado: 10 Curso: 1 I.H S: 1 Hora
FECHA	24 de mayo de 2021 Hora clase: de 10:40.m a

	11.20 a.m
--	-----------

EJES CURRICULARES	ESTÁNDARES DE COMPETENCIA DEL GRADO: DÉCIMO
Literatura	Análisis crítico y creativamente diferentes manifestaciones literarias del contexto universal.
Comprensión E Interpretación Textual	Relaciono el significado de los textos que leo con los contextos sociales, culturales y políticos en los cuales se han producido.

1- Aventura literaria

¿Cómo usar el Breakout para fortalecer la competencia literaria en los estudiantes de décimo grado?

3. PROPÓSITOS DEL DISEÑO DIDÁCTICO –CLASE

CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Conoce las características de las diferentes épocas literarias.	Utilizar el conocimiento que tiene para relacionar las épocas literarias y sus características.	Valora las diferentes épocas literarias

Reconoce las Obras literarias de cada época	Relaciona la literatura con su época correspondiente.	Respeto las características de la literatura relacionando con las épocas correspondientes y comparándola con la actualidad.
---	---	---

4. PROYECCIÓN DE LAS SECUENCIAS DE APRENDIZAJE SEGÚN EL PARADIGMA-ENFOQUE Y MODELO

FORMATO DEL DISEÑO DE UNIDAD-PROYECTO- ARTICULADO ALA ESTRUCTURA DE LA CLASE.

ELE MEN TOS DEL MODELO DIDÁ CTIC O PRO PUES TO	SECU ENCI A DE LA COMP ETEN CIA	EJE CUR RICU LAR	SUBP ROCE SO APLI CAD O A LOS NÚCL EOS DE APRE NDIZ AJE	ACCI ONES DE PENS AMIE NTO	ACCIONES AMBIENTES APRENDIZAJE- RECURSOS MEDIOS	Y Y	TIE MP O Mi nut os	LOG ROS	INDIC ADOR ES DE EVAL UACI ÓN- CRIT ERIS O
INICIO DE LA SESIÓN DE CLASE									
Prese nciali dad asistid a por las TICS	Saludo inicial Oració n Encend er cámara	Literat ura	Analiz o crítica y creativ amente diferen	Se hace una breve explica ción del	Recurso Humano Plataforma		10 min utos	Reco noce las carac terísti cas de las	Interés Participa ción Sigue instruc

Plataformas digitales Videos Breakout Aprendizajes basados en retos, el cual permite al estudiante tomar una actitud crítica y su vez permite que el estudiante aprenda para la vida.	– asistencia Plataforma Zoom Se inicia con unas palabras de motivación y se continúa con la conceptualización de los aprendizajes.		tes manifestaciones literarias del contexto universal.	paso a paso para desarrollar el Breakout.			diferentes épocas literarias y su literatura.	ciones
DESARROLLO DE LA SESIÓN DE CLASE								
Conceptualiza sobre	Competencia literaria	Literatura	Análisis crítico y	Se hace un repaso	Plataforma Zoom Breakout https://view.genial.ly/60b	20 minutos	Reconoce la importancia	Tiene buena actitud frente

la poesía épica medieval, se pretende conseguir el aprendizaje por medio de retos.	Lee textos literarios y escribe al respecto. Se les enseñan los aprendizajes por medio de un Breakout.		creativamente diferentes manifestaciones literarias del contexto universal.	de los temas vistos y se les envía el link para que realicen paso a paso el Breakout.	82465ca42f20da03cdbff/interactive-content-escape-isla-desierta Recursos humanos		rtancia de las diferentes épocas y los grandes aportes a la literatura	a la clase Es participativo Cumple con el paso a paso
FINAL DE LA SESIÓN DE CLASE								
Reforzar los aprendizajes. Desarrollan el Breakout de la aventura literaria	Competencia literaria, Desarrollar paso a paso el Breakout, hasta terminar los retos.	Literatura	Análisis crítico y creativamente diferentes manifestaciones literarias del contexto universal	Se afianza en los conocimientos, los estudiantes se enfrentan a varios retos para llegar a la prueba final.	Recurso humano Zoom https://view.genial.ly/60b82465ca42f20da03cdbff/interactive-content-escape-isla-desierta Formulario de Google forms.	10 minutos	Reconoce las características de cada época y reconoce los aportes a la literatura.	Participación Realización de la actividad en clase Desarrollo del Breakout de la aventura literaria hasta llegar al final Presentar la evaluación final.

3.7 VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

Se validó la herramienta didáctica Breakout diseñada para fortalecer la competencia literaria

VALIDACIÓN DE ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA FORTALECER LA COMPETENCIA LITERARIA

TÍTULO

El Breakout como herramienta didáctica para fortalecer la competencia literaria en los estudiantes de décimo grado del Instituto Adventista de Cúcuta.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Fortalecer la Competencia literaria en los estudiantes a través del Breakout como herramienta didáctica

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Identificar las falencias en los estudiantes por medio de una prueba diagnóstica.
2. Diseñar una herramienta didáctica gamificada que permita el fortalecimiento de la competencia literaria a través del Breakout
3. Implementar la herramienta didáctica de gamificación en el aula virtual para el fortalecimiento de la competencia literaria por medio del Breakout.
4. Evaluar el proceso en el fortalecimiento de la competencia literaria por medio del

Breakout.

Por consiguiente, se diseña y se valida la herramienta a continuación descrita.

AVENTURA LITERARIA

ESCAPE DE LA ISLA DESIERTA

INTRODUCCIÓN

Eres un viajero acostumbrado a grandes aventuras; hoy te encuentra en una isla desierta y para poder salir debes pasar por cinco misiones y encontraras los utensilios para escapar de allí. En esta aventura tendrás que pasar por unos retos que te ayudarán a escapar de lo contrario pasaras el resto de tus días en esta isla.

RETO

Para escapar de la isla desierta deberás pasar cinco misiones, para ello tendrás un mapa que te orientara la ruta, a medida que vayas avanzando ganarás lo que necesitas para salir de ella, ten mucho cuidado.

MISIONES

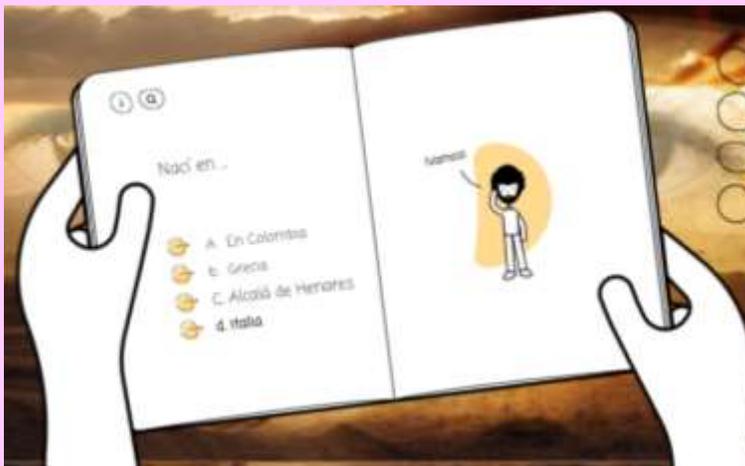
Primera misión

MIGUEL DE CERVANTES SAAVEDRA

Nací en Alcalá de Henares, escribí el Quijote de la Mancha obra insigne de la literatura española. El día del idioma se celebra en Hispanoamérica el 23 de abril para conmemorar mi muerte. Además de ser un gran escritor y de dar grandes aportes a la literatura también fui soldado y fue allí cuando me encontraba en la batalla de Lepanto que perdí el uso de mi mano izquierda y por eso me conocían como el Manco de Lepanto.

Para pasar a la segunda misión deberá pasar los siguientes retos.

<https://www.cerebriti.com/juegos-de-literatura/miguel-de-cervantes-saavedra/>



Como recompensa por haber pasado esta misión se te añadió a tu mochila comida para que tengas lo suficiente para los días que pases en la isla desierta.

Segunda Misión

LITERATURA MEDIEVAL ESPAÑOLA

Musulmanes, cristianos y judíos habitaban la península Ibérica - Desde la llegada de los musulmanes se inició una lucha por el poder entre estos y los cristianos que se empeñaban en recuperar sus privilegios. - en la península ibérica regía la teoría Teocentrista.

La iglesia era gran influencia en la sociedad, política y cultura.

Para pasar a la tercera misión deberá pasar los siguientes retos.

1. ver el video dando clic en la imagen. <https://youtu.be/CJufuoOQ5qw>



Como recompensa se añadió a tu mochila un laso que te servirá para escapar de la isla desierta. Falta poco.

Tercera Misión

El Cantar de Mio Cid

Soy Rodrigo Díaz de Vivar, viví en la segunda mitad del siglo XI. Me llamaban el Cid

palabra árabe que significa señor.

Este es el único cantar de gesta de la literatura medieval que se conserva casi completo, narra mis aventuras, te invito a que conozcas un poco más de este cantar de gesta.

Para ello deberás ver el siguiente video

<https://youtu.be/kZGm2B-r8yc?t=10>

y pasar los retos siguientes.



Terminaste esta misión y te ganaste un hacha para que la uses en los días que te hacen falta para escapar de la isla desierta.

Cuarta Misión

La prosa y el teatro renacentista

La prosa renacentista:

Ver video el siguiente video: <https://youtu.be/34SMB8MRUdY>

El teatro renacentista:

1. El teatro renacentista, como los demás géneros literarios de la época, tiene como característica principal la imitación de los autores clásicos grecolatinos, principalmente a Horacio en su "Preceptiva literaria". En ellos se inspira Bartolomé Torres Naharro al escribir su Propaladia o preceptiva dramática. Esta tendencia humanística del teatro culmina en unos modos puramente renacentista en obras como "La venganza de Agamenón" de Fernán Pérez de Oliva.
2. Otros autores teatrales renacentistas son Lope de Rueda con "Pasos y Coloquios populares", Vicente que escribió la "Tragicomedia de Don Duardos" Juan del Encina tiene su puesto bien ganado en el teatro clásico español con sus "entremeses "pasos" y sus " juegos de escarnio".
3. Pero sin duda la obra más representativa de la época es sin duda "La Tragicomedia de Calixto y Melivea", vulgarmente llamada "La Celestina", de Fernando de Rojas, obra teatral en su primera edición de 16 actos y en la segunda pasó a tener 21, por lo que se la considera como una novela desarrollada en teatro clásico. En ella se desarrollan los amores trágicos de sus protagonistas y el papel de alcahueta de la vieja Celestina, que también muere trágicamente. De ahí su nombre de Tragicomedia.





Se te añadió una linterna a tu mochila, la necesitarás para los días que pases en la isla desierta. Ya casi logras escapar.

Quinta y última misión

Revisa los elementos de tu mochila y usa la linterna para buscar el código con el que podrás acceder a la última misión que te permitirá salir de la isla desierta.

Luego de escribir el código secreto, pasarás a hacer la última misión denominada del renacimiento al barroco. Cualquier parecido con la realidad es pura coincidencia.

Las dificultades por hacer rentable cualquier tipo de trabajo desviaron a los españoles hacía la guerra, la administración el clero o la emigración a américa en busca de dinero fácil. El hambre provocó epidemias y muertes.

RENACIMIENTO	BARROCO
<ul style="list-style-type: none"> • Concepción vitalista y optimista del hombre. • Confianza en la naturaleza y el hombre. • Gusto por el equilibrio, serenidad, armonía. • Exaltación de la vida. • Idealismo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Concepción pesimista de la vida, de desengaño. • Desconfianza en la naturaleza y el hombre. • Gusto por la exageración. • Exaltación de la muerte. • Realismo.
	

ESTAS A PUNTO DE SALIR DE LA ISLA

Ya has recorrido toda la isla, pero ahora no recuerdas donde has dejado tu mochila y la necesitarás antes de poder irte de aquí. En el mapa puedes ver los sitios donde podría estar tu mochila.



FELICITACIONES

Has terminado todas las misiones, te has ganado la balsa con la que podrás salir.

Te invito a dar clic en el siguiente link y de esta manera terminaremos esta

Aventura literaria.

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeJFy_kNcbGrpBLt63Z9IFLW5RncZgAn-f10OSzGbDJAM2snA/viewform

Espero verte en una próxima aventura.



FICHA DE VALIDACIÓN DE ESTRATEGIA PEDAGÓGICA	
Grado académico: Décimo	
Nombre del docente validador: Iván Felipe Rubio Casadiego	
Título: Doctor en Educación	
Docente de aula en sector: Cátedra universitaria	
Aprobado: X	No aprobado:
Observaciones:	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ La herramienta cumple con los objetivos propuestos ✓ La herramienta es didáctica y permite el aprendizaje significativo ✓ Permite fortalecer la competencia literaria, según su contenido ✓ El desarrollo de la herramienta se encuentra muy bien diseñada, con componentes propios de la gamificación, se recomienda continuar en una segunda fase con el proyecto. 	
Firma:	
Fecha: 08/06/2021	

FICHA DE VALIDACIÓN DE ESTRATEGIA PEDAGÓGICA	
Grado académico:	
Nombre del docente validador:	
Título: Mg. En Tecnologías Digitales Aplicadas a la Educación	
Docente de aula en sector: Cátedra Universitaria	
Aprobado: X	No aprobado:
Observaciones:	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ La herramienta cumple con los objetivos propuestos 	

- ✓ La herramienta es didáctica y permite el aprendizaje significativo
- ✓ Permite fortalecer la competencia literaria, según su contenido
- ✓ El desarrollo de la herramienta se encuentra muy bien diseñada, con componentes propios de la gamificación, se recomienda continuar en una segunda fase con el proyecto.

Firma:



Fecha: 08/06/2021

IV PROPUESTA PEDAGÓGICA

La educación ha dado un giro a nivel mundial, debido a la emergencia sanitaria que surgió a finales del 2019, las aulas en Colombia debieron cerrarse en marzo de 2020 y para seguir llevando los aprendizajes a los estudiantes fue necesario que tanto el gobierno, las secretarías de educación, las instituciones educativas y los docentes buscaran estrategias para poder llevar las enseñanzas a los educandos y todos debieron adaptarse a una nueva realidad de la educación.

Por lo anterior, surgió la necesidad de una u otra manera de concebir la tecnología como inevitable para que los educandos reciban los aprendizajes y puedan continuar con su año escolar

y de esta forma seguir sin interrupción su proceso de formación, de una manera diferente para todos, pero siempre de la mano de la tecnología.

Por lo tanto, en este proyecto de investigación surgió la necesidad de implementar una herramienta de gamificación que va de la mano de la tecnología, de igual forma, en la observación se pudo evidenciar apatía en los educandos debido a la inconformidad de recibir clase desde sus hogares, ellos desean volver al aula, a su vez, se realizó una prueba diagnóstica donde los educandos presentaron falencia en la competencia literaria.

Desde esta perspectiva, emerge el proyecto de investigación y para ello se buscan estudios anteriores que respalden la eficacia de la gamificación en el aula, investigadores como Pedro Cerillo y César Sánchez, en su artículo *“Educación y competencia literaria”* del año 2019 de España, refiere que las TIC son un lujo necesario y se pueden utilizar para fortalecer la competencia literaria, por medio de diversas páginas los estudiantes tienen la posibilidad de acceder a la literatura y hacer más interesantes para los educandos sus aprendizajes, entre otros estudios que se relacionan en este proyecto de investigación cabe mencionar al investigador Meritxell Verdura Bosch de Barcelona el 6 de Junio de 2019 con su proyecto de investigación titulado *Breakout Edu en el aula de Tecnología de 3º de educación secundaria obligatoria*, hace referencia que el “Breakout es ideal para aplicar en las aulas porque transforma el espacio – aula” (Bosch, 2019) resalta la importancia del Breakout para la planificación en el aula, este los lleva tener un aprendizaje significativo y los motiva haciendo que los educandos activen sus emociones y logren aprender de una manera divertida, al igual que las otras investigaciones nacionales y regionales que se relacionan anteriormente en el proyecto todas coinciden que si se recomienda el Breakout para hacer la diferencia en la educación, por medio de este se puede

de una manera divertida y los educandos se sienten parte de estos aprendizajes y además les permite una interacción con sus compañeros y docentes.

Es importante destacar que dentro de este proyecto de investigación se trazaron unos objetivos teniendo como objetivo general fortalecer la Competencia literaria en los estudiantes a través del Breakout como herramienta didáctica, teniendo en cuenta la importancia de la tecnología en la educación se y en desarrollo de habilidades se escoge una herramienta tecnológica de gamificación.

“Esto hace que sea necesario un cambio metodológico en la enseñanza y la necesidad de aplicar nuevas herramientas educativas que mejoren el rendimiento del alumnado, es decir, es necesario que el docente utilice herramientas innovadoras y nuevas estrategias didácticas que ayuden a fomentar la participación del alumnado y aumente su motivación.” (Moreno E. , 2019).

Del mismo modo, se presenta el primero objetivo específico que es identificar las falencias en los estudiantes por medio de la prueba diagnóstica; se evidenció que los educandos presentan falencias en la competencia literaria y por ello se decide fortalecerla a través de una herramienta como el Breakout que es innovador y permite que el estudiante se involucre en el aprendizaje el cuál es visualmente entretenido, lo presenta como un juego donde debe pasar diversos retos y allí se asimilan los aprendizajes.

De igual manera, el segundo objetivo específico diseñar una herramienta didáctica gamificada que permita el fortalecimiento de la competencia literaria a través del Breakout, por ende, se diseñó una herramienta didáctica de gamificación en la plataforma Genially “Breakout” donde los estudiantes deben pasar por unas misiones o retos para poder salir de una

isla desierta, en cada misión los educandos van recibiendo objetos como premios que les van ayudar a escapar de esa isla, cada reto o misión tiene época, autores y literatura que permitan a los estudiantes aprender jugando.

Del mismo modo se planteó un tercer objetivo específico implementar la herramienta didáctica de gamificación en el aula virtual para el fortalecimiento de la competencia literaria por medio del Breakout, teniendo en cuenta que las clases se están llevando por zoom, se implementó la herramienta didáctica gamificada por medio de zoom, todos los estudiantes participaron con una actitud positiva, se sentían emocionados ya que este tiene componentes interactivos que son visualmente entretenidos y a su vez se sienten parte del juego y de esta manera construyen el aprendizaje.

Asimismo, se planteó un cuarto objetivo evaluar el proceso en el fortalecimiento de la competencia literaria por medio del Breakout. Dentro de la herramienta didáctica no solo se vinculó un juego de conocimiento sino también un formulario de Google forms donde el estudiante al final de la misión contesta una cinco preguntas como prueba final y allí se evidenció que si se logró fortalecer dicha competencia, los resultados fueron pragmáticos, también se les pidió a los estudiantes y al docente formador externo que evaluaran la herramienta como tal por medio de un Padlet educativo y todos dieron sus aportes positivos al respecto.

Es importante destacar, que en la práctica docente se estudia una realidad que son las falencias de los estudiantes, haciendo una observación, luego una prueba diagnóstica haciéndose de manera natural donde se explica el proceso de la misma y los logros alcanzados por los estudiantes se concibe esta investigación dentro de una investigación cualitativa. “La investigación cualitativa proporciona profundidad a los datos, dispersión, riqueza interpretativa,

contextualización del ambiente o entorno, detalles y experiencias únicas. Asimismo, aporta un punto de vista “fresco, natural y holístico” de los fenómenos, así como flexibilidad”.

(Hernández, 2014)

Cabe resaltar que el proyecto tiene un enfoque de investigación acción, el cual busca fortalecer la competencia literaria por medio de una herramienta innovadora “Breakout” esta metodología de investigación permite observar objetivamente y reflexionar sobre los problemas emergentes durante el proceso de enseñanza aprendizaje, esta busca mejorar y potenciar en los educandos sistemáticamente como problemáticas con opciones de generar un cambio positivo, en este caso fortalecer la competencia literaria en los estudiantes por medio de la herramienta didáctica Breakout.

Dentro de la misma línea, se resalta la ejecución de talleres para cada clase, la institución educativa se guía por un libro donde los educandos por obligación debieron realizar cada taller correspondiente al tema, pero adicional por medio del Breakout los educandos también desarrollaron diversas actividades propuestas, a su vez se diseñaron talleres correspondientes a cada tema donde se complementaba los exigidos por la institución educativa.

Por consiguiente, para cada actividad que se realiza se elabora una planeación teniendo en cuenta los estándares básicos de competencia del grado décimo, cada planeación con su taller elaborado y la actividad a realizar, haciendo uso del Breakout como herramienta didáctica, buscando fortalecer la competencia literaria en los estudiantes de décimo grado.

De lo que resulta necesario decir, que el Breakout es una excelente herramienta no sólo para fortalecer la competencia literaria sino que sirve para cualquier área del conocimiento,



permite desarrollar habilidades y competencias en los educandos, por consiguiente, se asume que la propuesta de investigación es considerada un aporte a los estudiantes, a la institución educativa y a la universidad de pamplona, por medio de esta herramienta se consigue que el estudiante aprenda de manera divertida sintiéndose motivado por los reconocimientos que se le van dando en el transcurso de la misión, permanecen activos a la expectativa de lo que va a pasar y van recibiendo los aprendizajes aprendiendo de una manera natural y no forzada.



SC-



CONCLUSIONES

En este proyecto de investigación se determina que por medio de la herramienta didáctica Breakout si se puede fortalecer la competencia literaria, para ello primero se diseñó una herramienta didáctica en Genially llamada Breakout Aventura literaria y se implementó en el aula.

El Breakout es una excelente herramienta de gamificación que permite aprendizajes significativos en los educandos no solo en el área de lengua castellana sino en todas las áreas y permiten fortalecer competencias y habilidades en los educandos.

Los estudiantes de décimo grado despertaron interés en las enseñanzas mediante los retos y misiones.



SC-

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bosch, M. V. (2019). *Breakout Edu en el aula de tecnoplogpia de 3 de educación secundaria obligatorio*. Barcelona.
- Brito, R. . (s.f.). El foro electrónico una herrrmenta tecnológica para facilitar el aprendizaje colaborativo . *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 1.
- Cassani, J. M. (2007). humanismo, lectura y comunidad nacional en dos pedagogos espiritualistas. *Signo y Señá*.
- Colmenares, A., & Lourdes, P. M. (2008). LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN. Una herramienta metodológica heurística para la comprensión y. *Laurus, Revista de educación* , 6.
- constitución Política de Colombia . (1991). artículo 67. *Constitución Política de Colombia* , 18.
- Cornellà, D. B. (2020). *Experiencia e ideas para el Aula* .
- Daniel, & Casanny. (1993). *La Cocina de la escritura* . Barcelona: Empúries.
- Decreto 660, 13 de mayo de 2020. (2020). *Ministerio de educaión nacional* .
- Elena, M. (2019). EL “BREAKOUT EDU” COMO HERRAMIENTA CLAVE PARA LA GAMIFICACIÓN EN LA. *EDUTECH*, 2.
- Ferger, N. J. (Junio de 2016). Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/71399556.pdf>
- García, C. (06 de 13 de 2018). *UIB repositori*. Obtenido de Una propuesta de aplicación de herramientas de gamificación o ludificación en línea en clases sobre El Quijote concebidas bajo un enfoque de trabajo por proyectos: <https://dspace.uib.es/xmlui/handle/11201/146952>
- HACIA UNA NUEVA CULTURA DE LECTORES CRÍTICOS: DISEÑO DE UNA SECUENCIA DIDÁCTICA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA COMPETENCIA LITERARIA EN ESTUDIANTES DE GRADO 11*. (Junio de 2016). Obtenido de NICOLÁS JESÚS FERGER: <https://core.ac.uk/download/pdf/71399556.pdf>
- Hernández, R. (2014). *Metodología de la investigación* (Sexto edición ed.). México, D.F, México: Mc Graw Hill.
- Juan, C. J. (2007). humanismo, lectura y comunidad nacional en dos pedagogos espiritualistas. *Signo y Señá*.
- Ley 115 de 1994. (1994). *Ley 115 de Febrero 8 de 1994*.
- Ley 1341 de 2009. (2009). *Ley 1341 de 2009, art. 2*.

- Marín, I., & Hierro, E. (2013). Gamificación. El poder del juego en la gestión empresarial y en la conexión con los clientes. *Educaweb*, 1.
- Martínez Miguélez, M. (2000). La investigación acción en el aula. *Agenda Académica*, 7, 3.
- Ministerio de Educación Nacional. (s.f.). *Lineamientos Curriculares*.
- Moreno. (s.f.).
- Moreno, E. (2019). EL “BREAKOUT EDU” COMO HERRAMIENTA CLAVE PARA LA GAMIFICACIÓN EN LA. *EDUTECH*, 2.
- Moreno, E. (2019). EL “BREAKOUT EDU” COMO HERRAMIENTA CLAVE PARA LA GAMIFICACIÓN EN LA FORMACIÓN INICIAL DE MAESTROS/AS. *EDUTECH. Revista electrónica de tecnología educativa*, 2.
- Murillo, J. S. (2019). *Repositorio Institucional Francisco José de Caldas*. Obtenido de <https://repository.udistrital.edu.co/handle/11349/22686>
- Negre, C., & Walczak. (2017). 'BreakoutEdu', microgamificación y aprendizaje significativo. *Educaweb*, 2.
- Pedro Carrillo, C. S. (2017). Educación y Competencias literarias. *Literatura em debate*, 1.
- Reyes, A. (1997). *El Deslinde*. México, D.F.: Progreso, S. A. de C. V.
- Ropero, C. A. (2019). *DESARROLLO DE LA COMPETENCIA LITERARIA PARA FORTALECER LA*. Cúcuta.
- Solé, I. (1987). *Las posibilidades de un modelo teórico para la enseñanza de la comprensión lectora*. Barcelona.
- Taylor, S., & Bogban, R. (1987). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Barcelona: Paidós.
- Varela, F. (2014). *LA FORMACIÓN DE LA COMPETENCIA LITERARIA EN EL*. Santa Clara.