TEMA:
PROPUESTA UNIDAD CURRICULAR PARA LENGUA Y LITERATURA DÉCIMO AÑO EGB APLICANDO GAMIFICACIÓN Y METODOLÓGICAS ACTIVAS CON EL USO DE LAS TIC

MODALIDAD PROPUESTA METODOLÓGICA

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

AUTORA: CARLA YULEISI ONOFRE BAREN

Fecha: NOVIEMBRE - 2020

Tabla de contenido

I. 3

II. 5

III. 11

IV. 13

PLAN DE CLASE DE LA PROPUESTA METODOLÓGICA 13

ANEXOS 24

V. 32

VI. 33

VII. 35

LISTA DE ANEXOS

Anexo A.LISTA DE COTEJO PARA EVALUACIÓN DEL TRABAJO EN EQUIPO *24*
Anexo B. AUTOEVALUACIÓN - COEVALUACIÓN *25*
Anexo C. RÚBRICA DE DRAMATIZACIÓN *26*
Anexo D. RÚBRICA DE TEXTOS NARRATIVOS *27*
Anexo E. EVALUACIÓN DE ENTREVISTA *28*
Anexo F. RÚBRICA DE ENSAYO *29*
Anexo G. LA ENTREVISTA *30*
Anexo H. EL CUENTO *30*
Anexo I. EL ENSAYO. *31*

I. CONTEXTO DE LA PROPUESTA

En el mundo contemporáneo la utilización de la tecnología en la praxis educativa se ha transformado en una primicia evolutiva del proceso de enseñanza aprendizaje; por lo tanto, es imprescindible la formación de los docentes y estudiantes en este evento tecnológico. De acuerdo con los cambios educativos, el Ministerio de Educación del Ecuador de forma constante promueve el cumplimiento de los estándares de calidad implementados desde el 2016 en las unidades educativas. Naturalmente, a lo largo de la pedagógica se considera que existen clases mecánicas o memorísticas, lo que impide que los jóvenes desarrollen conocimientos y habilidades significativas. Según el problema analizado una de las causas es la falta de motivación o desinterés para aprender; aquello que repercute en el desempeño académico de los aprendices. Ya que durante el desarrollo escolar todavía se perciben efectos desalentadores en los alumnos, tales como incumplimiento de tareas o actividades que se envían, no prestan atención a las indicaciones, se distraen fácilmente y los resultados obtenidos en las evaluaciones estandarizadas no son buenos.

Por ello, se debe destacar en el objetivo macro que potencia el gobierno “brindar una educación de calidad”, a lo que hace referencia Jean Piaget citado por Restrepo afirma:

> “La meta principal de la educación es crear hombres que sean capaces de hacer cosas nuevas no simplemente de repetir lo que otras generaciones han hecho; hombres que sean creativos, inventores y descubridores. La segunda

meta de la educación es la de formar mentes que sean críticas, que puedan verificar y no aceptar todo lo que se les ofrece”. (2016, p. 24)

Por consiguiente, la escuela debe convidar a los discentes una diversidad de saberes y utensilios que les coadyuve en el menester de conocimientos críticos, valorativos e independientes. Sin embargo, el aprendizaje que están obteniendo los estudiantes está siendo afectado.

Al tener en cuenta este proscenio educativo atestado en el siglo XXI y emparentado con la era digital, a continuación la presente propuesta metodológica aborda el tema: "Gamificación y estrategias metodológicas activas para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de Décimo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa, período 2020-2021"; la cual procura ser un aporte innovador dentro del sistema formativo desde una perspectiva transformadora, en el que se acrecienten técnicas creativas gravitadas en la tecnología que permitan la participación activa del alumnado y el resultado constituya un estudio significativo.

En función a lo planteado, la interrogante que orienta la propuesta es: ¿Cómo crear clases innovadoras donde los estudiantes se sientan motivados y obtengan un aprendizaje significativo? Evidentemente se requiere discernir y medrar los consumos culturales de los adolescentes que son el presente y futuro de la patria. Se necesita aprovechar todas las herramientas que se tienen alrededor y fortalecer las debilidades educativas que se presenten. Puesto que hay que dejar de lado el escenario de la educación tradicional que se impartía en tiempos pasados; y, buscar alternativas de solución, recursos de acción que superen las expectativas del estudiante. En otras palabras, como educadores antes de planificar un proceso de enseñanza hay que cavilar y conceder prioridad a las necesidades que exhibe cada aprendiz; para así, optar por pericias metodológicas acertadas durante el procedimiento educativo.

Además, en el texto de "Resultados educativos y los retos hacia la excelencia", se destaca el artículo 343 de la Constitución de la República del Ecuador el cual expresa: "La educación tendrá como centro al sujeto que aprende, y que integra una visión intercultural, acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades" (Restrepo, 2016, p. 20). Por esta razón, las estrategias metodológicas esgrimidas por los docentes determinan contenidos idóneos que se

adjudican dentro de la institución educativa a los educandos. Por un lado, se examina que una fracción considerable de profesores que basan su trabajo en normas estandarizadas y no actualizan su diseño de enseñanza, el colegial exterioriza bajo rendimiento académico y percibe su formación académica en forma de obligación y no de oportunidad. Por otro, existen maestros que desertaron ser transmisores de conocimientos para convertirse en guía, constructor, moderador, coordinador, facilitador y mediador que se focalicen en el logro de los estándares de calidad.

Como lo antes mencionado, las limitaciones que se presentan en la actualidad a causa de un problema que surca al mundo denominado Covid-19, la planificación propuesta pretende ejecutarse en modalidad semi presencial; es decir, el 50% del tiempo en línea y el restante con la asistencia a la institución. Conforme a la importancia de este aspecto en unos meses se aspira el ingreso paulatino a las instituciones educativas. Con todo, se continuará trabajando en las plataformas virtuales; puesto que, la educación virtual es un sistema de aprendizaje constante con momentos de interacción entre educadores y educandos.

En suma, la propuesta se fundamenta en la paradigma constructivo ya que esta se adapta desde los conocimientos previos que asienta el estudiante para la construcción mental, estimulando el saber + saber hacer + ser; es decir, fusiona lo conceptual, procedimental y actitudinal. Al mismo tiempo, se aborda la gamificación y el uso de estrategias metodológicas activas a fin de acrecentar la motivación en los adolescentes; en consecuencia, logren un aprendizaje significativo en la asignatura de Lengua y Literatura. Estas teorías permiten afianzar el desarrollo paulatino de los aprendizajes, regeneran el proceso de enseñanza según los créditos de los autores. De modo que, se estudia y diseña una planificación mediada por las TIC, aquella que se aspira sea adaptada por el personal docente en todas las áreas de conocimiento.

II. MARCO CONCEPTUAL DE LA PROPUESTA

El estudio de esta propuesta metodológica acerca de la educación y pedagogía exige una revisión teórica que tratan los procesos de adquisición de conocimientos que se obtienen durante las últimas décadas; por ende, se destacan

algunos conceptos de autores que permiten sistematizar el aprendizaje, análisis y reflexión.

Educación innovadora:

En primer lugar, se pretende hacer énfasis en la educación innovadora en donde surgen las siguientes definiciones:

Según Rodrigo Assael expresa: “la educación innovadora tiene que ver con una serie de estrategias metodológicas que pueden implementarse en conjunto o por separado” (2019, p. 1). En otras palabras, la innovación auxilia a los educadores a ausentarse de su zona de confort para crear esencias nuevas, cambiar sus perspectivas, tiene más opciones de surgir focalizándose en experiencias concretas ajustadas al proceso de enseñanza aprendizaje. Para lo cual se debe planificar con material didáctico o tecnológico, salir de las aulas y enseñar al aire libre; dejar a un lado las clases magistrales y las típicas pruebas escritas. Es decir evaluar a través de actividades ingeniosas para que así los educandos aprendan de forma activa.

Así mismo, en una entrevista realizada por Caballero D. S. a Alfredo Hernando creador del proyecto Escuela 21 explica: “La escuela innovadora es la que busca el éxito de todos los alumnos y estudiantes, independientemente de sus necesidades y del entorno socioeconómico de aquella” (2019, p. 5). Es decir, la innovación en la educación es un proceso creativo por el cual los contenidos son misceláneos para producir una configuración desconocida previa, integran metodologías activas y participativas en el que los estudiantes adquieren una compostura dinámica y gozan de un aprendizaje exitoso.

Constructivismo:

Hernández y Díaz indican que el constructivismo consiste en construir significados comprendiéndolos y tomando conciencia de ellos; es un proceso de atribuir sentido y entender el valor funcional a lo que se aprende, porque se considera valioso para uno mismo y es un proceso social que al tiempo que provoca cambios endógenos-estructurales en la persona a consecuencia de la apropiación de los saberes culturales, también genera modificaciones exógenas, ya que transforma el modo de participación dentro de las prácticas y los nichos culturales en donde se desenvuelve el aprendiz (Sandí Delgado & Cruz Alvarado, 2016, p. 10).

Con base a lo expuesto por estos autores puedo deducir que las planificaciones deben tener un proceso equilibrado, debido a que es la construcción

de conocimientos que proporciona al estudiantado la resolución de problemas en su vida cotidiana

La teoría de Piaget manifiesta que el constructivismo es un término que se refiere a las ideas que conciben las personas sobre el funcionamiento del mundo y, pedagógicamente constituyen sus aprendizajes activamente, creando nuevos conceptos basados en conocimientos presentes y pasados. (Baro Cálciz, 2011, p. 15). De manera que, para iniciar una clase se deben abordar dinámicas o lluvias de ideas como preguntas sobre la vida y luego irlas relacionando con el tema que se enseñe; consiguientemente, en el desarrollo es necesario realizar actividades colaborativas e individuales en concordancia con los objetivos propuestos. Y, por último, para comprobar lo aprendido se termina con talleres o rondas de preguntas, por ejemplo: cómo se sintieron en la clase, con qué aspecto de la vida real relacionan el tema, qué le pareció más o menos agradable, entre otras, que vayan en dirección a la comprensión y reflexión de temas aprendidos. La ejecución de este proceso que se plantea en la propuesta corresponde a esta teoría.

Gamificación:

Vera (2015) citado por Lizano sostiene que el concepto de gamificación trae consigo la principal ventaja de la motivación, recompensas de logros personales y sentimiento de progreso. “La gamificación es la aplicación de mecánicas y dinámicas de juego en ámbitos que normalmente no son lúdicos, se puede lograr que las personas se involucren, motiven, concentren y se esfuercen en participar en actividades” (2018, p. 24). Haciendo énfasis a este concepto es por eso que se propone en la planificación una serie de retos motivadores a los estudiantes para generar en ellos y ellas el aprendizaje activo, asimismo para la exposición de la clase a manera de juegos se ha utilizado la serie de los Simpson, dibujos animados que llaman la atención de los discentes.

Rodríguez (2015), citado por Pinela expresa que el papel de la gamificación en el terreno de la educación no es otro que llegar la motivación al proceso de enseñanza y aprendizaje, mediante la incorporación de elementos y técnicas de juego. Un proceso que, bien utilizado, incorpora unas extraordinarias ventajas a la hora de enriquecer la relación entre docentes y alumnos y mejorar así el clima en el aula. (2018, p. 16)

Conforme a lo manifestado por el autor, la gamificación en la educación contiene tipologías atrayentes para la construcción de conocimientos dentro del

proceso educativo, es así como al ser empleada funciona como acueducto que mejora la relación entre docente y alumno.

Metodológicas activas:

De acuerdo a (Baro Cálciz, 2011, p. 36) las metodologías activas responden a las siguientes preguntas y a su vez se añade la respectiva justificación de las respuestas basadas en la metodología propuesta en la planificación:

¿Qué enseñar? Esta se basa a los contenidos que los jóvenes aprenden en el aprendizaje activo. Es por eso que como el currículo es flexible se imparten contenidos idóneos al rango de edad que tienen los estudiantes.

¿Cómo enseñar? La forma más propicia es partir de los puntos de vista, facilitar la manipulación de objeto de conocimiento, de forma que el aprendiz pueda descubrir a través de la elaboración de ese material. De hecho, en las fases de la planificación se plantea una que involucra la respuesta a esta pregunta en cuanto a la elaboración de materiales planteados en las clases.

¿Cuándo enseñar? Las metodologías activas abogan por una flexibilización en el tiempo de aprendizaje de los alumnos. Hay que destacar que se generan dos tipos de comunicación: sincrónica y asincrónica, el fin es no limitar a los estudiantes, sino suministrar el tiempo necesario y oportuno para la ejecución de su aprendizaje colaborativo e individualizado.

¿Dónde enseñar? Las metodologías activas consideran cualquier espacio siempre que contenga los estímulos para el aprendizaje. Tomando en cuenta esta situación, la modalidad de la propuesta metodológica es semipresencial la mitad del tiempo en la institución y el restante desde casa, por eso se planifican actividades creativas.

Simultáneamente, Labrador y Andreu (2008) citado por Silva y Maturana entienden por metodologías activas aquellos métodos, técnicas y estrategias que utiliza el docente para convertir el proceso de enseñanza en actividades que fomenten la participación activa del estudiante y lleven al aprendizaje. (2017, p. 19) Por esta razón la metodología que utilice el maestro debe proporcionar la participación activa, entonces con ayuda de la tecnología como parte de su ambiente usual va a convertir a los aprendices en protagonista del proceso educativo.

Motivación:

Otro de los temas importantes es la motivación factor importante en el desempeño escolar de los educandos, según Woolfolk citado por Ospina dice: “la motivación se define usualmente como algo que energiza y dirige la conducta”. (2006, p.158). De esta manera, las clases deben avivar la motivación, razón por la cual el profesor tiene que incrementar las ganas por aprender y despertar la curiosidad de saber cuáles son los retos o desafíos que se van a proponer. Recordemos que esto constituye un motor fundamental para la adquisición de nuevos aprendizajes.

En adición a esto, según Alonso Tapia, Montero y Huertas (1994) citado por Tapia, afirma que la Motivación por Aprender es: “El interés por experiencia que se deriva de las propiedades de la tarea, de aprendizaje -su novedad, o de las habilidades y destrezas que adquirimos al realizarlas”. (2005, p. 9). De acuerdo a lo expresado por el autor, para motivar a los alumnos hay que proponerles actividades creativas, que capten su atención, involucrar el desarrollo de sus habilidades y destrezas, esto ayuda a que la presentación de las tareas académicas sean excepcionales.

Aprendizaje significativo:

El aprendizaje significativo en donde el autor Ausubel en 1963 indica: “El aprendizaje y la retención de carácter significativo, basados en la recepción, son importantes en la educación porque son los mecanismos humanos” (Rodríguez Palmero, 2005, p. 31). Lo que quiere decir que todos los individuos nos encontramos en la capacidad de reservar abundante información e idea; sin embargo, estos contenidos no van a permanecer por un lapso prolongado, ya que, tenemos memoria a corto y largo plazo. Por esta razón, el rédito de la propuesta es que los estudiantes adquieran un aprendizaje significativo; de manera que, aprendan lo esencial para la vida y estos deben fundamentarse en sus experiencias previas para luego construir significados.

A su vez, Rodríguez cita a Novak (1998) en donde señala: “El aprendizaje significativo subyace a la integración constructiva de pensamiento, sentimiento y acción, lo que conduce al engrandecimiento humano”. (2005, p. 31) Este autor hace énfasis en la teoría constructivista, pues es importarte partir de lo que disciernen los educandos y continuar con el proceso de adquisición de conocimientos para partir de las primicias e ir complementándolas con el nuevo conocimiento.

CURRÌCULO DE LENGUA Y LITERATURA

El currículo es la expresión del proyecto educativo que los integrantes de un país o de una nación elaboran con el fin de promover el desarrollo y la socialización de las nuevas generaciones y en general de todos sus miembros; en el currículo se plasman en mayor o menor medida las intenciones educativas del país, se señalan las pautas de acción u orientaciones sobre cómo proceder para hacer realidad estas intenciones y comprobar que efectivamente se han alcanzado. (Educaciòn, Currículo Lengua y Literatura, 2016, pág. 4). Este documento es la guía de los docentes para llevar a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje de acuerdo a los niveles de educación, es flexible y contiene todos los bloques curriculares con objetivos, destrezas con criterios desempeños que deberán ser alcanzados a medida que el alumno asciende de grado.

De acuerdo a lo que indica el gobierno el área de Lengua y Literatura es el cambio fundamental con respecto a la propuesta de 2010, significa que es estructural, debido a que se constituye de cinco bloques curriculares: Lengua y cultura, Comunicación oral, Lectura, Escritura y Literatura, que son longitudinales y organizan los contenidos disciplinares desde el primer grado de EGB hasta la finalización del BGU. (2016, p. 3) Por consiguiente, esta distribución beneficia el desarrollo del enfoque comunicativo de los estudiantes con el que ya se viene trabajando en el área, haciendo de ellos personas libres y capaces de formar parte de la sociedad.

FODA

Según Espinoza define el FODA como: “La matriz de análisis dafo o foda, es una conocida herramienta estratégica de análisis de la situación de la empresa. El principal objetivo de aplicar la matriz dafo en una organización, es ofrecer un claro diagnóstico para poder tomar las decisiones estratégicas oportunas y mejorar en el futuro”. Lo que permite analizar desde diferentes perspectivas el estudio de caso, además promueve una mejor organización de la información obtenida a fin de buscar soluciones oportunas y cumplir con el éxito deseado.

> “El análisis FODA tiene múltiples aplicaciones y puede ser usado por todos los niveles de la institución y en las diferentes funciones o

departamentos (unidades de análisis) tales como producto, mercado, empresa, fabricación, divisiones, sucursales, distribución, administración, finanzas y otros". (Escobar, 2002, p. 1)

Se hace uso de esta técnica como estretegia de análisis del rol educativo, lo que permite estudiar las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas en las que se plantea la presenta propuesta metodológica.

III. DESCRIPCIÓN DEL CASO DE INTERVENCIÓN

El nivel educativo en donde se espera aplicar este proyecto, será Décimo Grado de Educación General Básica Paralelo "A", en la Unidad Educativa, ubicada en la urbanización Quinta Patricia de la ciudad de Milagro. El salón de clases es extenso y adecuado para realizar muchas actividades.

Por lo que se refiere a los estudiantes seleccionados, el rango de edad de los educandos figura entre 14 y 16 años, con una cantidad de 30 estudiantes distribuidos en 18 hombres y 12 mujeres y ostentan dominio por la tecnología; además, la mayoría son participativos, lideres, creativos, entusiastas y comprometidos por aprender y demostrar lo que saben.

Acerca de la institución, es un establecimiento educativo que tiene 30 años de ofrecer servicio educativo privado a la comunidad, está ubicada en una urbanización con alta seguridad; también, contiene un entorno virtual de aprendizaje, infraestructura en óptimas condiciones, laboratorio de computación, sala audiovisual, áreas verdes y el salón de clases es extenso y adecuado para realizar diversas actividades.

Se pretende impartir una educación innovadora mediante clases semi presenciales, en donde, la asistencia se concibe de dos maneras: yendo a la institución educativa y haciendo uso de la plataforma virtual desde casa.

Previo a la planificación de gamificación y estrategias metodológicas activas es importante reflexionar acerca de los procesos de enseñanza aprendizaje que en definitiva necesitan ser modificados para tener un enfoque constructivo de aprendizaje significativo. Para lo cual, se seleccionan metodologías innovadoras, técnicas e instrumentos apropiados que orienten el desarrollo activo de construcción

y aplicación de aprendizajes. Aquellas que obligan al maestro a hacer un nuevo diseño de procesos, objetivos y contenidos.

Así mismo, los educadores están obligados a reflexionar acerca nuestra práctica docente y el importante uso de las TIC de acuerdo con las necesidades que presente cada estudiante para la determinación decisiones y la modificación del desempeño profesional. Se debe claro que todo el proceso de enseñanza aprendizaje es evaluado de inicio a fin, así que hay que plantearse y responder las siguientes preguntas:

¿Qué evaluar?: Conocimiento, valorar actitudes, grado y calidad de procedimientos. Es decir, se evalúa todo aquello que se ajusta al ámbito del proceso de enseñanza-aprendizaje.

¿Cuándo evaluar?: Al inicio de la acción, durante la acción, al final de la acción. En este momento, al docente le conviene tomar fundamentos a lo largo del proceso para luego hacer los cambios pertinentes en el instante apropiado.

¿Para qué evaluar? Para comprobar el rendimiento de los alumnos, diagnosticar los aprendizajes previos, detectar los posibles vacíos y dificultades de aprendizaje, ajustar ayudas y orientaciones que requiera el estudiantado.

¿Con qué evaluar? Con la utilización de varios y múltiples instrumentos de evaluación.

¿Quién evalúa? Educadores, coordinadores y estudiantes.

¿Cómo Evaluar? Por Medio De Metodologías cualitativas y cuantitativas, estas deben proporcionar un proceso de enseñanza aprendizaje con una pedagogía activa planificada por el docente y disfrutada por los estudiantes.

¿En función de qué evaluar? A la valoración de la información recogida en la relación de los aprendizajes.

Una vez analizadas y comprendidas las interrogantes. Los docentes optan por un seguimiento individualizado de los educandos para tomar decisiones, aquella que deberá ser ajustada a los casos determinados.

En el siguiente texto se recurre a una herramienta de investigación estratégica que permite la examinación de elementos internos y externos del trabajo. Se estima un análisis FODA, en donde se analizan las fortalezas a utilizar; oportunidades a aprovechar, debilidades a eliminar y las amenazas a esquivarse.

Fortalezas: poseen condiciones físicas y mentales de acuerdo a su edad, son organizados en el desarrollo de las tareas, reconocen sus falencias, son

disciplinados, tienen afinidad con todos los docentes, son buenos estudiantes, colaboran con las actividades realizadas, y existe la participación activa de la mayoría de aprendices.

Oportunidades: identificación de habilidades de liderazgo, se cuenta con la ayuda de la tutora del grado, asistencia médica, asesoría por parte de las autoridades del plantel educativo.

Debilidades: falta de hábito lector, deficiente compresión lectora, defectuosa interacción social.

Amenazas: poco acompañamiento de los padres, familias disfuncionales.

La situación actual del grado no es mala, pero si requiere de cambios que contrarresten las debilidades, no hay que dejarse amedrentar por las amenazas, puesto que todo tiene solución, y como docentes podemos optar por metodologías eficaces que las combatan. Las fortalezas y oportunidades definitivamente serán la base necesaria para que el desempeño docente sea exitoso y los estudiantes obtengan un aprendizaje significativo.

Las oportunidades de mejora permiten que los docentes se actualicen y se mantengan a la vanguardia ya que todo plan de mejoramiento es esencial para consolidar ambientes armónicos de trabajo y aprendizaje. Una vez aplicado el FODA, se posee una cantidad de información clave acerca de lo que se pretende implementar, este resultado permite desarrollar estrategias que afiancen el plan de acción,

IV. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

La propuesta que se plantea en la planificación tiene una duración de 12 horas reloj y se aplica el modelo de las cinco etapas enganchar, explorar, explicar, elaborar y evaluar por medio de actividades que asumen un enfoque participativo del estudiantes, eje principal del proceso de enseñanza aprendizaje, haciendo uso de herramientas tecnológicas y materiales que yacen en la institución educativa. La implementación de este estándar en el plan de clase radica en la importancia de crear estrategias innovadores que potencien la motivación de los aprendices y lograr así un aprendizaje significativo.

Según investigaciones el Modelo 5E fue desarrollado en el año de 1987 por un Estudio Curricular de Ciencias Biológicas, dado que, promueve el aprendizaje activo y colaborativo en los discentes para investigar definiciones y resolver problemáticas interrogantes, observando, comprendiendo conceptos y sacando conclusiones de acuerdo a las etapas fundadas.

En la actualidad, existen educandos que gozan de habilidades y destrezas que al transcurrir el tiempo son actualizadas en cuanto al manejo de la tecnología. Debido al uso perenne de las TIC en el ámbito educativo virtual, los alumnos tienen oportunidades de alcanzar capacidades importantes para optimizar su educación. En consecuencia, la planificación está orientada a adaptar e integrar técnicas e instrumentos con un beneficio diagnóstico y formativo dentro de los contextos de aprendizajes. Desde luego, la función de las sesiones de clases busca mejorar la enseñanza del maestro aplicando el paradigma constructivo y el logro del aprendizaje significativo en los estudiantes, adaptado a la gamificación y estrategias metodológicas activas con el uso de Tic.

PLAN DE CLASE DE LA PROPUESTA METODOLÓGICA

TEMA DE LA CLASE O SESIÓN:	LOS TEXTOS EN LA INDIA Y AMÉRICA PREHISPÁNICA		
CONTENIDOS ESPECÍFICOS, SUBTEMAS	De la oralidad a la escritura y América prehispánica Literatura maya, Literatura náhuatl, Literatura inca.		
DESEMPEÑOS AUTÉNTICOS, RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS:	Los estudiantes serán capaces de: Valorar la diversidad cultural del mundo expresada en textos escritos represe culturas, en diversas épocas históricas.		
Fase de las 5E con la que se relaciona la actividad	Objetivo de la fase	Actividad	Recursos
Enganchar	Indagar sobre sus cocimientos previos acerca de las civilizaciones antiguas.	MENTIMETNER Responder individualmente los siguientes enunciados: ¿Cuál fue la primera escritura que ayudó a que realice la comunicación escrita? ¿Qué aportan los textos de las civilizaciones antiguas? https://www.menti.com/pepjw9q8ir El código de votación 39 32 81 1 Realizar un breve diálogo sobre las respuestas obtenidas.	Mentimete Plataforma Moodle
Explorar	Conocer los orígenes de la escritura y literatura.	YOUTUBE Observar el video ubicado en la plataforma de la institución https://youtu.be/sGVlnvwPZi4 luego comentar ante la clase.	Youtube Moodle
Explicar	Explicar el inicio de la escritura en América Prehispánica	EXPOSICIÓN DOCENTE - ESTUDIANTE Pedirle a cada estudiante que lea las diapositivas y explique con sus propias palabras acerca del inicio de la escritura (De la oralidad a la escritura y América Prehispánica) Reforzar las intervenciones de los estudiantes en su explicación	Genially Sala de audiovisua Texto educativo Santillana digital

		Indicarles a los estudiantes que se ubiquen en parejas y que cada uno formule dos preguntas sobre el tema explicado. Asimismo deberán evaluar la respuesta obtenida por su compañero.	
Elaborar	Crear equipos de trabajos para que investiguen y expongan las literaturas de las culturas prehispánicas.	TRABAJO EN EQUIPO Organizar grupos y entregarles subtemas de las culturas prehispánicas: maya, azteca o inca. Llevarlos a la sala de computación y pedirles que investiguen sobre las obras, sus autores, su contenido y realizar un mapa mental en COGGLE https://coggle.it/?lang=es para presentarlo su trabajo en la clase. Compartir el trabajo realizado en la plataforma de la institución.	Salón de clases Laboratori de computaci Coggle
Evaluar	Evaluar los conocimientos aprendidos por medio de las exposiciones y un taller en clase.	EXPOSICIONES Presentar por equipo de trabajo los mapas mentales ante la clase. En plenaria, dialogar acerca de las intervenciones grupales. Retroalimentar los conocimientos obtenidos. Participar en un juego de medición de conocimientos en Kahoot https://kahoot.it/challenge/01737025?challenge-id=d7f03233-564d-4cce-8de5-5a901278bcff_1605050338930 PIN del juego: 01737025	Plataforma Moodle Sala de audiovisua Celulares Kahoot

TEMA DE LA CLASE O SESIÓN:	EL CUENTO

CONTENIDOS ESPECÍFICOS, SUBTEMAS	EL Cuento: concepto, elementos, estructura y contexto.		
DESEMPEÑOS AUTÉNTICOS, RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS:	Los estudiantes serán capaces de: Interpretar textos literarios desde las características del género al que pertenece Componer textos creativos que adapten o combinen diversas estructuras y recu		
Fase de las 5E con la que se relaciona la actividad	Objetivo de la fase	Actividad	R
Enganchar	Indagar sobre sus cocimientos previos acerca del cuento.	Participar de forma individual en la actividad de Quizizz. https://quizizz.com/admin/quiz/5fab23a3d18e77001baa8b7b LLUVIA DE IDEAS Plantear preguntas acerca de: ¿De qué crees que tratará el texto? ¿Nombre sus cuentos favoritos? ¿Qué te ha llamado la atención de tus cuentos favoritos? ¿Han observado películas basadas en cuentos? ¿Cómo crees que se escribe un texto para ser representado ante un escenario? Realizar un breve diálogo sobre las respuestas obtenidas.	S c R M T e
Explorar	Reconocer la estructura del cuento y el contexto de su contenido.	LECTURA Leer el cuento “El gato”. Realizar el taller de compresión lectora basado en el cuanto leído. Subir el taller a la plataforma de institución.	T e R M
Explicar	Explicar el inicio de la escritura en América Prehispánica	SOCIALIZACIÓN DEL CONTENIDO Indicarles a los estudiantes que lean las diapositivas y analicen el cuento: significado, estructura, elementos. Luego socializar el análisis de la lectura y reforzar lo aprendido por medio de una conversatorio general. Organizar grupos de trabajo. Exponer las indicaciones generales y para realizar un trabajo en equipo.	C S a S c
Elaborar	Crear equipos de trabajos para que investiguen y expongan las	TRABAJO EN EQUIPO Con base a lo analizado, pedirles a los equipos de trabajos que recreen o elaboren un cuento, en donde deberán combinar la estructura y sus elementos.	D C R S c

	literaturas de las culturas prehispánicas.	Invitar a que los equipos de trabajos que por medio de dramatizaciones presenten cuentos de acuerdo a la siguiente estructura: -Título del cuento elegido. -Presentación de los personajes. - Interpretación de la obra. - Mensaje que deja la historia.	F i
Evaluar	Evaluar los conocimientos aprendidos por medio de las exposiciones y un taller en clase.	Evaluar las presentaciones de los cuentos. En plenaria, exponer críticas constructivas y pensamientos reflexivos de acuerdo a las obras presentadas. Tarea: producir un cuento con base al tema explicado.	D C F S c

TEMA DE LA CLASE O SESIÓN:	LA ENTREVISTA			
CONTENIDOS ESPECÍFICOS, SUBTEMAS	La entrevista: concepto, estructura, planificación, tipos, intención comu informal.			
DESEMPEÑOS AUTÉNTICOS, RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS:	Escribir diálogos directos e indirectos e integrarlos en diferentes tipos c comunicativa. Organiza el discurso en el uso de las estructuras básicas de la lengua de vocabulario específico, acorde a la intencionalidad, en la entrevista.			
Fase de las 5E con la que se relaciona la actividad	Objetivo de la fase	Actividad	Recursos	Ev
Enganchar	Conocer sus ideas previas respecto la realización de una entrevista.	FORO: Observar el siguiente video https://youtu.be/SDx5auEqpHA Escribir un breve análisis acerca del video observado y comentar a dos compañeros de la clase.	Youtube Moodle	Co qu en
Explorar	Reconocer las partes de la entrevista.	Actividad para la casa: animar a los estudiantes a que miren noticieros en los canales de televisión local o internacional para encontrar una entrevista. Motivar a que observen con atención y tomen notas sobre la entrevista. Además de reconocer las partes de la misma: introducción, cuerpo y cierre. Socializar y analizar las anotaciones en la clase.	Quizziz Moodle	Ide pa en
Explicar	Explicar por medio de diapositivas la entrevista junto a sus tipos,	EXPOSICIÓN DOCENTE - ESTUDIANTE Pedirle a cada estudiante que resuman el contenido ubicados en las diapositivas y expliquen con sus propias palabras la	Moodle Genially Texto educativo Santillana digital	Co en su tip es

	intencionalidad y estructura.	entrevista: concepto, estructura, intención comunicativa, planificación, tipos, registro formal e informal. Leer y analizar un ejemplo de entrevista ubicado en las páginas 88.		
Elaborar	Planificar, realizar y redactar entrevistas en parejas de trabajo.	TRABAJO EN PAREJAS Proponer que escriban entrevistas. Organizar parejas de trabajo. Indicarles que cada pareja de trabajo deberá realizarse de forma mutua una entrevista con un mínimo de 8 preguntas acerca de sus intereses, gustos, logros y talentos personales. Pedir a las parejas de trabajo que se reúnan en lugares silenciosos para que lleven a cabo la entrevista mutua y asignar el tiempo para que todos puedan cumplir con la actividad. Sugerir que utilicen teléfonos celulares para que puedan grabar la entrevista y, luego, poder tipiar la información a Google Drive. Tener en cuenta la ortografía. Pedir que escriban la versión final de su entrevista de acuerdo a la estructura explicada. Subir el trabajo realizado en la plataforma de la institución.	Salón de clases Celular Google drive Moodle	Pl en Ut pr pl re re pu la en Ut he te pa tra es
Evaluar	Compartir las entrevistas realizadas ante la clase. Reflexionar acerca de la	En plenaria, compartir las entrevistas ante la clase. Reflexionar acerca de la importancia de la intención comunicativa.	Salón de clases.	Se fa pú Cu in pl

	comunicación formal e informal.			Ar de en

TEMA DE LA CLASE O SESIÓN:	EL ENSAYO			
CONTENIDOS ESPECÍFICOS, SUBTEMAS	El ensayo: concepto, estructura y tipos de argumentos			
DESEMPEÑOS AUTÉNTICOS, RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS:	Escribir textos periodísticos y académicos con un manejo de su estruc ideas con la presentación de razones y ejemplos organizados de man			
Fase de las 5E con la que se relaciona la actividad	Objetivo de la fase	Actividad	Recursos	Ev
Enganchar	Conocer sus ideas previas respecto la realización de una entrevista.	Motivar a que lean el texto sobre el ensayo argumentativo. Animarlos a que expliquen en sus palabras: ¿Cuál es el objetivo que persigue este tipo de ensayo y cuáles son sus partes?	Texto educativo. Salón de clases. Santillana digital	Ma ide a

Explorar	Analizar aspectos importantes para generar opiniones argumentativas.	Mostrar un video https://youtu.be/tfsBs_XRp44 Fomentar la participación actividad de todos los educandos para que compartan sus opiniones respecto al video observado	Youtube Moodle	Int op va los mu
Explicar	Explicar por medio de diapositivas las funciones del ensayo y los tipos de argumentos.	Explicar la función que cumplen los argumentos dentro de un ensayo argumentativo y nombrar los tipos de argumentos que se mencionan en el texto: de autoridad, racionales, de hecho y afectivos y que expongan la forma en que estos sustentan la tesis. Realizar constantemente preguntas a los estudiantes sobre cada tema explicado.	Genially Moodle	Int ma la en tip ar qu
Elaborar	Planificar, realizar y redactar ensayos argumentativos en grupos.	Organizar grupos de cuatro y elegir un tema para escribir un ensayo argumentativo. Localizar información adicional utilizando varias fuentes y utilizar un esquema para organizar sus ideas respecto de la tesis que van a plantear, los argumentos y las conclusiones. Proponer que cada uno de los integrantes utilice distintos argumentos para apoyar la tesis planteada: uno utilizará argumentos de hecho, otro, argumentos afectivos, etc. Utilizar el programa Google drive para escribir el borrador de su ensayo. Subir el trabajo realizado en la plataforma de la institución.	Moodle Google Drive Internet Laboratorio de computación	Pr en ar Ar Ru va en

Evaluar	Evaluar y reflexionar sobre la importancia de un ensayo y los argumentos.	Motivar los estudiantes a que compartan sus escritos con sus compañeros ante la clase. Reflexionar con el estudiantado sobre la importancia de los argumentos al momento de expresarnos y opinar acerca de un tema Realizar una actividad de forma individual en Deck.Toys https://deck.toys/a/71ZDRlT4Y	Salón de clases Deck.Toys Celulares Laboratorio de computación	Re co ob ac ej en ar

ANEXOS

Anexo A.LISTA DE COTEJO PARA EVALUACIÓN DEL TRABAJO EN EQUIPO

DOCENTE: LCDA. CARLA ONOFRE
NIVEL: _____
TEMA: _____
FECHA: _____

Criterios.	**Puntaje asignado**	**PUNTAJE INTEGRANTE**		
1. Colabora y apoya a sus compañeros.	1.0			
2. Mantiene la armonía y cohesión grupal sin causar conflictos.	1.0			
3. Proporciona ideas útiles en las discusiones.	1.0			
4. Ofrece soluciones a los problemas que surgen.	1.0			
5. Su participación se centra en el trabajo a realizar.	1.0			
6. Su participación es activa durante todo el proceso.	1.0			
7. Cumple con las tareas específicas que son establecidas en el equipo.	1.0			
8. Demuestra interés por la calidad del trabajo y el producto final.	1.0			
9. Maneja el tiempo y cumple puntualmente con cada etapa del proceso.	1.0			
10. Identifica los aspectos que puede mejorar en el trabajo colaborativo.	1.0			
PUNTAJE TOTAL	10.00			

AUTOEVALUACIÓN

Escala de valores:

1= Nunca; 2=Regularmente; 3= Casi siempre; 4=Siempre

CRITERIOS	1	2	3	4	5
1.- Fui responsable con la entrega y disposición de los materiales.					
2. Tuve una buena relación y comunicación con mis compañeros.					
3. Escuche y respete las ideas y críticas de mis compañeros.					
4. Mantuve mi espacio de trabajo limpio y ordenado.					
5. Incentivé el trabajo en equipo mediante ideas y colaboración hacia mis compañeros.					
Puntaje					

Anexo B. AUTOEVALUACIÓN - COEVALUACIÓN

COEVALUACIÓN

#	Nombre y Apellido	Nota
1		
2		
3		
4		
5		

Evaluar con notas del 1 al 10

CRITERIOS	Integrantes				
	1	2	3	4	5
1.- Fue responsable con la entrega de materiales.					
2.- Compartió ideas y opiniones con los compañeros.					
3.- Respetó las críticas e ideas de sus compañeros.					
4.- Mantuvo su espacio de trabajo limpio y ordenado.					
5.- Motivó el trabajo en equipo mediante diferentes actitudes con sus compañeros.					
Total					

Anexo C. RÚBRICA DE DRAMATIZACIÓN

RÚBRICA PARA EVALUAR DRAMATIZACIÓN

Criterios	Cumple las expectativas (2 puntos)	Cumple algunas expectativas (1.5 puntos)	Requiere trabajar (1 puntos)
Uso del tiempo	Utilizan el tiempo destinado para la presentación de la obra teatral.	Utiliza adecuadamente el tiempo de forma esporádica, requiere la constante supervisión de docente.	No hace uso adecuado del tiempo destinado para la presentación de la obra.
El ensayo	Ensayan la dramatización considerando los 8 minutos de la presentación.	El ensayo realizado dura entre 5 a 6 minutos.	El ensayo realizado no cumple con el tiempo requerido en la presentación.
Trabajo en grupo	Trabajan como grupo organizado.	Manifiestan dificultad para trabajar como un grupo organizado.	No hay cohesión grupal.
Participación	Participan tos los integrantes en forma equitativa.	La participación no es equitativa. Sobresalen algunos integrantes del grupo.	La participación no es equitativa. Sobresale solo un integrante del grupo.
Caracterización	Los personajes representados están claramente caracterizados.	Los personajes representados están mediamente caracterizados.	Los personajes carecen de caracterización en su totalidad.

Resultados

Equipo 1		Equipo 2	
C1		**C1**	
C2		**C2**	
C3		**C3**	
C4		**C4**	
C5		**C5**	
TOTAL		**TOTAL**	
Equipo 1		**Equipo 2**	
C1		**C1**	
C2		**C2**	
C3		**C3**	
C4		**C4**	
C5		**C5**	

TOTAL		TOTAL	

Anexo D. RÚBRICA DE TEXTOS NARRATIVOS

RÚBRICA PARA EVALUAR LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS NARRATIVOS

Criterios	Cumple las expectativas (1 punto)	Cumple algunas expectativas (0.75 puntos)	Requiere trabajar (0.5 puntos)
Portada	La portada incluye título, nombre del autor y una ilustración acorde a la creación.	La portada incluye título, nombre del autor y una ilustración no muy acorde a la creación.	La portada incluye título y nombre del autor.
Título	Título de acuerdo al contenido	Título poca relación con el contenido.	Título no tiene relación con el contenido.
Inicio	Aparecen los personajes, el lugar y una descripción de ellos considerando los adjetivos de cada uno.	Describe personajes, lugar considerando un adjetivo para cada uno.	Nombre personaje y ambiente, no considera adjetivos.
Desarrollo	Está claramente expresado el conflicto o problema.	El problema o conflicto no están claramente expresados.	No presenta problema o conflicto.
Desenlace	Está claramente la solución del problema.	Poca claridad en la solución del problema	No presenta solución al problema o conflicto.
Elementos del texto	Aparece el narrador, personajes, acontecimiento, lugar y tiempo.	Aparece a los menos tres elementos del texto narrativo.	Aparecen menos de tres elementos del texto narrativo.
Vocabulario	Utiliza un vocabulario amplio y no repite palabras.	Utiliza vocabulario limitado.	Vocabulario limitado y repite palabras.
Uso de conectores	Utiliza al menos cinco conectores.	Utiliza entre tres y cuatro conectores.	Utiliza menos de tres conectores.
Ilustraciones	Las ilustraciones tienen relación con cada etapa del texto.	Las ilustraciones tienen poca relación con el contenido del texto narrativo.	Las ilustraciones no tienen relación con el texto narrativo.
Ortografía	No existen faltas ortográficas.	Tiene menos de tres faltas ortográficas.	Tiene más de cuatro faltas ortográficas.

Anexo E. EVALUACIÓN DE ENTREVISTA

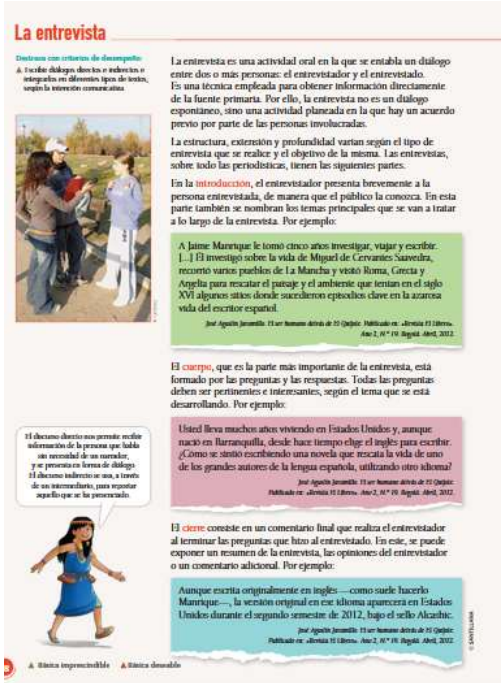
AUTOEVALUCIÓN Y EVALUACIÓN DE LA ENTREVISTA **Escala de valores:** **✓ SI – X NO**		
CRITERIOS	**ESTUDIANTE**	**DOCENTE**
1.- Presentó a la persona entrevistada		
2. Formuló las preguntas con claridad y de forma concisa.		
3. Fue cordial, agradeció y se despidió.		
4. Dejó hablar al entrevistado sin interrumpirlo.		
5. Tomó notas de las respuestas o las grabó.		
Puntaje		

Anexo F. RÚBRICA DE ENSAYO

RÚBRICA PARA EVALUAR ENSAYO			
Criterios	**Cumple las expectativas (2.5 punto)**	**Cumple algunas expectativas (2 puntos)**	**Requiere trabajar (1 punto)**
ESTRUCTURA CONCEPTUSL	Se planteó una estructura conceptual con los siguientes aspectos: - Presentación - Desarrollo - Conclusiones	Se planteó una estructura que carece de algunos de los siguientes aspectos: - Presentación - Desarrollo - Conclusiones	Se planteó una estructura incompleta, en donde solo se presentan algunos de los siguientes aspectos: - Presentación - Desarrollo - Conclusiones
ARGUMENTO	El argumento central del ensayo es pertinente al tema planteado y sugiere líneas de discusión lógicamente.	El argumento central del ensayo es pertinente al tema planteado y se desarrolla lógicamente.	El argumento centran del ensayo no es pertinente o no se desarrolla lógicamente.
CONCLUSIÓN Y PROPUESTA	Las conclusiones están sólidamente fundamentadas en la argumentación y la propuesta que se hace es relevante, viable y bien presentada.	Las conclusiones están fundamentadas en la argumentación y la propuesta que se hace es viable y bien presentada.	Algunas elementos de las conclusiones no están fundamentados en la argumentación y la propuesta que se hace no necesariamente es

			pertinente; hay elementos no viables
Ortografía	El ensayo es impecable; no tiene faltas ortográficas ni de puntuación.	El ensayo tiene escasas faltas ortográficas y de puntuación.	El ensayo presenta faltas ortográficas y de puntuación que interfieren con la compresión del mismo.

Anexo G. LA ENTREVISTA



La entrevista

Destreza con criterios de desempeño:

▲ Escribir diálogos directos e indirectos e integrarlos en diferentes tipos de textos, según la intención comunicativa.

La entrevista es una actividad oral en la que se entabla un diálogo entre dos o más personas: el entrevistador y el entrevistado. Es una técnica empleada para obtener información directamente de la fuente primaria. Por ello, la entrevista no es un diálogo espontáneo, sino una actividad planeada en la que hay un acuerdo previo por parte de las personas involucradas.

La estructura, extensión y profundidad varían según el tipo de entrevista que se realice y el objetivo de la misma. Las entrevistas, sobre todo las periodísticas, tienen las siguientes partes.

En la **introducción**, el entrevistador presenta brevemente a la persona entrevistada, de manera que el público la conozca. En esta parte también se nombran los temas principales que se van a tratar a lo largo de la entrevista. Por ejemplo:

> A Jaime Manrique le tomó cinco años investigar, viajar y escribir. [...] El investigó sobre la vida de Miguel de Cervantes Saavedra, recorrió varios pueblos de La Mancha y visitó Roma, Grecia y Argelia para rescatar el paisaje y el ambiente que tenían en el siglo XVI algunos sitios donde sucedieron episodios clave en la azaresa vida del escritor español.
>
> *José Agustín Jaramillo. El ser humano detrás de El Quijote. Publicado en: «Revista El Libro». Año 2, N.° 19. Bogotá. Abril, 2012.*

El **cuerpo**, que es la parte más importante de la entrevista, está formado por las preguntas y las respuestas. Todas las preguntas deben ser pertinentes e interesantes, según el tema que se está desarrollando. Por ejemplo:

> Usted lleva muchos años viviendo en Estados Unidos y, aunque nació en Barranquilla, desde hace tiempo elige el inglés para escribir. ¿Cómo se sintió escribiendo una novela que rescata la vida de uno de los grandes autores de la lengua española, utilizando otro idioma?
>
> *José Agustín Jaramillo. El ser humano detrás de El Quijote. Publicado en: «Revista El Libro». Año 2, N.° 19. Bogotá. Abril, 2012.*

El **cierre** consiste en un comentario final que realiza el entrevistador al terminar las preguntas que hizo al entrevistado. En este, se puede exponer un resumen de la entrevista, las opiniones del entrevistador o un comentario adicional. Por ejemplo:

> Aunque escrita originalmente en inglés —como suele hacerlo Manrique—, la versión original en ese idioma aparecerá en Estados Unidos durante el segundo semestre de 2012, bajo el sello Alcashic.
>
> *José Agustín Jaramillo. El ser humano detrás de El Quijote. Publicado en: «Revista El Libro». Año 2, N.° 19. Bogotá. Abril, 2012.*

El discurso directo nos permite recibir información de la persona que habla sin necesidad de un mensajero, y se presenta en forma de diálogo. El discurso indirecto se usa, a través de un intermediario, para reportar aquello que se ha pronunciado.

▲ Ficha imprescindible ▲ Ficha deseable

Anexo H. EL CUENTO

El cuento

Destrezas con criterios de desempeño:

- ▲ Interpretar un texto literario desde las características propias del género al que pertenece.
- ▲ Componer textos creativos que adaptan o combinan diversas estructuras y recursos literarios.
- ▲ Recrear textos literarios leídos o escuchados desde la experiencia personal, adaptando diversos recursos literarios.

Antes de la lectura

Nombra tres cuentos que hayas leído e **indica** tres de sus elementos fundamentales.

- **Responde**: ¿Qué sugiere el título del cuento?

Lectura

El gato

¿Cuánto tiempo llevaba encerrado? La mañana de mayo velada por la neblina en que había ocurrido aquello le resultaba tan irreal como el día de su nacimiento, ese hecho acaso más cierto que ninguno, pero que solo atinamos a recordar como una increíble idea. Cuando descubrió, de improviso, el dominio secreto e impresionante que el otro ejercía sobre ella, se decidió a hacerlo. Se dijo que quizás iba a obrar en nombre de ella, para librarla de una seducción inútil y envilecedora. Sin embargo, pensaba en sí mismo, seguía un camino iniciado mucho antes. Y aquella mañana, al salir de esa casa, después de que todo hubo ocurrido, vio que el viento había expulsado la neblina, y, al levantar la vista ante la claridad enceguecedora, observó en el cielo una nube negra que parecía una enorme araña huyendo por un campo de nieve.

Pero lo que nunca olvidaría era que a partir de ese momento el gato del otro, ese gato del que su dueño se había jactado de que jamás lo abandonaría, empezó a seguirlo, con cierta indiferencia, con paciencia casi ante sus intentos iniciales por ahuyentarlo, hasta que se convirtió en su sombra.

Encontró esa pensioncucha, no demasiado sucia ni incómoda, pues aún se preocupaba por ello. El gato era grande y musculoso, de pelaje gris, en partes de un blanco sucio. Causaba la sensación de un dios viejo y degradado, pero que no ha perdido toda la fuerza para hacer daño a los hombres; no les gustó, lo miraron con repugnancia y temor, y, con la autorización de su accidental amo, lo echaron. Al día siguiente, cuando regresó a su habitación, encontró al gato instalado allí; sentado en el sillón, levantó apenas la cabeza, lo miró y siguió dormitando. Lo echaron por segunda vez, y volvió a meterse en la casa, en la pieza, sin que nadie supiera cómo. Así ganó la partida, porque desde entonces la dueña de la pensión y sus acólitos renunciaron a la lucha. ¿Se concibe que un gato influya sobre la vida de un hombre, que consiga modificarla?

Al principio, él salía mucho [...]. El gato no salía nunca. Una tarde que él estaba apurado por cambiarse y presenció desde la puerta cómo limpiaba la habitación la sirvienta, comprobó que ni siquiera en ese momento dejaba la pieza: a medida que la mujer avanzaba con su trapo y su plumero, se iba desplazando hasta que se instalaba en un lugar definitivamente limpio; raras veces había descuidos, y entonces la sirvienta soltaba un chistido suave, de advertencia, no de amenaza, y el animal se movía.

© SANTILLANA

¿Se resistía a salir por miedo de que aprovecharan la ocasión para echarlo de nuevo o era un simple reflejo de su instinto de comodidad? Fuera lo que fuese, él decidió imitarlo, aunque para forjarse una especie de sabiduría con lo que en el animal era miedo o molicie.

En su plan figuraba privarse primero de las salidas matutinas y luego también de las de la tarde; y, pese a que al principio le costó ciertos accesos de sorda nerviosidad habituarse a los encierros, logró cumplirlo. Leía un librito de tapas negras que había llevado en el bolsillo; pero también se paseaba durante horas por la pieza, esperando la noche, la salida. El gato apenas si lo miraba; al parecer tenía suficiente con dormir, comer y lamerse con su rápida lengua. Una noche muy fría, sin embargo, le dio pereza vestirse y no salió; se durmió enseguida. Y a partir de ese momento todo le resultó sumamente fácil, como si hubiese llegado a una cumbre desde la que no tenía más que descender. Las persianas de su cuarto solo se abrieron para recibir la comida; su boca, casi únicamente para comer. La barba le creció, y al cabo puso también fin a las caminatas por la habitación.

Tirado por lo común en la cama, mucho más gordo, entró en un período de singular beatitud. Tenía la vista casi siempre fija en las polvorientas rosetas de yeso que ornaban el cielorraso, pero no las distinguía, porque su necesidad de ver quedaba satisfecha con los cotidianos diez minutos de observación de las tapas del libro. Como si se hubieran despertado en él nuevas facultades, los reflejos de la luz amarillenta de la bombita sobre esas tapas negras le hacían ver sombras tan complejas, matices tan sutiles, que ese solo objeto real bastaba para saturarlo, para sumirlo en una especie de hipnotismo. [...] Sin saber por qué, comenzó a poder contemplar agradables imágenes: la luz de la lamparita —eternamente encendida— menguaba hasta desvanecerse, y, flotando en los aires, aparecían mujeres cubiertas por largas vestimentas, de rostro color sangre o verde pálido, caballos de piel intensamente celeste...

El gato, entretanto, seguía tranquilo en su sillón. Un día oyó frente a su puerta voces de mujeres. Aunque se esforzó, no pudo entender qué decían, pero los tonos le bastaron. Fue como si tuviera una enorme barriga fofa y le clavaran en ella un palo, y sintiera el estímulo, pero tan remoto, pese a ser sumamente intenso, que comprendiese que iba a tardar muchas horas antes de poder reaccionar. Porque una de las voces correspondía a la dueña de la pensión, pero la otra era la de ella, que finalmente debía de haberlo descubierto. Se sentó en la cama. Deseaba hacer algo, y no podía. Observó al gato: también él se había incorporado y miraba hacia la persiana, pero estaba muy sereno. Eso aumentó su sensación de impotencia. Le latía el cuerpo entero, y las voces no paraban. Quería hacer algo.

De pronto sintió en la cabeza una tensión tal que parecía que cuando cesara él iba a deshacerse, a disolverse. Entonces abrió la boca, permaneció un instante sin saber qué buscaba con ese movimiento, y al fin maulló, agudamente, con infinita desesperación, maulló.

Héctor Álvarez Murena. Tomado de «Antología de la literatura fantástica», de J. L. Borges, S. Ocampo y A. Bioy Casares. Buenos Aires: Sudamericana. 1971. Fragmento.

© SANTILLANA

Anexo I. EL ENSAYO.

El ensayo

Destrezas con criterios de desempeño:

- ▲ Valorar y comparar textos de consulta en función del propósito de lectura y la calidad de la información (claridad, organización, actualización, amplitud, profundidad y otros).
- ▲ Comparar, bajo criterios preestablecidos, las relaciones explícitas entre los contenidos de dos o más textos y contrastar sus fuentes.

Antes de la lectura

Revisa los títulos de las lecturas. **Responde**: ¿A qué crees que se refiere cada una de ellas?

Lectura

La diosa Tecnología no habla español

Wright Patman, el conocido parlamentario norteamericano, considera que el cinco por ciento de las acciones de una gran corporación puede resultar suficiente, en muchos casos, para su control liso y llano por parte de un individuo, una familia o un grupo económico. Si un cinco por ciento basta para la hegemonía en el seno de las empresas todopoderosas de los Estados Unidos, ¿qué porcentaje de acciones se requiere para dominar una empresa latinoamericana? En realidad, alcanza incluso con menos: las sociedades mixtas, que constituyen uno de los pocos orgullos todavía accesibles a la burguesía latinoamericana, simplemente decoran el poder extranjero con la participación nacional de capitales que pueden ser mayoritarios, pero nunca decisivos frente a la fortaleza de los cónyuges de fuera.

A menudo, es el Estado mismo quien se asocia a la empresa imperialista, que de este modo obtiene, ya convertida en empresa nacional, todas las garantías deseables y un clima general de cooperación y hasta de cariño. La participación «minoritaria» de los capitales extranjeros se justifica, por lo general, en nombre de las necesarias transferencias de técnicas y patentes. La burguesía latinoamericana, burguesía de mercaderes sin sentido creador, atada por el cordón umbilical al poder de la Tierra, se hinca ante los altares de la diosa Tecnología. Si se tomaran en cuenta, como una prueba de desnacionalización, las acciones en poder extranjero, aunque sean pocas, y la dependencia tecnológica, que muy rara vez es poca, ¿cuántas fábricas podrían ser consideradas realmente nacionales en América Latina? En México, por ejemplo, es frecuente que los propietarios extranjeros de la tecnología exijan una parte del paquete accionario de las empresas, además de decisivos controles técnicos y administrativos, y de la obligación de vender la producción a determinados intermediarios también extranjeros, y de importar la maquinaria y otros bienes desde sus casas matrices, a cambio de los contratos de trasmisión de patentes o *know-how*.

No solo en México. Resulta ilustrativo que los países del llamado Grupo Andino (Bolivia, Colombia, Chile, Ecuador y Perú) hayan elaborado un proyecto para un régimen común de tratamiento de los capitales extranjeros en el área, que hace hincapié en el rechazo de los contratos de transferencia de tecnología que contengan condiciones como estas. El proyecto propone a los países que se nieguen a aceptar, además, que las empresas extranjeras dueñas de las patentes fijen los precios de los productos con ellas elaborados o que prohíban su exportación a determinados países.

El primer sistema de patentes para proteger la propiedad de las invenciones fue creado, hace casi cuatro siglos, por sir Francis Bacon. A Bacon le gustaba decir: «El conocimiento es poder», y desde entonces se supo que no le faltaba razón. La ciencia universal poco tiene de universal; está objetivamente confinada tras los límites de las naciones avanzadas. América Latina no aplica en su propio beneficio los resultados de la investigación científica, por la sencilla razón de que no tiene ninguna, y en consecuencia se condena a padecer la tecnología de los poderosos, que castiga y desplaza a las materias primas naturales.

América Latina ha sido hasta ahora incapaz de crear una tecnología propia para sustentar y defender su propio desarrollo. El mero trasplante de la tecnología de los países adelantados no solo implica la subordinación cultural y, en definitiva, también la subordinación económica, sino que, además, después de cuatro siglos y medio de experiencia en la multiplicación de los oasis de modernismo importado en medio de los desiertos del atraso y de la ignorancia, bien puede afirmarse que tampoco resuelve ninguno de los problemas del subdesarrollo. Esta vasta región de analfabetos invierte en investigaciones tecnológicas una suma doscientas veces menor que la que los Estados Unidos destinan a esos fines.

Había menos de mil computadoras en América Latina y cincuenta mil en Estados Unidos en 1970. Es en el norte, por supuesto, donde se diseñan los modelos electrónicos y se crean los lenguajes de programación que América Latina importa.

El subdesarrollo latinoamericano no es un tramo en el camino del desarrollo, aunque se «modernicen» sus deformidades; la región progresa sin liberarse de la estructura de su atraso y de nada vale, señala Manuel Sadosky, la ventaja de no participar en el progreso con programas y objetivos propios. Los símbolos de la prosperidad son los símbolos de la dependencia. Se recibe la tecnología moderna como en el siglo pasado se recibieron los ferrocarriles, al servicio de los intereses extranjeros que modelan y remodelan el estatuto colonial de estos países.

Eduardo Galeano. Las venas abiertas de América Latina. Uruguay. Monthly Review. 1971.

El propósito de este texto es:	
Informar	
Entretener	
Narrar	
Dar instrucciones	
Persuadir	
Expresar sentimientos	
Porque	

© SANTILLANA

V. REPOSITORIO DIGITAL DE LA PROPUESTA

La plataforma escogida para la presentación de la propuesta es Wix: “una página web para una un diseñador o desarrollador experto, en Wix encontrarás las herramientas y soluciones que necesitas para hacer un sitio web profesional con verdadera libertad creativa” (2006-2020, p. 5). Este portal web permite extender toda la información que pretende ser exteriorizada, tales como: perfil del docente, propuesta metodológica, planificaciones de clases por sesiones y las correspondientes rúbricas y listas de cotejo.

Respecto a la herramienta tecnológica para la presentación de las clases gamificadas se utiliza Genially: “La herramienta para crear experiencias de comunicación interactivas que enamoran a tu audiencia. Comunica, educa y engancha como no lo has hecho jamás” (2015, p. 2) Dado que, la inspiración que me solivianta emplear este software es porque por medio de ella incesantemente los docentes de la maestría generaron en mí motivación por aprender sus contenidos de la clase.

Los demás instrumentos tecnológicos empleados en la planificación son: Youtube, el sitio web que permite compartir videos con una infinidad de temas para las clases; Coggle, una aplicación del internet gratuita que sirve para elaborar mapas mentales pues ayudan con la síntesis de contenidos; Desck.Toys una aparejo en la cual se crean itinerarios gamificados para que los estudiantes se solacen perpetrando actividades; y, por ultimo Quizziz y Kahoot aplicaciones web que condescienden a la producción de cuestionarios, estas son fuentes de asistencia para la medición de conocimientos.

Link al repositorio virtual de la propuesta: https://carlayuleisi.wixsite.com/repositoriocarlaon

VI. REFLEXIÓN ACERCA DE LA PROPUESTA

La innovación y la evaluación de aprendizajes significativos constituyen un pilar fundamental en el sistema educativo, pues recordemos que la meta es fomentar una formación de calidad; sin embargo, conforme al conocimiento de la ciudadanía en el sector formativo se evidencian los resultados obtenidos en la educación básica y bachillerato para dar acceso a los estudios superiores; lo que según mi punto de vista, el organismo antes mencionado está enfrascando más en valoraciones cuantitativas y no cualitativas. De esta manera, los educadores quienes son uno de los ejes importantes dentro de las aulas de clases y los responsables de la enseñanza de los estudiantes, deben cambiar de mentalidad, despertar la creatividad, desarrollar o crear metodológicas activas e innovadoras enfocadas en el constructivismo e implementadas con el uso de las TIC, aquella herramienta que en la actualidad es empleada de forma masiva por la sociedad. En este caso, el profesor debe ser ingenioso al aplicar los instrumentos de medición idóneos durante el proceso de aprendizaje. Asimismo, reforzar la compresión de contenidos y corregir cualquier dificultad que se presente en el ámbito pedagógico.

Los desempeños académicos utilizados en la presente propuesta son de gran ayuda ya que eso va a producir adolescentes pro-activos en la ejecución de

programas, mejorando de forma creciente la comunicación formal e informal y, motivando a la producción de textos literarios y narrativos a fin de obtener un pensamiento creativo, crítico y valorativo. De esta manera, la innovación que se espera aplicar dentro y fuera de los salones de clases se fundamenta en el análisis de teorías y la planificación de estrategias activas y gamificadas de acuerdo al contexto que enfrenta el estudiante, de manera que se sientan felices aprendiendo; igualmente, se proponen juegos y actividades lúdicas en equipo e individuales que promuevan la participación y construcción de conocimientos. En cuanto a mi visión para el logro de aprendizaje es que ellos comprendan y valoren cada tema de clase, lo que les permite un mejor desarrollo de habilidades y destrezas en su diario vivir con altos niveles educativos.

La propuesta está focaliza en el constructivismo, es decir, parte de la medición de conocimientos previos haciendo uso herramientas virtuales de manera presencial en el salón de clases; para lo cual se plantean preguntas sobre la vida y se las relaciona e inmiscuye con el tema que se aborda en cada sesión. Por consiguiente, en el desarrollo se procura utilizar estrategias metodológicas activas; si bien, se explican contenidos en formas participativas entre docente y estudiantes, al mismo tiempo se distribuyen un conjunto de actividades colaborativas o individuales en concordancia con los objetivos propuestos. Por último, a fin de comprobar lo aprendido se realizan talleres, exposiciones y plenarias en dirección a la comprensión y reflexión de temas aprendidos.

Hoy más que nunca debemos corregir errores y proporcionarles a los estudiantes una calidad de enseñanza, esencialmente que se sientan libres, felices y motivados para aprender de manera significativa y sin temor a la medición de contenidos. En otras palabras, lo aprendido en las aulas de clases lo ponen en práctica en la vida cotidiana, se conviertan en profesionales competitivos y contribuyan a una eventualidad de la nación. La evaluación de aprendizajes debe enfocarse en la compresión y mejora del proceso educativo, además de convertirse en una herramienta poderosa que transforme las prácticas educativas, en el cual el estudiante sea el responsable de su propio aprendizaje y se involucren con las asignaturas.

En conclusión, ser educadora definitivamente es una profesión compleja y admirable; debido a que, se requiere conocer, saber, aprender y poner en práctica el paradigma constructivista que es lo que más ha llamado mi atención; además, como

docentes se debe estar abierto a cambios de aprendizajes y progresos, por medio de estudios universitarios o capacitaciones constantes que muestren nuevas propuestas de evaluación auténtica y alternativa, para así, enfrentar y superar las formas tradicionales de evaluar. Ahora mismo no hay que olvidar que la tecnología es una herramienta utilizada en la enseñanza que permite desarrollar competencias digitales y generar un aprendizaje significativo. Además, es necesario que se involucre al educando "agente activo" en el que se propongan temáticas motivadoras. Y, respecto a los formadores "mediadores de conocimientos", estos deben proporcionar una gama de recursos a fin de que el estudiante interactúe, se comunique, construya y aprenda de manera cuantiosa.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Assael, R. (2019, 10 07). *ALTO NIVEL*. From Educación innovadora, la solución para los problemas de la humanidad: https://www.altonivel.com.mx/opinion/educacion-innovadora-la-solucion-para-los-problemas-de-la-humanidad/

Avishai, A., Abrahami, N., & Giora, K. (2006-2020). *Wix.com*. From Wix.com: https://es.wix.com/about/us

Baro Cálciz, A. (2011). *como iniciar la clase realizando dinámicas o lluvias de ideas como preguntas sobre la vida y luego irlas relacionando con el tema que se abordará; consiguientemente, en el desarrollo se deben realizar actividades colaborativas e individuales en concordanc.* Granada: Innovación y Experiencias Educativas.

Caballero, D. S. (2019, Febrero 21). *“Una escuela innovadora es la que busca el éxito de todos los alumnos, independientemente de sus necesidades".* From El Diario de la Educación: https://eldiariodelaeducacion.com/2019/02/21/una-escuela-innovadora-es-la-que-busca-el-exito-de-todos-los-alumnos-independientemente-de-sus-necesidades/

Caballero, D. S. (2019, 02 21). *EL DIARIO DE LA EDUCACIÓN*. From “Una escuela innovadora es la que busca el éxito de todos los alumnos, independientemente de sus necesidades”: https://eldiariodelaeducacion.com/2019/02/21/una-escuela-innovadora-es-la-que-busca-el-exito-de-todos-los-alumnos-independientemente-de-sus-necesidades/

Educaciòn, M. d. (2016). *Currículo Lengua y Literatura.* Quito: Transformando la Educaciòn.

Educaciòn, M. d. (2016). *Ministerio de Educaciòn*. From Lengua y Literarura: https://educacion.gob.ec/curriculo-lengua-literatura/

Escobar, I. G. (2002). *FODA.* MÉXICO: Equipo de Consultores de InfoSol. .

Lizano Zambrano, K., & Pinela Cuzco, E. (2018). *LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.* Guayaquil: Universidad de Guayaquil.

Ospina Rodríguez, J. (2006). La motivación, motor del aprendizaje. *Revista Científica Salud* , 158.

Restrepo, H. S. (2016). *Resultados educativos, retos hacia la excelencia.* Quito: Instituto Nacional de Evaluación Educativa (Ineval).

Rodríguez Palmero, L. (2005). La teoría del aprendizaje. *Revista Electrònica d'Investigació i Innovació Educativa i Socioeducativa*, 31.

Rubio, J., García, L., & Roldán, C. (2015). *Genially*. From Genially: https://www.genial.ly/genially

Sandí Delgado, J. C., & Cruz Alvarado, M. A. (2016). PROPUESTA METODOLÓGICA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE PARA INNOVARLA EDUCACIÓN SUPERIOR. *InterSedes: Revista de las SedesRegionales*, 10.

Silva Quiroz, J., & Maturana Castillo, D. (2017, Enero). *Una propuesta de modelo para introducir metodologías activas en educación superior.* From Una propuesta de modelo para introducir metodologías activas en educación superior: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=s1665-26732017000100117

Tapia, A. (2005). *MOTIVACIÓN PARA EL APRENDIZAJE DE LOS ALUMNOS .* Madrid: Universidad Autónoma de Madrid.