



**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON ÉNFASIS EN  
INVESTIGACIÓN E INNOVACIONES  
PEDAGÓGICAS**

**TEMA:**

**PROPUESTA UNIDAD CURRICULAR PARA  
LENGUA Y LITERATURA NOVENO AÑO  
EGB BASADO EN GAMIFICACIÓN**

MODALIDAD PROPUESTA METODOLÓGICA

AUTORA: LEIVIS CECILIA OÑATE ORELLANA

Fecha: 21 ENERO, 2021

## Índice

Contexto de la propuesta	4
Marco conceptual de la propuesta	6
Conectivismo	6
Aprendizaje basado en problemas	7
Trabajo colaborativo	8
Gamificación	8
Descripción de la intervención	9
Descripción de la propuesta	11
1 - Nacimiento de la escritura	12
2 - La conversación	15
3 - La oración gramatical	20
4 - La oración simple	23
5 - Signos para citar: comillas y raya	26
6 -Campo léxico semántico	29
7 - Plagio y copia	33
8-El mito	37
9-Mesa redonda	41
10-Oraciones activas y pasivas	44
11-Partición de palabras	47
12-Citas textuales	50
Repositorio digital de la propuesta	54
Reflexiones acerca de la innovación propuesta	58
Referencias bibliográficas	60



### **Contexto de la propuesta**

La propuesta metodológica pretende atender la problemática centrada en la escasa motivación para el aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura por parte de un grupo de escolarizados del Noveno grado de Educación General Básica de una institución particular de la ciudad de Milagro, provincia del Guayas.

En este sentido, se debe destacar que la escasa innovación por parte del docente en el diseño de recursos educativos cimentados en el trabajo colaborativo y el uso de las nuevas tecnologías, genera un nivel de desmotivación y poca participación de los estudiantes en el desarrollo de las actividades pedagógicas; situación que se evidencia mediante la revisión de las planificaciones y las observaciones álicas que realiza la institución educativa; por tanto, se establece un modelo de enseñanza tradicional, que sumada a la deficiente comprensión lectora y poco interés a la lectura, ocasiona que los rendimientos académicos sean mínimos, induciéndolos al fracaso escolar de carácter multidisciplinar, al considerar al proceso lector como un elemento fundamental para el aprendizaje.

Desde estas perspectivas, se puede considerar como parte de la problemática el agente educador; donde, el rol del docente es fundamental para promover el aprendizaje de los estudiantes, especialmente en aquellas asignaturas consideradas como complejas, entre las que se ubica Lengua y Literatura, al considerarla como uno de los elementos claves para el desarrollo personal del aprendiz, por el hecho de trabajar en ella las destrezas y habilidades correspondientes al lenguaje, comunicación, entre otras.

A partir de aquello, resulta relevante intervenir con el objetivo de dotar a los docentes de técnicas de trabajo colaborativo, donde las actividades educativas sean dispuestas mediante un ambiente gamificado que promueva el aprendizaje mutuo y la resolución de problemas. Es así, como la problemática en la asignatura se relacionan con la escasa motivación para la lectura y su nivel de comprensión lectora; además, de no encontrar el apoyo y seguimiento oportuno de las tareas académicas en el vínculo familiar por parte de los padres de familia, situación que se evidencia por el grado de desatención hacia los estudios en un grupo significativo de los escolarizados, es decir, no se sienten

motivados en la escuela, y por ende su rendimiento es menor que en los educandos que tienen el apoyo y atención parental.

Un factor principal en la problemática del grupo escolarizados, hace referencia al nivel de atención que los estudiantes prestan a las clases ordinarias que brinda el docente, que en muchos de los casos, emplea métodos tradicionales, situación que incide en el nivel de concentración e involucramiento que estos brindan a las actividades educativas planificadas por el educador. Por tanto, se estima que las emociones influyen de una forma clave en el desempeño académico, actuando de manera directa sobre el aprendizaje. En este sentido, el MINEDUC a través de los Departamentos de Consejería Estudiantil-DECE enfatizan en los ámbitos de la contención emocional como elemento fundamental para el aprendizaje y el vínculo armónico con el medio que lo rodea (MINEDUC, 2020).

Dentro del contexto educativo intervenido, se puede evidenciar que los factores que se conjugan en la problemática se relacionan con el ámbito intelectual, la personalidad, la motivación, los intereses, los hábitos de estudio, la autoestima. En consecuencia, la praxis educativa que lleva a efecto el docente no logra potenciar dichos elementos debido a su metodología tradicional de enseñanza, donde los educandos se enfrentan a situaciones complejas que los deriva al fracaso escolar de manera paulatina; por el hecho de considerar a la lectura como un elemento esencial para el aprendizaje interdisciplinar, de ahí, que la falta de innovación y el uso de recursos dinamizadores son sustanciales para mejorar los niveles de participación estudiantil; así como en el fortalecimiento de las habilidades y capacidades lectoras (Hoyos y Gallego, 2017).

Por otra parte, el accionar educativo no solo se debe centrar en la explicación de los contenidos que el estudiante debe aprender o el diseño de las actividades que se va a emplear. Es así, como se puede evidenciar que el docente encargado de la asignatura de Lengua y Literatura no establece parámetros de innovación, situación que es contrastada con los planes de estudio, donde se evidencia el uso de recursos tradicionales centrados en la resolución de las tareas que se encuentran en el texto, dejando atrás la implementación de metodologías activas, donde el escolarizado se convierta en el centro del aprendizaje. Además, no emplea las nuevas tecnologías en el aula, minimizando las potencialidades que proporcionan estos recursos, especialmente

en un entorno gamificado creando un ambiente de participación y cooperación entre los compañeros y docentes.

A partir de aquello, se establece la necesidad que el docente motive a la participación activa de los estudiantes en el desarrollo de las habilidades y destrezas que demanda la asignatura en cada uno de los bloques curriculares, los mismos que se presentan de forma progresiva, sistemática y recursiva durante el período de formación. En consecuencia, la escasa motivación de los alumnos requiere mejorar las estrategias y metodologías empleadas en el diseño de las actividades pedagógicas que integran las planificaciones, por el hecho de presentarse dificultades para entender las instrucciones dispuestas en los textos escolares proporcionadas por el Ministerio de Educación, situación que genera desinterés por aprender y participar en el proceso formativo de manera activa. Resultado que puede ser contrastado con el rendimiento académico en la asignatura de Lengua y Literatura, donde existe un grupo considerable de educandos que no logran los aprendizajes requeridos. Por tanto, existe la necesidad de brindar la oportunidad para innovar y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

## **Marco conceptual de la propuesta**

### **Conectivismo**

Para Recio, Díaz, & Saucedo (2017), el conectivismo es considerado como una teoría emergente que pretende explicar que el aprendizaje se vincula con la era digital. Desde estas perspectivas, el uso actual de las Tecnologías de la Información y la Comunicación impulsada por Siemens (2004), establece que esta integración rigen los principios explorados por otras teorías, entre las que destacan las del caos, redes neuronales, complejidad y auto-organización.

La idea general del conectivismo, radica en la potencialidad de las TIC en el cerebro de las personas, ya que el uso de las herramientas interactivas que se emplean define y moldean la información capaz de generar un pensamiento más activo y rápido. Para Ovalles (2016), el conectivismo reconoce la obsolescencia de diversos conocimientos por el hecho de surgir rápidamente una nueva información que se adquiere dejando rezagada a la anterior. Es por ello, que se debe desarrollar habilidades críticas que

facilite discernir respecto de cuando esta nueva información es relevante y la que no es, ya que pueden alterar las decisiones tomadas con base en la información pasada.

Según Gutiérrez (2012), el conectivismo establece que los individuos y las organizaciones son identidades de aprendizaje que se alimentan mutuamente de información, teniendo como premisa las ideas de Siemens (2004), donde las organizaciones tienen la capacidad de aprender; es por ello, que en el ámbito educativo, esta corriente pedagógica promueve el aprendizaje mediante el uso de la tecnología, brindando la oportunidad para que los docentes innoven la propuesta pedagógica; además de potenciar las estrategias y metodologías que emplean en el diseño de sus planificaciones.

### **Aprendizaje basado en problemas**

Para Sola (2015) los contextos educativos actuales tienden a incursionar con la metodología de aprendizaje basado en problemas (ABP) que permite a los educandos tener un rol más activo en el proceso de enseñanza. Por tanto, al estar más implicados logran incrementar sus niveles de motivación para aprender, elevando su autonomía y responsabilidad. Sumándose a ello, el uso de las nuevas tecnologías como herramientas de enseñanza, donde los educandos interactúan con dispositivos inteligentes para encontrar información,

Para Benavides & Montes (2014), el ABP es un método donde el estudiante busca el aprendizaje que considera necesario para llegar a la resolución de un problema que se le presenta de carácter multidisciplinar. Por tanto, su dinámica de trabajo desarrolla diversas habilidades, actitudes y valores que benefician en el ámbito personal y educativo al estudiante.

De la misma manera, Saza (2016) establece que el ABP es una estrategia de enseñanza-aprendizaje donde se pretende la adquisición de los conocimientos por medio del desarrollo de las habilidades y actitudes que resultan relevante en un grupo pequeño de trabajo. Es así, como en el proceso de interacción de los alumnos con el objetivo de entender y resolver el problema, se logra un aprendizaje colectivo propio de la asignatura y llegar a trabajar de manera colaborativa.

## **Trabajo colaborativo**

Para Rodríguez & Espinoza (2017), el trabajo colaborativo demanda que los miembros de un grupo compartan tareas y aportaciones con base en un objetivo común. Es por ello, que este proceso permite que el individuo aprenda más de lo que haría por sí solo, resultado de la interacción de los integrantes del equipo de trabajo ejecutado de manera colaborativa, adquiriendo un resultado más enriquecedor del que se adquiere de forma independiente.

Es así como las interacciones se convierten en actividades mediadoras entre los participantes del grupo, ya que las aportaciones no solo se suman, sino que a partir de la información obtenida se organizan y seleccionan, para someterse a una retroalimentación mutua que es discutida por todos, llegando a negociaciones que surgen de diversas apreciaciones en la construcción del conocimiento. Por tanto, compartir el entendimiento y la comprensión representa el arte que el docente tendrá para fomentar el clima en el interior del aula y fuera de ella (Rodríguez & Espinoza, 2017).

## **Gamificación**

Según García (2018), el desarrollo de las nuevas tecnologías acontecida durante los últimos años, ha generado un sinnúmero de cambios en diversos aspectos sociales, especialmente en el educativo. A partir de lo expuesto, el autor enfatiza en la aplicabilidad del método tradicional de enseñanza, que para su criterio no genera un aporte relevante en la adquisición del aprendizaje en los momentos actuales. Por ello, sugiere la implementación de la gamificación como herramienta que permite incrementar los niveles de motivación e implicación del estudiantado.

Para Marín (2015), la gamificación en el proceso enseñanza-aprendizaje permite la integración de las TIC como estrategia educativa que permite a los estudiantes motivarse y aprender de manera divertida. Por tanto, su uso se convierte en una fuente de innovación para la formación escolar, contribuyendo a la adquisición del conocimiento, por medio de las metodologías y recursos empleados en las planificaciones curriculares



Para Ocón (2016), la gamificación parte de un contenido didáctico, lo que es definida como una actividad aderezada con elementos o características propias del juego, cuya finalidad se enfoca en influir en el comportamiento de los participantes a través del deleite de su ejecución. Por tanto, las experiencias que se generan propician a los educandos un sentimiento de control y autonomía, que logra cambiar su comportamiento.

En esta misma línea, Borrás (2015), considera que el uso de las mecánicas, elementos y técnicas de diseño de juegos en contexto logra involucrar a los estudiantes en la resolución de problemas multidisciplinares. A partir de lo expuesto, el autor destaca la necesidad de diferenciar entre juego y jugar pues el primero requiere de un sistema explícito de reglas que permite la orientación de los usuarios hacia las metas discretas y resultados; mientras que el segundo representa la libertad pero sujeto a límites; sin embargo, su objetivo es el deleite de la acción propuesta.

Para (Alejaldre Biel & García Jiménez, 2014) el uso de la gamificación contribuye a la necesidad que tiene el docente en atender diversas dificultades que se presentan en el aula, brindándole la oportunidad de hacer uso de ciertos elementos del juego para el diseño de las actividades pedagógicas, incidiendo de manera significativa en la atención de los alumnos y su compromiso de participación activa en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

### **Descripción de la intervención**

La intervención se desarrollará en un centro educativo particular de la ciudad de Milagro, provincia del Guayas, donde el grupo de escolarizados pertenecen a estratos socio-económicos medio y alto, convirtiéndose en una fortaleza para la disposición de recursos educativos mediados por tecnologías y acceso a internet.

El centro de enseñanza mantiene una oferta educativa desde los niveles de Educación Inicial hasta Bachillerato General Unificado, con modalidad presencial, ubicada sus instalaciones en el sector suroeste de la población, con acceso inmediato vía terrestre.

Las actividades propuestas pretenden atender los problemas de aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura, tomando en consideración que la demanda de lecturas que poseen los textos escolares ocasionan que los estudiantes se encuentren desmotivados, debido a un proceso unidireccional fijado por el docente, quien se encarga de facilitar los recursos y destinar su cumplimiento de manera metódica.

Desde esta perspectiva, la propuesta de intervención en el área de Lengua y Literatura es comunicativa, la misma que se relaciona con el desarrollo de las destrezas más que en el aprendizaje de los contenidos dispuestos en los textos escolares; es por ello, que el diseño de cada una de las actividades contribuye a que los estudiantes adquieran capacidades y habilidades lingüísticas que estén conceptualizados en el uso efectivo del lenguaje oral y escrito para la comunicación.

A partir de aquello, se puede mencionar que la asignatura es procedimental y, por lo tanto, requiere que los estudiantes se encuentren motivados para ejercitar de manera ordenada las habilidades lingüístico-comunicativas que facilite el uso efectivo de la lengua. Por consiguiente, las destrezas que se pretenden desarrollar con el diseño de las actividades gamificadas y la participación de los docentes inducen a los aprendientes a participar e interiorizar un conjunto de procesos metacognitivos supeditados a la capacidad comunicativa.

Resulta relevante mencionar, que las destrezas y desempeños auténticos desarrollados en la propuesta son desarrolladas de manera progresiva, las mismas que se encuentran vinculadas a las prácticas comunicativas y el uso efectivo del lenguaje oral y escrito. Es decir, que éstas deben implementarse en un contexto educativo motivador, donde los estudiantes deben enfrentarse a situaciones comunicativas reales o simuladas, capaces de exigir un nivel adecuado de interacción y trabajo colaborativo orientadas a la potenciación de las habilidades orales, escritas, de comprensión, expresión oral y producción de textos escritos; así, como la resolución de problemas.

La propuesta requiere que los docentes se encuentren motivados; por tanto, el uso de las nuevas tecnologías redefine las ideas acerca del proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua oral y escrita; además, de brindar las búsquedas de opciones metodológicas adecuadas para generar la interiorización de forma integral de los

contenidos y contribuir al desarrollo de las destrezas comunicativas propuestas. Es por ello, que cada una de las actividades debe estar apoyada de los recursos digitales con el objetivo de motivar e incrementar el interés de los estudiantes, por aprender.

Como parte de las fortalezas que posee el centro educativo, se puede hacer mención al equipamiento de dos salas de cómputo con aproximadamente 50 computadoras funcionales; además, de equipos audiovisuales que facilitan la gestión del docente en el salón de clases.

El impacto generado por la propuesta dentro del enfoque comunicativo del área de Lengua y Literatura, fomenta en los estudiantes el desarrollo de procedimientos y actitudes vinculadas a incrementar su interés y participación en las actividades pedagógicas propuestas por el docente. Es por ello, que el uso de las TIC se convierte en uno de los medios más relevantes para la aplicación de la propuesta orientada a estimular la inteligencia lingüística, donde se involucran a las macrodestrezas, como herramientas fundamentales para el razonamiento verbal, enriquecimiento léxico de los educandos y su capacidad para fijar relaciones lógicas de lo entendido en el proceso lector.

### **Descripción de la propuesta**

Para el desarrollo de la propuesta, se emplea el modelo instruccional 5E (enganche, explora, explica, elabora, evalúa) que avalan un modelo de aprendizaje de carácter constructivista, que permite a los estudiantes a crear su propia comprensión, partiendo de las experiencias e ideas nuevas.

## PLAN DE CLASE DE LA PROPUESTA METODOLÓGICA

<b>TÍTULO DE LA CLASE O SESIÓN:</b>	1 - Nacimiento de la escritura			
<b>CONTENIDOS ESPECÍFICOS, SUBTEMAS</b>	los fenicios y sus principales contribuciones a la humanidad			
<b>SEMPEÑOS AUTÉNTICOS, RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS:</b>	Los estudiantes en equipos de trabajo elaborarán un cuadro comparativo de <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sistema de escritura (escritura mesopotámica, jeroglíficos egipcios, etc.)</li> <li>• Características</li> <li>• Ejemplos</li> </ul>			
<b>Base de las 5E con la que se relaciona la actividad</b>	Objetivo de la fase	Actividad	Recursos	Evaluación
enganchar		La actividad propuesta requiere que los estudiantes observen imágenes y escribirán lo que creen que significa.	Google forms <a href="https://forms.gle/sQUdQQH8bp2kFFxx6">https://forms.gle/sQUdQQH8bp2kFFxx6</a>	
Explorar		Los estudiantes en equipos de trabajo investigarán acerca de los fenicios y sus principales contribuciones a la humanidad.	Blog <a href="https://educalenguajaliteratura.blogspot.com/2020/11/fenicios-y-sus-principales.html">https://educalenguajaliteratura.blogspot.com/2020/11/fenicios-y-sus-principales.html</a>	

plicar		<p>grupo, los estudiantes reflexionarán ¿Por qué crees que la gente necesitaba una forma de escritura?</p>	<p><b>padlet</b>  <a href="https://padlet.com/leivisonateo91/Bookmarks">https://padlet.com/leivisonateo91/Bookmarks</a></p>	
borar		<p>Los estudiantes en equipos de trabajo elaborarán un cuadro comparativo que contenga:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sistema de escritura (escritura mesopotámica, jeroglíficos egipcios, escritura china)</li> <li>• Características</li> <li>• Ejemplos</li> </ul> <p>Para aquello, se sugiere utilizar el formato de Word compartido por el docente. La información debe ser buscada de manera libre en internet.</p>	<p><b>google drive</b>  <a href="https://drive.google.com/file/d/1vS_UZnnjerUdkryW0EREwCnIXQzb-FNqI/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1vS_UZnnjerUdkryW0EREwCnIXQzb-FNqI/view?usp=sharing</a></p>	
aluar		<p>evaluará el aprendizaje mediante la resolución de un cuestionario acerca de la cultura fenicia.</p>	<p><b>educaplay</b>  <a href="https://es.educaplay.com/juego/7601656-la-busqueda-de-los-fenicios.html">https://es.educaplay.com/juego/7601656-la-busqueda-de-los-fenicios.html</a></p>	

<b>TÍTULO DE LA CLASE O SESIÓN:</b>	2 - La conversación			
<b>CONTENIDOS ESPECÍFICOS, SUBTEMAS</b>	Elementos de la conversación.			
<b>DESEMPEÑOS AUTÉNTICOS, RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS:</b>	<p>Los estudiantes en equipos de trabajo elaborarán un diálogo, tipo comics, sobre los siguientes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Temática</li> <li>● Personajes</li> <li>● Intervención y orden de los personajes</li> <li>● Entonaciones</li> <li>● Uso de palabras naturales</li> <li>● Tiempo máximo 3 minutos</li> </ul>			
<b>Relación de las 5E con la que se relaciona la actividad</b>	<b>Objetivo de la fase</b>	<b>Actividad</b>	<b>Recursos</b>	<b>Evaluación</b>
Ganchar		La actividad propuesta requiere que los estudiantes observen y escucharán un diálogo “La visita al médico” con la que responderán e-portafolio las siguientes preguntas:  ¿Quiénes participan en la conversación?	<b>YouTube</b> <a href="https://youtu.be/Zdiedkl4uks">https://youtu.be/Zdiedkl4uks</a>	

		<p>¿los conocen o no? ¿Cómo lo sabes?</p> <p>¿Cuál es el lenguaje que emplean?</p> <p>¿En dónde se encuentran? ¿Por qué crees que es así?</p> <p>¿Cuál fue el motivo de la visita?</p> <p>¿Qué llegaron como diagnóstico?</p>	
Explorar		<p>Los estudiantes accederán a la información en el blog “Aprendamos mientras nos divertimos” para indagar acerca de los elementos de la comunicación. Para aquello, deben realizar apuntes de cada uno de los elementos que encuentren, así como sus características y funcionalidad dentro del proceso comunicativo,</p>	<p><a href="https://educalenguajaliteratura.blogspot.com/2020/11/la-comunicacion.html">https://educalenguajaliteratura.blogspot.com/2020/11/la-comunicacion.html</a></p>
Aplicar		<p>Los estudiantes en parejas establecerán un diálogo de forma natural, con base en el tema específico:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La pandemia del Covid-19</li> <li>• El autocuidado</li> <li>• Las clases virtuales</li> <li>• Medidas de bioseguridad en casa.</li> </ul>	<p><a href="https://padlet.com/leivisonateo91/amkg5bppkbiq8zzb">https://padlet.com/leivisonateo91/amkg5bppkbiq8zzb</a></p>

		<p>Cada diálogo tendrá una duración máxima de 3 minutos de manera simultánea. Una vez terminada la conversación la pareja explicará cada uno de los elementos de la comunicación que identificaron en el diálogo, reflexionando cómo se generó el mismo.</p>		
elaborar		<p>Los estudiantes en equipos de trabajo elaborarán un diálogo escrito, tipo comics historieta donde se consideren los siguientes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Temática</li> <li>• Personajes</li> <li>• Intervención y orden de los personajes</li> <li>• Entonaciones</li> <li>• Uso de palabras naturales</li> <li>• Tiempo máximo 3 minutos</li> </ul> <p>Emplear formato de diálogo.</p>	<p><b>Google drive</b>  <a href="https://drive.google.com/file/d/1WolU9TZqZkah4oy8i6ocBN5-4XqcxKub/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1WolU9TZqZkah4oy8i6ocBN5-4XqcxKub/view?usp=sharing</a></p>	
evaluar		<p>evaluará la exposición de los diálogos conforme a una rúbrica empleada dentro del proceso de co-evaluación.</p>	<p><b>Rubrics</b>  <a href="https://docs.google.com/spreadsheets/d/1hBYtVqMtAcK02ID6jngK5rLaC0Sqz8E-mVVXoRF4ik/">https://docs.google.com/spreadsheets/d/1hBYtVqMtAcK02ID6jngK5rLaC0Sqz8E-mVVXoRF4ik/</a></p>	<p><b>Rubrica para evaluar diálogo</b></p>



			<a href="#">edit?usp=sharing</a>	
--	--	--	----------------------------------	--

TEMA DE LA CLASE O SESIÓN:	3 - La oración gramatical			
CONTENIDOS ESPECÍFICOS, SUBTEMAS	verbo			
SEMPEÑOS AUTÉNTICOS, RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS:	<p>Al finalizar la actividad los estudiantes de manera grupal elaborarán una p en <b>Google Slide</b> donde se consideren los siguientes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Características formales y funcionales.</li> <li>• Forma y Función</li> <li>• Conjugación</li> </ul>			
base de las 5E con la que se relaciona la actividad	objetivo de la fase	actividad	recursos	evaluación
ganchar		<p>actividad propuesta requiere que los estudiantes observen el video de la Filosofía de EMPÉDOCLES de Agrigento con lo que se introduce al tema de la oración gramatical.</p>	<p><b>puzzle</b>  <a href="https://edpuzzle.com/media/5fac1354a1a76140ac99a0d2">https://edpuzzle.com/media/5fac1354a1a76140ac99a0d2</a></p>	

<p>plorar</p>		<p>Los estudiantes observarán un video explicativo acerca de los verbos, con el objetivo de crear una lista en un documento Word que será compartido con la docente que contenga como mínimo 30 verbos.</p>	<p><b>uTube</b>  <a href="https://youtu.be/F31XS-rjABA">https://youtu.be/F31XS-rjABA</a></p>	
<p>plicar</p>		<p>Los estudiantes que integran el grupo intercambiarán el listado con la finalidad de crear un glosario de verbos consolidado de manera grupal, además reflexionarán acerca de su funcionalidad y compartirán en el muro virtual.</p>	<p><b>oioit</b>  <a href="https://linoit.com/users/leivisonateo91/canvases/Reflexi%C3%B3n%20grupal">https://linoit.com/users/leivisonateo91/canvases/Reflexi%C3%B3n%20grupal</a></p>	
<p>borar</p>		<p>Al finalizar la actividad los estudiantes de manera grupal elaborarán una presentación del verbo en <b>Google Slide</b> donde se consideren los siguientes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Características formales y funcionales.</li> <li>● Forma y Función</li> <li>● Conjugación</li> </ul> <p>El docente guiará a los educandos en el uso de la herramienta tecnológica.</p>	<p><b>oogle Slide</b></p>	<p><b>brica p</b>  <b>evaluar Slic</b>  <a href="https://docs.google.com/spreadsheets/d/1pSabDiyzxNWenX-OXRvt8S5YwwhDQS4o.../edit?usp=sha">https://docs.google.com/spreadsheets/d/1pSabDiyzxNWenX-OXRvt8S5YwwhDQS4o.../edit?usp=sha</a></p>
<p>aluar</p>		<p>evaluará el desempeño de los estudiantes referente al</p>	<p><b>ucaplay</b></p>	

		conocimiento de los verbos a través de un juego interactivo.	<a href="https://es.educaplay.com/juego/7605798-completa_los_verbos.html">https://es.educaplay.com/juego/7605798-completa_los_verbos.html</a>	
--	--	--	---	--

TEMA DE LA CLASE O SESIÓN:	4 - La oración simple			
CONTENIDOS ESPECÍFICOS, SUBTEMAS	Elementos			
SEMPEÑOS AUTÉNTICOS, RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS:	Al finalizar la actividad cada grupo presentará un juego interactivo de oraciones, donde los participantes deben identificar la correcta y justificar la misma. El juego será presentado en Google Slide diseñado por los participantes.			
Base de las 5E con la que se relaciona la actividad	Objetivo de la fase	Actividad	Recursos	Evaluación
ganchar		actividad propuesta requiere que los estudiantes observen un video del análisis sintáctico de una oración simple.	<b>YouTube</b> <a href="https://youtu.be/YKfo_o25Nf0">https://youtu.be/YKfo_o25Nf0</a>	

<p>borar</p>		<p>s estudiantes leerán información acerca de la oración simple: la oración y sus partes.</p>	<p><b>Google Drive</b>  <a href="https://drive.google.com/file/d/1x9teUQNxcqJvb8xq3mELwoi3shleDu5r/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1x9teUQNxcqJvb8xq3mELwoi3shleDu5r/view?usp=sharing</a></p>	
<p>olicar</p>		<p>solicita a los estudiantes que elaboren oraciones simples con el mismo nivel de dificultad que las abordadas en el documento anterior, considerando:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sujeto (tácito y expreso)</li> <li>• Predicado (¿Qué hace? ¿Qué está haciendo? ¿Qué dice del sujeto?)</li> <li>• Núcleo</li> </ul>	<p><b>Google Drive</b>  <a href="https://drive.google.com/file/d/1mvhSIDkvrFdoMfyBJgrxZzEt958EoKX/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1mvhSIDkvrFdoMfyBJgrxZzEt958EoKX/view?usp=sharing</a></p>	
<p>borar</p>		<p>Al finalizar la actividad cada grupo presentará un juego interactivo de expresiones que son oraciones donde los participantes deben identificar la correcta y justificar la respuesta. El juego será presentado en Google Slide diseñado por los participantes.</p>	<p><b>Google Slide</b></p>	<p>brica p  evaluar  presentación  <b>Google Slic</b>  <a href="https://docs.google.com/spreadsheets/d/1pSabDiyzxNWenX-OXRvt8S5Y">https://docs.google.com/spreadsheets/d/1pSabDiyzxNWenX-OXRvt8S5Y</a></p>

				<a href="#">wwhDQS4o</a> <a href="#">dit?usp=sha</a>
aluar		<p>evaluarán los juegos a través de una rúbrica donde se consideren aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sujeto (tácito y expreso)</li> <li>• Predicado (¿Qué hace? ¿Qué está haciendo? ¿Qué dice del sujeto?)</li> <li>• Núcleo</li> </ul>	<p><b>rubrics</b></p> <p><a href="https://docs.google.com/spreadsh">https://docs.google.com/spreadsh</a> <a href="https://docs.google.com/spreadsh">eets/d/1pnCeF</a> <a href="https://docs.google.com/spreadsh">w2l27dnAVRy</a> <a href="https://docs.google.com/spreadsh">6OIRPrQRVu</a> <a href="https://docs.google.com/spreadsh">QCikoaUV_qn</a> <a href="https://docs.google.com/spreadsh">Madyqs/edit?u</a> <a href="https://docs.google.com/spreadsh">sp=sharing</a></p>	

MA DE LA CLASE O SESIÓN:	5 - Signos para citar: comillas y raya			
CONTENIDOS ESPECÍFICOS, SUBTEMAS	¿qué son las comillas y raya?			
SEMPEÑOS AUTÉNTICOS, RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS:	Los estudiantes crearán una presentación virtual en Google Slide con ejemplos de comillas y raya. Las mismas que debe ser buscadas en lecturas donde se evidencie ejemplos de cada uno.			
base de las 5E con la que se relaciona la actividad	objetivo de la fase	actividad	recursos	evaluación
ganchar		desarrollo de la actividad requiere que los estudiantes observen un video acerca de los signos de puntuación.	<p><b>youtube</b></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?">https://www.youtube.com/watch?</a></p>	

		<p>a aquello deben responder:</p> <p>ara qué sirven los signos de puntuación en los textos?</p> <p>or qué crees que es necesario su uso?</p>	<p><a href="#">v=Qh0N-jSNJzc</a></p>	
plorar		<p>s estudiantes de manera individual participarán en la resolución de un juego interactivo, que les permita activar sus conocimientos acerca de los signos de puntuación.</p> <p>emás, realizarán una investigación libre acerca de las “comillas y la raya”, para lo cual deben responder:</p> <p>ué es la comilla?</p> <p>ué función cumplen las comillas en los textos escritos?</p> <p>o de la raya en las citas</p> <p>ónde se emplea la raya?</p> <p>xiste similitud entre la raya y el guión?</p>	<p><b>erebreti</b></p> <p><a href="https://www.cerebreti.com/juegos-de-lengua/signos-de-puntuacion">https://www.cerebreti.com/juegos-de-lengua/signos-de-puntuacion</a></p>	
plicar		<p>El docente a través de una explicación breve ayudará a los estudiantes a sintetizar sus nuevos conocimientos acerca del uso de las comillas y la raya en las citas.</p>	<p><b>genially</b></p> <p><a href="https://view.genial.ly/5fb672656320fb0d3776375e/presentation">https://view.genial.ly/5fb672656320fb0d3776375e/presentation</a></p>	

			<a href="#">-las-comillas-</a> <a href="#">y-la-rama</a>	
borar		Los estudiantes crearán una presentación virtual en Google Slide con ejemplos de comillas y raya. Las mismas que debe ser buscadas en lecturas donde se evidencie su uso. Máximo 10 ejemplos de cada uno.	ogle Slide	brica evaluar presentación Google Slid <a href="#">ps://docs.goo</a> <a href="#">com/spread</a> <a href="#">ets/d/1pSab</a> <a href="#">DiyzxNWen</a> <a href="#">X-</a> <a href="#">OXRvt8S5Y</a> <a href="#">wwhDQS4o</a> <a href="#">dit?usp=sha</a>
aluar		evaluaran los conocimientos mediante la aplicación de juegos interactivos con base en los tópicos abordados en la sesión.	rcicios <a href="#">p://roble.pntic.m</a> <a href="#">ec.es/~msanto</a> <a href="#">1/ortografia/co</a> <a href="#">miejer.htm</a>	

MA DE LA CLASE O SESIÓN:	6 -Campo léxico semántico
NTENIDOS ESPECÍFICOS, SUBTEMAS	e qué manera se relacionan las palabras?
SEMPEÑOS AUTÉNTICOS, RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS:	Los estudiantes en grupo realizarán una exposición donde explicarán la campos léxicos y semánticos.

se de las 5E con la que se relaciona la actividad	objetivo de la fase	actividad	recursos	evaluación
ganchar		<p>Los estudiantes realizarán una lectura individual acerca del “origen de los nombres de los continentes”. Para aquello, deben identificar:</p> <p>Los Dioses de la mitología griega que intervienen en la lectura:</p> <p>¿Qué continentes, no tienen sus nombres como parte de la mitología griega?</p> <p>¿Qué países de América se evidencian en la lectura?</p> <p>¿Qué océanos se identifican en la lectura?</p> <p><b>Reflexión:</b> ¿Las palabras forman grupos que se relacionan? ¿Cómo lo hacen?</p>	<p><b>Google drive</b></p> <p><a href="https://drive.google.com/file/d/1A4Fg-TK-GIEhGi4IUhJXquO7SYnLZW/Fa/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1A4Fg-TK-GIEhGi4IUhJXquO7SYnLZW/Fa/view?usp=sharing</a></p>	
explorar		<p>Los estudiantes de manera individual participarán en la resolución de un juego interactivo, que les permita activar sus conocimientos acerca del campo léxico.</p>	<p><b>rebriti 1</b></p> <p><a href="https://www.cerebriti.com/juegos-de-lengua/campo-lexico">https://www.cerebriti.com/juegos-de-lengua/campo-lexico</a></p> <p><b>rebriti 2</b></p> <p><a href="https://www.cerebriti.com/juegos-de-lengua/campo-lexico">https://www.cerebriti.com/juegos-de-lengua/campo-lexico</a></p>	



			<a href="#">de-</a> <a href="#">literatura/camp</a> <a href="#">o-semantico-</a> <a href="#">lengua-y-</a> <a href="#">literatura</a>	
aplicar		<p>El docente reforzará los contenidos acerca del campo léxico y semántico, con la finalidad de reforzar la conceptualización y comprensión de los educandos.</p>	<p><b>Google Slide</b>  <a href="https://drive.google.com/file/d/16zWxo44kmrIPy59-BMmHdYRXJLXSwTro/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/16zWxo44kmrIPy59-BMmHdYRXJLXSwTro/view?usp=sharing</a></p>	
trabajar		<p>Los estudiantes en grupo preparan una exposición donde expliquen la organización de tres campos léxicos y semánticos. Los mismos serán compartidos con el docente en un documento Google Doc grupal creado por ellos. Se enfatiza en el trabajo colaborativo.</p>	<p><b>Google Doc</b>  <a href="https://docs.google.com/spreadsheets/d/19LoTrWslEAShClBCqSWasZ3y2yJyl41Lr/edit?usp=sharing">https://docs.google.com/spreadsheets/d/19LoTrWslEAShClBCqSWasZ3y2yJyl41Lr/edit?usp=sharing</a></p>	<p><b>trabaja p</b>  <b>evaluar</b>  <b>exposición</b>  <a href="https://docs.google.com/spreadsheets/d/19LoTrWslEAShClBCqSWasZ3y2yJyl41Lr/edit?usp=sharing">https://docs.google.com/spreadsheets/d/19LoTrWslEAShClBCqSWasZ3y2yJyl41Lr/edit?usp=sharing</a></p>
evaluar		<p>participarán en una evaluación de conocimiento interactiva.</p>	<p><b>kahoot</b>  <a href="https://play.kahoot.it/v2/lobby?quizId=7e00b7a4-a5be-48a8-98c1-5396645a5418">https://play.kahoot.it/v2/lobby?quizId=7e00b7a4-a5be-48a8-98c1-5396645a5418</a></p>	

<b>TEMA DE LA CLASE O SESIÓN:</b>	7 - Plagio y copia			
<b>CONTENIDOS ESPECÍFICOS, SUBTEMAS</b>	Plagio y la paráfrasis			
<b>DESEMPEÑOS AUTÉNTICOS, RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS:</b>	<p>Los estudiantes de manera individual realizarán un parafraseo con base en las propuestas. Además, emplearán citas textuales y no textuales.</p> <p>El documento será realizado en Word con una extensión máxima de 300 palabras.</p> <p>El archivo será enviado al correo de la docente (<a href="mailto:leivisonateo91@gmail.com">leivisonateo91@gmail.com</a>) para retroalimentación.</p>			
<b>Base de las 5E con la que se relaciona la actividad</b>	<b>Objetivo de la fase</b>	<b>Actividad</b>	<b>Recursos</b>	<b>Evaluación</b>
enganchar		Los estudiantes observarán un video acerca del “Plagio Académico” con la finalidad de participar en un diálogo grupal, donde se den respuestas a las siguientes preguntas orientadoras.	<b>YouTube</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Gg7CTEDOhXw">https://www.youtube.com/watch?v=Gg7CTEDOhXw</a>	

		<p>¿Por qué es el plagio tan malo?</p> <p>¿Está permitido usar contenido online?</p> <p>¿Importa la cantidad de contenido copiado?</p> <p>¿Puede ser plagio, aunque cambie las palabras?</p> <p>¿Cuál es la diferencia entre parafrasear y el uso de citas directas?</p>		
Explorar		<p>Los estudiantes de manera individual realizarán una investigación guiada acerca del “plagio, normas APA y paráfrasis”. Para lo cual, realizarán anotaciones en sus e-portafolios con la finalidad de socializar con el resto de sus compañeros</p>	<p><b>Blendspace</b></p> <p><a href="https://www.blendspace.com/lessons/jmVsqqxiGFFe0Q/">https://www.blendspace.com/lessons/jmVsqqxiGFFe0Q/</a></p>	
Aplicar		<p>El docente reforzará los contenidos acerca del plagio y su tipología.</p>	<p><b>Google Slide</b></p> <p><a href="https://drive.google.com/file/d/11m2qNKN79A6qmBCHxB879jZ3w1cr-yyoO/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/11m2qNKN79A6qmBCHxB879jZ3w1cr-yyoO/view?usp=sharing</a></p>	
Trabajar		<p>Los estudiantes de manera individual realizarán un parafraseo con base en las</p>	<p><b>Documento Word compartido</b></p>	

		<p>lecturas propuestas. Además, emplearán citas textuales y no textuales.</p> <p>El documento será realizado en Word con una extensión máxima de 300 palabras.</p> <p>El archivo será enviado al correo de la docente (<a href="mailto:leivisonateo91@gmail.com">leivisonateo91@gmail.com</a>) para su debida retroalimentación.</p>	<p><b>por los estudiantes</b></p>	
aluar		<p>participarán en una evaluación de conocimiento interactiva.</p>	<p><b>educaplay</b></p> <p><a href="https://es.educaplay.com/juego/7704422-plagio-academico.html">https://es.educaplay.com/juego/7704422-plagio-academico.html</a></p>	

<b>TEMA DE LA CLASE O SESIÓN:</b>	8-El mito			
<b>CONTENIDOS ESPECÍFICOS, SUBTEMAS</b>	mito y sus elementos			
<b>SEMPEÑOS AUTÉNTICOS, RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS:</b>	Los estudiantes elaborarán un cuadro acerca de los aspectos relevantes de <ul style="list-style-type: none"> <li>● Personajes</li> <li>● Tiempos</li> <li>● Acontecimiento inicial</li> <li>● Conflicto</li> <li>● Desenlace</li> </ul>			
<b>base de las 5E con la que se relaciona la actividad</b>	<b>objetivo de la fase</b>	<b>actividad</b>	<b>recursos</b>	<b>evaluación</b>
enganchar		Los estudiantes observarán un video acerca de la mitología griega. Para aquello, deben responder: ¿qué es un héroe? ¿conoces los nombres de algunas divinidades presentadas en el video? ¿recuerdas algunas de sus historias? ¿cuál es la que más te llama la atención?	<b>youtube</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=hsLyUfMxvTc">https://www.youtube.com/watch?v=hsLyUfMxvTc</a>	
explorar		Los estudiantes de manera individual accederán a la lectura del “Mito de Aracne”, en la que deben identificar los	<b>eduplace</b>	

		<p>personajes que participan y la relación existente entre ellos.</p> <p>la misma manera, deben reflexionar que pretende explicar el mito.</p>	<a href="http://blog.santillana.com.ec/?p=11158">p://blog.santillana.com.ec/?p=11158</a>	
aplicar		<p>El docente reforzará abordará los tópicos referentes al mito. Para lo cual, explicará, la definición, los elementos de narración, los personajes de los mitos, tiempos y organización.</p>	<p><b>Google Slide</b></p> <a href="https://view.genial.ly/5fcf8790b4fd80da28102ef/presentation-el-mito">https://view.genial.ly/5fcf8790b4fd80da28102ef/presentation-el-mito</a>	
trabajar		<p>Los estudiantes de manera individual revisarán la lectura del Texto de Lengua y Literatura en la página 31-32 con el objetivo de identificar los elementos narrativos que estén presentes.</p> <p>Para aquello, deben elaborar un cuadro descriptivo a ser presentado en un documento Word que contengan los siguientes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Personajes</li> <li>● Tiempos</li> <li>● Acontecimiento inicial</li> <li>● Conflicto</li> <li>● Desenlace</li> </ul>	<p><b>Documento Word compartido por los estudiantes</b></p>	
evaluar		<p>Los estudiantes participarán serán evaluados mediante la solución de un juego interactivo donde se abordan temas referentes a</p>	<p><b>Educaplay</b></p> <a href="https://es.educaplay.com/juego/7900918-el_mito.html">https://es.educaplay.com/juego/7900918-el_mito.html</a>	

		los tópicos aprendidos en la sesión.		
--	--	--------------------------------------	--	--

<b>TEMA DE LA CLASE O SESIÓN:</b>	9-Mesa redonda
<b>CONTENIDOS ESPECÍFICOS, SUBTEMAS</b>	temas de la mesa redonda
<b>DESEMPEÑOS AUTÉNTICOS, RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS:</b>	Los grupos elaborarán un video demostrativo donde definan el rol de los participantes de la mesa redonda, en el que abordarán aspectos relevantes de la investigación e investigado con antelación.

se de las 5E con la que se relaciona la actividad	objetivo de la fase	actividad	recursos	evaluación
ganchar		<p>Los estudiantes observarán un video acerca de los estereotipos sociales, con el objetivo de responder y socializar las siguientes interrogantes:</p> <p>¿Crees que los prejuicios tienen algún fundamento o justificación?</p> <p>¿En la actualidad, qué ejemplos de prejuicios existen en nuestra sociedad.</p> <p>¿En tu círculo social, ¿has visto, vivido, sufrido, prejuicios o exclusión?</p>	<p><b>YouTube</b></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=LQtKoiZOP00">https://www.youtube.com/watch?v=LQtKoiZOP00</a></p>	
explorar		<p>Los estudiantes de manera grupal (4 integrantes) realizarán una investigación libre acerca de los estereotipos que se manejan en Ecuador.</p>	<p><b>Google</b></p>	
aplicar		<p>El docente explicará a los estudiantes las características de la mesa redonda y cómo se lleva a efecto el abordaje de un tema específico de forma grupal.</p>	<p><b>YouTube</b></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=87_H-EANUIc">https://www.youtube.com/watch?v=87_H-EANUIc</a></p>	
trabajar		<p>Los grupos elaborarán un video demostrativo donde definan el rol del moderador y</p>	<p><b>Documento Word compartido</b></p>	



		<p>los participantes de la mesa redonda, en el que abordarán aspectos relevantes de del tema escogido e investigado con antelación.</p> <p>El tiempo de duración del video fluctuará entre 3 a 5 minutos.</p>	<p><b>por los estudiantes</b></p>	
aluar		<p>s estudiantes serán evaluados por medio de una rúbrica de participación, donde se considera el cumplimiento y aporte para la ejecución de la actividad.</p>	<p><b>ogleg drive</b></p> <p><a href="https://drive.google.com/file/d/1f2Z3pgJGB0fqkvmdrc7H5xEt9VEqtYey/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1f2Z3pgJGB0fqkvmdrc7H5xEt9VEqtYey/view?usp=sharing</a></p>	

<p><b>MA DE LA CLASE O SESIÓN:</b></p>	<p>10-Oraciones activas y pasivas</p>			
<p><b>NTENIDOS ESPECÍFICOS, SUBTEMAS</b></p>	<p>nificado de las oraciones</p>			
<p><b>SEMPEÑOS AUTÉNTICOS, RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS:</b></p>	<p>Los estudiantes elaborarán una presentación donde expliquen el proceso de las oraciones activas en oraciones pasivas, la misma que será expuesta ante el resto de las clases.</p>			
<p>se de las 5E con la que se relaciona la actividad</p>	<p>jetivo de la fase</p>	<p>ividad</p>	<p>ursos</p>	<p>aluación</p>

ganchar		s estudiantes de manera individual accederán al juego interactivo, con el objetivo de identificar las oraciones en voz activa y pasiva.	<b>reabri</b> <a href="https://www.cerebrati.com/juegos-de-lengua/oraciones-en-voz-pasiva-y-activa--nucleo-y-sujeto-">https://www.cerebrati.com/juegos-de-lengua/oraciones-en-voz-pasiva-y-activa--nucleo-y-sujeto-</a>	
plorar		s estudiantes revisarán información acerca de las oraciones pasivas y activas, con el objetivo de identificar las diferencias que se encuentran entre ellas.	<b>endspace</b> <a href="https://www.blendspace.com/lessons/h0Tgs8H1SWt6cw/">https://www.blendspace.com/lessons/h0Tgs8H1SWt6cw/</a>	
plicar		El docente reforzará conceptos relacionados con las oraciones activas y pasivas.	<b>ogle Slide</b> <a href="https://drive.google.com/file/d/1Z5mMI4qH_tSpqIxQrsafmsuQ84yke61/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1Z5mMI4qH_tSpqIxQrsafmsuQ84yke61/view?usp=sharing</a>	
borar		Los de manera grupal transformarán un conjunto de oraciones activas en pasiva. Para aquello, deben explicar de qué manera lo hicieron al resto de compañeros de clases mediante una presentación.	<b>documento Word compartido por los estudiantes</b>	
aluar		s estudiantes serán evaluados por medio de una rúbrica de	<b>ogle drive</b>	

		partición, donde se considera el cumplimiento y aporte para la ejecución de la actividad.	<a href="https://drive.google.com/file/d/1f2Z3pgJGB0fqkvmdrc7H5xEt9VEqtYey/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1f2Z3pgJGB0fqkvmdrc7H5xEt9VEqtYey/view?usp=sharing</a>	
--	--	---	---	--

TEMA DE LA CLASE O SESIÓN:	11-Partición de palabras			
CONTENIDOS ESPECÍFICOS, SUBTEMAS	¿cómo se dividen las palabras?			
SEMPEÑOS AUTÉNTICOS, RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS:	Los estudiantes de manera individual redactarán un texto de 300 palabras buscar una noticia de interés, leerla y escribir con tus propias palabras lo que			
base de las 5E con la que se relaciona la actividad	objetivo de la fase	actividad	recursos	evaluación

ganchar		<p>Los estudiantes activarán sus conocimientos acerca de la segmentación de palabras en sílabas mediante un juego interactivo.</p>	<p><b>reabri</b>  <a href="https://www.cerebrum.com/juegos-de-lengua/cuantas-silabas-tiene-cada-palabra">https://www.cerebrum.com/juegos-de-lengua/cuantas-silabas-tiene-cada-palabra</a></p>	
olorar		<p>Los estudiantes realizarán una investigación dirigida acerca de la manera y formas de dividir las palabras.</p>	<p><b>Blendspace</b>  <a href="https://www.blendspace.com/lessons/ShsNHOFWQ-py0q/como-se-dividen-las-palabras">https://www.blendspace.com/lessons/ShsNHOFWQ-py0q/como-se-dividen-las-palabras</a></p>	
plicar		<p>El docente reforzará los tópicos relacionados a las maneras de cómo dividir en sílabas las palabras</p>	<p><b>Google Slide</b>  <a href="https://drive.google.com/file/d/15GU1a9T7SYPJmxxjaZCX5Kz3HbD_mCsa/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/15GU1a9T7SYPJmxxjaZCX5Kz3HbD_mCsa/view?usp=sharing</a></p>	
borar		<p>Los estudiantes de manera individual redactarán un texto de 300 palabras. Para aquello, deben buscar una noticia de interés, leerla y escribir con tus propias palabras lo que pasó.</p>	<p><b>Documento Word compartido</b></p>	

		Se sugiere emplear de manera correcta el guión.	<b>por los estudiantes</b>	
aluar		Los estudiantes serán evaluados por medio de un juego interactivo orientado a la separación de palabras en sílabas.	<b>educaplay</b> <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/1670050-separar-en-silabas.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/1670050-separar-en-silabas.html</a>	

<b>TEMA DE LA CLASE O SESIÓN:</b>	12-Citas textuales
<b>CONTENIDOS ESPECÍFICOS, SUBTEMAS</b>	¿Cómo debemos citar en un trabajo?
<b>DESEMPEÑOS AUTÉNTICOS, RESULTADOS DE</b>	Los estudiantes de manera individual escribirán un ensayo argumentativo donde expongan sus ideas acerca de la discriminación racial.

APRENDIZAJE ESPERADOS:				
Categoría de las 5E con la que se relaciona la actividad	Objetivo de la fase	Actividad	Recursos	Evaluación
ganchar		<p>Los estudiantes observarán un video de las consecuencias de no citar un trabajo. Peligro del plagio. Para aquello, deben reflexionar y responder las siguientes interrogantes:</p> <p>¿Conozco las formas correctas de citar un texto escrito?</p> <p>¿He escuchado hablar de las Normas APA?</p> <p>¿Cómo aplicarlas en la redacción de un texto escrito?</p>	<p><b>YouTube</b></p> <p><a href="https://youtu.be/k9kJRLeQz50">https://youtu.be/k9kJRLeQz50</a></p>	
Explorar		<p>Los estudiantes realizarán una investigación dirigida acerca de la forma correcta de citar textualmente un texto mediante el uso de las Normas APA.</p>	<p><b>Blendspace</b></p> <p><a href="https://www.blendspace.com/lessons/zDMISBqV8Lox2w/citas-textuales">https://www.blendspace.com/lessons/zDMISBqV8Lox2w/citas-textuales</a></p>	
Aplicar		<p>El docente reforzará los tópicos relacionados a las citas textuales, con el objetivo de motivar e incentivar a los estudiantes a emplear las Normas APA en la redacción de textos escritos y promover la integridad académica.</p>	<p><b>Google Slide</b></p> <p><a href="https://drive.google.com/file/d/1yR1E3OH85kj8YnRvLW4MMPKjbCHI5RP3/v">https://drive.google.com/file/d/1yR1E3OH85kj8YnRvLW4MMPKjbCHI5RP3/v</a></p>	

			<a href="#">iew?usp=sharing</a>	
borar		<p>Los estudiantes de manera individual escribirán un ensayo argumentativo de 350 palabras, donde expongan sus ideas acerca de la discriminación racial. Para aquello, deben apoyar su escrito en el discurso “tengo un sueño” que Martin Luther King propuesto el 28 de agosto de 1963.</p> <p>El texto debe constar de 3 citas textuales como mínimo con su debida interpretación y referencia bibliográfica.</p>	<b>documento Word compartido por los estudiantes</b>	
aluar		<p>Los estudiantes serán evaluados por medio de una rúbrica de participación, donde se considera el cumplimiento y aporte para la ejecución de la actividad.</p>	<b>Google drive</b> <a href="https://drive.google.com/file/d/1f2Z3pgJGB0fqkvmdrc7H5xEt9VEqtYey/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1f2Z3pgJGB0fqkvmdrc7H5xEt9VEqtYey/view?usp=sharing</a>	

## Repositorio digital de la propuesta

El desarrollo de la propuesta, demandó el diseño de un repositorio digital el mismo que se efectuó en la plataforma Wix (<https://leivisonateo91.wixsite.com/mundolengua>) que contiene cada una de las sesiones con sus respectivas actividades y recursos empleados para la intervención educativa en el área de Lengua y Literatura del grupo escolarizado del Noveno año de EGB.

Ante aquello, se puede describir el uso de **Google Forms**, aplicación de Google Drive que permite la creación de formularios y encuestas hacer empleadas en diversos ambientes, especialmente el educativo.



¿Cómo escribían los antiguos pobladores del mundo?

\*Obligatorio

Apellidos y Nombres \*

Tu respuesta

Observa la imagen y escribe lo que crees que significa \*




Figura 1. Formulario Google

De la misma manera, se empleó Blogger para el diseño de un Blog Educativo inherente a la asignatura de lengua y Literatura. Esta herramienta permite la creación y gestión de contenidos de manera cronológica. Por tanto, permite al docente colocar y proporcionar recursos educativos que permita el direccionamiento de los educandos y minimizar el impacto de búsqueda de información.





Figura 2. Blog “Aprendamos mientras nos divertimos”.

La interacción entre los estudiantes y docente se lo realizó por medio de **Padlet**, considerada una pizarra colaborativa que permite la creación de murales digitales.



Figura 3. Blog “Aprendamos mientras nos divertimos”.

Como parte de la evaluación en diversas actividades, se empleó Educaplay; plataforma que facilita la creación de actividades educativas con características multimedia.



Figura 4. Educaplay

Otro de los recursos empleados, es Youtube es un sitio web que permite compartir videos de diversos ámbitos subidos por usuarios mediante el internet.



Figura 5. Youtube

Así mismo, se empleó **Edpuzzle**, considerada una herramienta online que facilita la edición y modificación de videos, sean estos propios o proporcionados por otros usuarios en la red.

Filosofía de EMPÉDOCLES de Agrigento (Español)

Leivis Olarte

*N. La filosofía es la época trágica de los griegos* *475- los filósofos pre-socráticos*

## EMPÉDOCLES de Agrigento (c.490 - c.430 ac)

- Pluralista *Purificaciones* *Sobre la Naturaleza → elementos míticos*

Parménides: { inexistencia del no-ser  
inmutabilidad del ser

Heráclito: existencia del CAMBIO

2 Fuerzas alternadas > | <  
AMOR (unión) ODIO (Separación)

las raíces de todo

Fuego - Zeus  
Aire - Hera  
Agua - Nestis  
Tierra - Aidoneo (Hades)

\* Invariables  
\* Eternas

todo es fruto de combinaciones de estos elementos

Realidad actual

00:00 04:39

Figura 6. Edpuzzle

**Lino it** es una herramienta utilizada para la creación de pizarras digitales colaborativas, en las que se puede colocar diversos recursos, entre ellos, documentos, videos de Youtube, URL's, entre otros.

Figura 7. Lino it

## **Reflexiones acerca de la innovación propuesta**

Asumir los cambios que demanda la educación en los tiempos actuales, implica llegar a un nivel de reflexión profunda sobre el accionar del docente en el diseño de propuestas innovadoras, que permita a los educandos adquirir los conocimientos de manera efectiva. En este sentido, la experiencia profesional vivida durante el tiempo que duró la formación de cuarto nivel en la Universidad Casa Grande me ha permitido tener una óptica diferente en la implementación de actividades y recursos que permita innovar proceso didáctico.

A partir de aquello, puedo asegurar que el diseño de las actividades que integran la propuesta curricular induce a los estudiantes al saber, saber hacer en la vida y para la vida; saber ser y saber emprender; contribuyendo de esta manera al mejoramiento del proceso enseñanza-aprendizaje mediante el uso de recursos tecnológicos que dinamizan la didáctica general implementada en el área de Lengua y Literatura.

Como parte de la problemática evidenciada en el grupo de escolarizados intervenidos, se destaca el nivel de desmotivación de los estudiantes para participar e involucrarse activamente en las actividades diseñadas por el docente. Es así, como la gamificación y el uso efectivo de las TIC permite al docente abrir un abanico de oportunidades educativas para que los aprendientes se interesen en mejorar sus aprendizajes y fortalecer sus hábitos de lectura, al considerarla como un elemento esencial para la adquisición de los conocimientos multidisciplinares.

Desde estas perspectivas, la propuesta es considerada innovadora por el hecho de transformar el proceso didáctico en el área de Lengua y Literatura, la misma que sólo se centraba en el desarrollo de las tareas dispuestas en el texto, haciendo que los estudiantes no logren motivarse. Es así, como el uso de juegos y recursos interactivos mediados por las nuevas tecnologías transforma la manera tradicional en la que impartían las clases; así, como los instrumentos que se aplican para ponderar el cumplimiento de los logros.

El diseño de la propuesta contribuyó de manera significativa a cambiar mi perspectiva en la elaboración de las planificaciones curriculares, donde el uso de las nuevas tecnologías, el aporte de la gamificación, trabajo y aprendizaje colaborativo logran crear

una ambiente pedagógico más dinámico e interactivo, atendiendo de esa manera los problemas que se presentan en el fortalecimiento de los hábitos de lectura y adquisición de los conocimientos multidisciplinares.

## Referencias bibliográficas

- Alejaldre Biel, L., & García Jiménez, A. M. (2014). Gamificar: el uso de los elementos del juego en la enseñanza de español. *Centro Virtual Cervantes*, 73–83. Retrieved from [http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/aepe/pdf/congreso\\_50/congreso\\_50\\_09.pdf](http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_50/congreso_50_09.pdf)
- Benavides, M., & Montes, M. (2014). El Aprendizaje Basado en Problemas como técnica didáctica. *Las Estrategias y Técnicas En El Rediseño*, 6, 37. <https://doi.org/10.1038/nature09979>
- Borras Gene, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación Universidad Politécnica de Madrid*. 33. <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.3807.9848>
- García Lázaro, D. (2018). *El proceso de gamificación en el aula: Las matemáticas en educación infantil*.
- Gutiérrez, L. (2012). Conectivismo como teoría de aprendizaje: conceptos, ideas, y posibles limitaciones. *Revista Educación y Tecnología*, 1, 111–122. Retrieved from <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4169414>
- Hoyos Flórez, A., & Gallego, T. (2017). Desarrollo de habilidades de comprensión lectora en niños y niñas de la básica primaria. *Revista Virtual Universidad Católica Del Norte*, 51(0124–582), 23–45. Retrieved from <http://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/841/1359>
- Marín Díaz, V. (2015). La Gamificación En El Proceso De Enseñanza Y Aprendizaje. *Digital Education Review*, (9), 10292. Retrieved from [http://vra.ucv.cl/ddcyf/wp-content/uploads/2017/03/gamificacion\\_impre.pdf](http://vra.ucv.cl/ddcyf/wp-content/uploads/2017/03/gamificacion_impre.pdf)
- MINEDUC. (2020). Plan Educativo “Aprendamos juntos en casa.” Retrieved September 16, 2020, from <https://educacion.gob.ec/plan-educativo-aprendamos-juntos-en-casa/>
- Ocón Galilea, R. (2016). La gamificación en educación y su trasfondo pedagógico. *E-Innova BUCM*, 60, 1–10. Retrieved from <https://biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning-innova/187/art2664.pdf>

- Ovalles Pabon, L. (2016). Conectivismo, ¿Un nuevo paradigma en la educación actual? *Journal of Superconductivity and Novel Magnetism*, 20(4), 309–314. <https://doi.org/10.1007/s10948-006-0203-6>
- Recio Urdaneta, C. E., Díaz Perera, J. J., & Saucedo Fernández, M. (2017). Conectivismo, ventajas y desventajas. *VII Congreso Virtual Iberoamericano de Calidad En Educación Virtual y a Distancia*, 14.
- Rodríguez Zamora, R., & Espinoza Núñez, L. A. (2017). Trabajo colaborativo y estrategias de aprendizaje en entornos virtuales en jóvenes universitarios. *RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación y El Desarrollo Educativo*, 7(2007–7467), 103. <https://doi.org/10.23913/ride.v7i14.274>
- Saza Garzón, I. D. (2016). Estrategias didácticas en tecnologías web para ambientes virtuales de aprendizaje. *Praxis*, 12, 103. <https://doi.org/10.21676/23897856.1851>
- Sola Ayape, C. (2015). Aprendizaje basado en problemas. De la teoría a la práctica. *Perfiles Educativos*, 5, 228.

## Anexos

### Anexo 1. Formato de cuadro comparativo

#### FORMATO DE CUADRO COMPARATIVO

**Grupo:**

**Integrantes:**

<b>Sistema de escritura</b>	<b>Características (mínimo 5)</b>	<b>Ejemplo (mínimo 1)</b>
Escritura mesopotámica		
Jeroglíficos egipcios		
Escritura china		

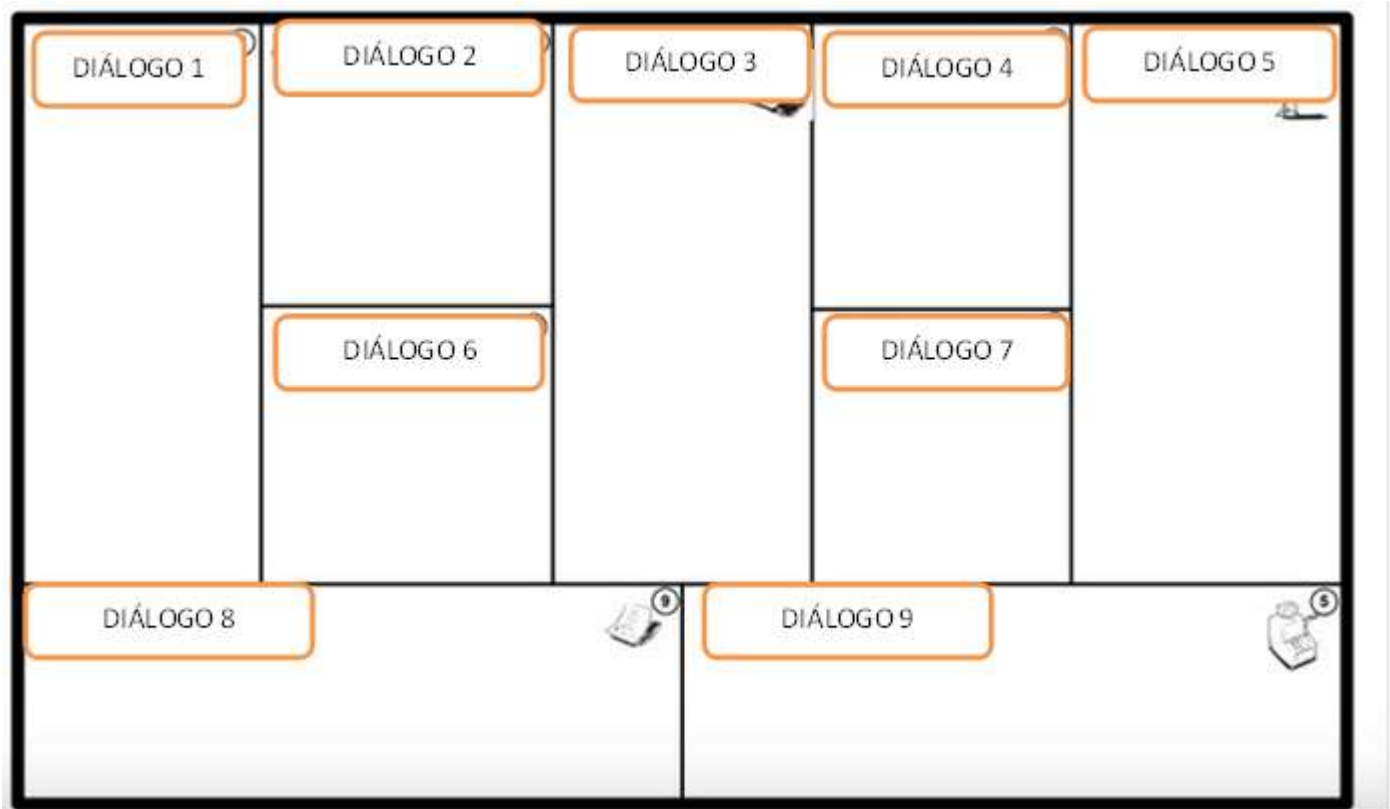


## Anexo 2. Formato de diálogo comics

**Grupo:**

**Integrantes y personajes**

DIÁLOGO 1	DIÁLOGO 2	DIÁLOGO 3	DIÁLOGO 4	DIÁLOGO 5
	DIÁLOGO 6		DIÁLOGO 7	
DIÁLOGO 8		DIÁLOGO 9		



### Anexo 3. Material de apoyo para las oraciones

DOCENTE: Lcda. Lelvis Oñate	
GRADO:	NOVENO GRADO DE EGB

**LA ORACIÓN SIMPLE: LA GRACIÓN Y SUS PARTES**

La oración es un conjunto de palabras que se caracteriza por tener sentido completo. Por ejemplo: El niño travieso camina por la sala de su casa.

**PARTES DE LA ORACIÓN**

Toda oración tiene dos partes importantes: El sujeto y el predicado.

**PARTES DE LA ORACIÓN**

- Oración (O)
  - SUJETO (S) - Núcleo (N) un sustantivo (o un pronombre)
  - PREDICADO (Pred.) - Núcleo (N) un verbo

**La silla está rota**

Sujeto N Pred

**SUJETO:** Es de quien se habla en la oración, es decir sobre quien recae la acción, podemos identificarlo con la pregunta: ¿Quién lo hace? ¿Quién es? En el sujeto encontramos el artículo, el sustantivo y el adjetivo.

Fuente: Drive educativo

(<https://drive.google.com/file/d/1x9teUQNxcqJvb8xq3mELwoi3shleDu5r/view>)

Anexo 4. Formato para el listado de oraciones

**LISTADO DE ORACIONES SIMPLES**

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_
6. \_\_\_\_\_
7. \_\_\_\_\_
8. \_\_\_\_\_
9. \_\_\_\_\_
10. \_\_\_\_\_
11. \_\_\_\_\_
12. \_\_\_\_\_
13. \_\_\_\_\_
14. \_\_\_\_\_
15. \_\_\_\_\_

## Anexo 5. Juego interactivo. Signos de puntuación



Fuente: <https://www.cerebriti.com/juegos-de-lengua/signos-de-puntuacion>

## Anexo 6. Presentación del uso de las comillas y raya



Fuente: <https://view.genial.ly/5fb672656320fb0d3776375e/presentation-las-comillas-y-la- raya>

## Anexo 7. Juego interactivo del uso de las comillas y raya



**Ejercicios**

*Ejercicio 1: Escribe las siguientes oraciones colocando la comillas donde sea preciso.*

El agente me preguntó: ¿Tiene usted algo que declarar?  
No tengo muy claro qué es eso de la movida madrileña.  
Los secuestradores se refugiaron en un camping.  
El poema que más me gusta es La canción del pirata.  
El cuento comienza así: Érase una vez una niña muy fuerte...  
Le pusieron una multa por no respetar la señal de stop.

**Corregir**

Fuente: <http://roble.pntic.mec.es/~msanto1/ortografia/comiejer.htm>

## Anexo 8. Lectura orientadora

### LECTURA ORIENTADORA-LENGUA Y LITERATURA



**El nombre de los continentes**

Todos los nombres de los continentes, salvo el de América y la Antártida, tienen su origen en la mitología de la Grecia clásica. Europa se llama así en recuerdo de una bella ninfa que despertó el amor de Zeus, el padre de todos los dioses del Olimpo. Este se convirtió en toro para raptarla y llevarla consigo a Creta.

El nombre de Asia proviene de una diosa oceánica fruto del matrimonio entre Océano y Tetis, madre de las fuentes de los ríos.

El nombre de África procede de una diosa representada por una mujer, de porte oriental, sentada sobre un elefante y que sujeta en una mano el cuerno de la abundancia y, en la otra, un escorpión.

Oceania proviene de Océano, el dios-río universal, cuya corriente lo baña todo para volver finalmente sobre sí mismo. En la concepción del mundo de los antiguos griegos, la Tierra era un disco rodeado en todo su perímetro por un gran río, que personificaban precisamente en el dios Océano, cuyos miles de hijos representaban los ríos y los lagos.

Sin embargo, América debe su nombre al navegante italiano Américo Vespuccio, que en uno de los cuatro viajes que realizó al Nuevo Mundo reconoció y cartografió las costas de Brasil y Argentina.

Así, llegó a la conclusión de que aquello no podía ser Asia, por lo que dedujo que se trataba de un continente nuevo e inexplorado hasta que fue descubierto por Cristóbal Colón. En honor a ese hallazgo, las originariamente llamadas Indias Occidentales se rebautizaron como América.

Por último, el nombre de la Antártida tiene su origen en la voz griega *antarktikós*, por oposición a *arktikós*, que, a su vez, deriva de la palabra *árktos*, que significa «oso». Se relaciona con el continente, porque la Estrella Polar se encuentra en la constelación de la Osa Menor.

Santillana Colombia. «Serie Hipertexto 7». Colombia. Santillana S. A. P. 33.

## Anexo 8. Evaluación mediante un juego interactivo acerca del mito



## Anexo 9. Formato de cuadro comparativo

**Grupo:**

**Integrantes:**

<b>Sistema de escritura</b>	<b>Características (mínimo 5)</b>	<b>Ejemplo (mínimo 1)</b>
Escritura mesopotámica		
Jeroglíficos egipcios		
Escritura china		

Anexo 10. Rúbrica de participación

**RÚBRICA PARA EVALUAR LA PARTICIPACIÓN INDIVIDUAL EN LA ACTIVIDAD**

Nombre del estudiante:

<b>Aspectos a evaluar</b>	<b>Excelente 4</b>	<b>Bueno 3</b>	<b>Regular 2</b>	<b>Deficiente 1</b>	<b>Puntuación</b>
<b>Cumple con el material para la realización de la investigación y participa en la exposición oral</b>	Cumple con el material para la realización de la investigación y participa en la exposición oral	Cumple con el material para la realización de la investigación pero no participa completamente con la exposición oral	No cumple con el material para la realización de la investigación y no participa completamente con la exposición oral	No participa.	
<b>Respeto las ideas de sus compañeros y aporta conocimientos</b>	Respeto las ideas de sus compañeros y aporta conocimientos	Aporta conocimientos pero respeta poco las ideas de sus compañeros	No aporta conocimientos pero respeta las ideas de sus compañeros	No aporta conocimientos ni respeta a sus compañeros	
<b>Participa en la exposición del tema cumpliendo con los elementos requeridos para una buena exposición</b>	Participa en la exposición del tema pero cumple solo con la mitad de los elementos requeridos para una	Participa poco en la exposición del tema y cumple solo con la mitad de los elementos requeridos para una buena exposición	Participa en la exposición del tema pero sin los elementos requeridos para una buena exposición	No participa	



	buena exposición				
<b>Hace aportaciones mediante la reflexión y se cuestiona. Muestra interés.</b>	Hace aportaciones mediante la reflexión y se cuestiona. Muestra interés.	Hace aportaciones pero no muestra mucho interés	No hace aportaciones pero muestra interés	No hace aportaciones ni muestra interés	

### RÚBRICA PARA EVALUAR UN DIÁLOGO GRUPAL

GRUPO: \_\_\_\_\_

	EXPERTO	AVANZADO	APRENDIZ	NOVEL	PESO
	4	3	2	1	
<b>DESARROLLO DEL TEMA</b>	Tratamiento relevante y exhaustivo de todos/casi todos los elementos del hilo de la conversación	Tratamiento relevante y bien desarrollado de los elementos del hilo de la conversación.	Puede tener algún tratamiento irrelevante de elementos del hilo de la conversación.	Tratamiento irrelevante de elementos del hilo de la conversación.	20%
<b>USO DEL LENGUAJE: ESTRUCTURA Y VOCABULARIO</b>	Uso y control de estructuras complejas; Muy pocos errores sin patrones. Vocabulario rico utilizado con precisión.	Uso de estructuras complejas, pero puede contener más de unos pocos errores. Utiliza vocabulario bastante bueno.	Control limitado de estructuras simples, con errores. Rango estrecho de vocabulario;	Errores frecuentes en el uso de estructuras. Pocos recursos de vocabulario; Interferencia constante de otro idioma.	20%
<b>FLUIDEZ Y PRONUNCIACIÓN</b>	Alto nivel de fluidez. Pronunciación excelente. Registro es muy apropiado.	Muy buena fluidez. Pronunciación muy buena. El registro es apropiado.	Expresión laboriosa; Fluidez mínima. Pronunciación justa, que puede afectar la comprensión. El registro puede ser inapropiado.	Poca o ninguna fluidez. La mala pronunciación impide la comprensión. Mínima o nada de atención al registro.	20%
<b>INTERACCIÓN</b>	Conversa con relativa facilidad y eficacia, y colabora con su interlocutor	Mantiene la conversación de forma adecuada, colaborando con su interlocutor.	En ocasiones, necesita alguna aclaración o repetir parte de lo que dice su	Necesita la colaboración del interlocutor para confirmar su comprensión y	20%

			interlocutor para confirmar la comprensión.	poder responder a preguntas y afirmaciones sencillas.	
<b>AJUSTE DEL TIEMPO</b>	La intervención en su totalidad se ajusta el tiempo requerido	La intervención se realiza con tiempo excedido no mayor a un minuto	La intervención se realiza con tiempo excedido no mayor a dos minutos	La intervención se realiza con tiempo excedido mayor a dos minutos	20%

### RÚBRICA PARA EVALUAR UN JUEGO INTERACTIVO

GRUPO: \_\_\_\_\_

	<b>EXPERTO</b>	<b>AVANZADO</b>	<b>APRENDIZ</b>	<b>NOVEL</b>	<b>PESO</b>
	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	
<b>CLARIDAD DE LAS REGLAS DEL JUEGO</b>	Demuestra total entendimiento del juego	Demuestra algún entendimiento del juego	Demuestra dificultad en entender algunos aspectos del juego	No demuestra entendimiento del juego	20%
<b>CREATIVIDAD</b>	Se evidencia totalmente el esfuerzo en hacer un juego interesante	Se evidencia en gran parte el esfuerzo en hacer un juego interesante	Se evidencia en cierta parte el esfuerzo en hacer un juego interesante	No se evidencia el esfuerzo en hacer un juego interesante	20%
<b>INFORMACIÓN</b>	Toda la información se ajusta al tema requerido por el docente	Gran parte de la información se ajusta al tema requerido por el docente	Cierta parte de la información se ajusta al tema requerido por el docente	La información no se ajusta al tema requerido por el docente	20%
<b>MANEJO DE LOS CONOCIMIENTOS CLAVES</b>	Todos los miembros del equipo reconocen el contenido que forma parte del juego	Todos los miembros del equipo reconocen en cierta parte el contenido que conforma el juego	Todos los miembros del equipo reconocen en mínima parte el contenido que conforma el juego	Todos los miembros del equipo no reconocen el contenido que conforma el juego	20%
<b>INTERACTIVIDAD</b>	El juego en su totalidad evidencia un nivel máximo de interactividad	En cierta parte el juego evidencia un nivel aceptable de interactividad	En cierta parte el juego evidencia un nivel mínimo de interactividad	El juego no evidencia un nivel adecuado de interactividad	20%

## RÚBRICA PARA EVALUAR UNA EXPOSICIÓN ORAL

EXPERTO	AVANZADO	APRENDIZ	NOVEL	PESO
4	3	2	1	
Demuestra solvencia y confianza al expresar sus conocimientos, presentando la información más precisa y pertinente para el desarrollo del tema.	Demuestra confianza en sus conocimientos, presentando la información más precisa para el desarrollo del tema.	Demuestra poco conocimiento del tema y escasa información relevante.	Demuestra falta de conocimientos del tema. La información que da es irrelevante.	20%
Argumenta sus ideas a partir de conocimientos válidos sobre el tema elegido, así como el énfasis en las ideas centrales.	Argumenta sus ideas a partir de conocimientos válidos sobre el tema elegido, así como el énfasis en alguna idea central.	Ofrece ideas personales sobre el tema sin establecer ninguna relación entre ellas o la información ofrecida.	Expresa ideas impertinentes respecto del tema de la exposición.	20%
Ofrece una exposición altamente organizada, respetando los tiempos establecidos, facilitando la captación de su discurso desde el inicio hasta el final de su intervención.	Ofrece una exposición bien organizada, terminando aproximadamente en el tiempo establecido, facilitando la captación de su discurso en la mayoría de momentos	Ofrece una exposición organizada de manera adecuada, aunque sin terminar en el tiempo establecido y dejando algunas ideas sueltas.	Ofrece una exposición carente de orden o cuidado por la organización del tema.	30%
Establece un permanente contacto con el público a través del dominio de un registro lingüístico adecuado, un buen tono de voz, el código gestual y el contacto visual.	Establece un permanente contacto con el público a través de la preeminencia de un registro adecuado, un buen tono de voz y el contacto visual.	Expresa sus ideas de manera poco comunicativa, así como un registro informal y un tono de voz inadecuado.	Expresa ideas incoherentes, sin establecer un mínimo contacto con el público.	30%

## RÚBRICA PARA EVALUAR UNA PRESENTACIÓN GOOGLE SLIDE

	EXPERTO	AVANZADO	APRENDIZ	NOVEL	PESO
	4	3	2	1	
<b>PORTADA Y TÍTULO</b>	La portada y título se ajustan muy bien a los contenidos de la presentación. El título es sugerente y muy creativo.	La portada y el título se ajustan bien a los contenidos de la presentación. El título es atractivo	La portada y el título se ajustan suficientemente al contenido de la presentación	La portada y el título no se ajustan a los contenidos de la presentación.	20%
<b>CONTENIDO</b>	El contenido en su totalidad se ajusta a lo requerido por el docente	Gran parte del contenido se ajusta a lo requerido por el docente	Cierta parte del contenido se ajusta a lo requerido por el docente	El contenido no se ajusta a lo requerido por el docente	20%
<b>PRESENTACIÓN DE LA INFORMACIÓN</b>	Aparece muy ordenada, es coherente. Existe una gran relación entre texto e imagen.	Aparece ordenada y, en su mayoría es coherente. Casi siempre existe relación entre el texto y la imagen.	Es suficientemente ordenada y coherente. Algunas veces, no existe relación entre el texto y la imagen.	En muchos casos es desordenada e incoherente. y no hay relación entre imagen y texto	20%
<b>NIVEL LINGÜÍSTICO</b>	Es muy apropiado para explicar a los compañeros.	La mayoría de las veces, es apropiado para explicar a los compañeros.	Algunas veces, es apropiado para explicar a los compañeros, y otra no.	La mayoría de las veces, es inapropiado para ser entendido por los compañeros	20%
<b>USO DE RECURSOS</b>	A lo largo de la presentación, aparecen imágenes, direcciones de Internet (3-4) y vídeos relacionados con el tema (3)	En la mayoría de la presentación, aparecen imágenes, direcciones de Internet (2-1) y vídeos relacionados con el tema (2)	En parte de la presentación, aparecen imágenes, direcciones de Internet (1) y vídeos relacionados con el tema (1)	Presentación pobre en imágenes, y sin direcciones de Internet ni vídeos. Si aparecen, no tienen que ver con el tema.	20%