

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

La ludificación literaria: una estrategia pedagógico-didáctica para el fortalecimiento de las habilidades blandas en los estudiantes designados como casos críticos de la I.E. Villas de san Ignacio

María Alejandra Orozco Pérez y Nicole Tarazona Carreño

Trabajo de Grado para optar al Título de Licenciado (a) en Literatura y Lengua Castellana

Director

Rubén Darío Acero Vargas

Magister en Cooperación Internacional en Educación y Formación

Universidad Industrial de Santander

Facultad de Ciencias Humanas

Escuela de Idiomas

Licenciatura en Literatura y Lengua Castellana

2024

* Bachelor Thesis

** Faculta de Ciencias Humanas. Escuela de Idiomas. Director Rubén Darío Acero Vargas.

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

Dedicatoria

Nicole

A mis padres que me apoyaron de todas las formas posibles durante este proceso y que me dieron fuerzas cuando no las tenía.

A mis abuelos que en los momentos de crisis me motivaban a seguir.

A mis amigos que me acompañaron y apoyaron en los momentos de oscuridad.

Alejandra

Principalmente, a mis padres, quienes siempre estuvieron presentes durante toda mi formación académica pese a las dificultades

A Kora, mi mascota, quien fue mi mayor fuente de apoyo emocional

A mi abuelita, quien siempre me ayudó con lo de los transportes

A mis amigos, quienes hicieron más fácil la universidad

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

Agradecimientos

Nicole

A BTS y SVT que me brindan compañía y motivación a través de sus letras y sus presentaciones, una curita al corazón que es la luz de estrella que brilla más fuerte en las noches más oscuras y quienes con sus palabras me invitan a brillar, soñar y sonreír.

A nuestro director Rubén Darío Acero Vargas por aclarar y guiar todas las ideas que teníamos y darle forma.

A mi pareja por ser inspiración en momentos en los que no sabía qué hacer y ser un puntito de luz en esa zona oscura.

A mis estudiantes por alegrarme con las ocurrencias que tenían en clases y hacerme sentir que la elección de carrera fue la correcta.

Alejandra

A Lost in the Clouds, CODM, BSD y BTS, por ser mi mayor fuente de motivación.

A mis estudiantes, por siempre sacarme una sonrisa y enseñarme el verdadero significado de la palabra *vocación*. Gracias a ellos, comprendí que la educación sí era para mí.

A nuestro director Rubén Darío Acero Vargas, por su orientación y completa disposición.

A Nicole, mi compañera de tesis, porque sin ella no hubiera disfrutado tanto de este proceso.

A YoonGi, por demostrarme con sus canciones que en este camino de la vida no estoy sola y que, si siento que me voy a estrellar, solo debo acelerar más.

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

Tabla de Contenido

Introducción	11
1. Contexto del problema	11
1.2 Pregunta de investigación	13
1.3 Justificación.....	13
1.4 Objetivos	19
2. Marco teórico	20
2.1 Antecedentes.....	20
2.1.1 <i>Habilidades blandas y sociedad</i>	20
2.1.2 <i>Taller y didáctica</i>	21
2.1.3 <i>Ludificación</i>	23
2.2 Bases teóricas	24
2.3 Referente legal	32
3. Diseño metodológico	34
3.1 Tipo de investigación	34
3.2 Variables e indicadores	36
3.3 Población y muestreo	37
3.4 Instrumentos de recolección de datos	38
3.4.1 <i>Diario de campo</i>	38
3.4.2 <i>Encuesta</i>	38
3.4.3 <i>Prueba inicial (diagnóstica)</i>	39
3.5 Etapas y actividades ejecutadas	39
3.5.1 <i>Formación de talleres</i>	43
4. Resultados.....	45
4.1 Encuesta	45
4.2 Prueba diagnostica.....	47
4.3 Taller #1 - Creatividad e Innovación	49
4.4 Taller #2 - Capacidad de aprendizaje.....	50
4.5 Taller #3 - Manejo de información y datos	54
4.6 Taller #4 - Liderazgo y adaptabilidad.....	57
4.7 Autoevaluación.....	58
5. Conclusiones	60
Referencias bibliográficas	63

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

Apéndices	68
------------------------	-----------

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS**Lista de Tablas**

Tabla 1. Caracterización de la población	45
Tabla 2. ¿Qué lee con mayor frecuencia?	46

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS**Lista de Figuras****Figura 1. Ciclo de la investigación – acción.....35**

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

Lista de apéndices

Apéndice A. Diario de campo.....	68
Apéndice B. Encuesta	68
Apéndice C. Prueba diagnóstica	69
Apéndice D. Habilidades blandas- CEPAL.....	69
Apéndice E. Habilidades blandas.....	70
Apéndice F. Cuadernillo MEN.....	70
Apéndice G. Secuencia Taller 1.....	71
Apéndice H. Secuencia Taller 2.....	71
Apéndice I. Recopilación de cuentos	72
Apéndice J. Secuencia Taller 3.....	72
Apéndice K. Secuencia Taller 4.....	73
Apéndice L. ENCUESTA- pregunta 28.....	73
Apéndice M. Prueba diagnóstica- solución.....	73
Apéndice N. Implementación taller 1	74
Apéndice O. Tarjetas- taller 1.....	74
Apéndice P. Cuentos creados	74
Apéndice Q. Dibujos	75
Apéndice R. Tarjetas bingo.....	75
Apéndice S. Implementación-Taller 3- 60 segundos	75
Apéndice T. Implementación- Taller 4.....	76
Apéndice U. Autoevaluación	77

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

Resumen

Título: La ludificación literaria: una estrategia pedagógico-didáctica para el fortalecimiento de las habilidades blandas en los estudiantes designados como casos críticos de la I.E. Villas de san Ignacio*

Autores: María Alejandra Orozco Pérez y Nicole Tarazona Carreño**

Palabras Clave: Habilidades Blandas, Ludificación, Didáctica, Taller

Descripción:

Actualmente, las habilidades blandas o *Soft skills* se perfilan como un factor determinante en el campo laboral y en el desarrollo de relaciones interpersonales estables y duraderas, lo que hace que sea importante su desarrollo en la educación para garantizar a los estudiantes un mejor futuro profesional y social. Sin embargo, se hace evidente que en la mayoría de las instituciones públicas existe una falta de atención hacia este tipo de competencias. Por lo tanto, el presente trabajo de grado, enmarcado en el campo de la investigación - acción, tiene por objetivo fortalecer las habilidades blandas de los estudiantes designados como casos críticos de la I.E. Villas de San Ignacio, de carácter público, por medio de la ludificación de la literatura como una herramienta pedagógico-didáctica para disminuir el uso de la violencia y mejorar la forma en que se dan sus relaciones interpersonales. Para conseguirlo, se abordó desde un enfoque etnográfico un primer momento de observación que permitió descubrir las dificultades que tenían los estudiantes en cuanto a habilidades blandas y su escasa relación con la lectura. Con el fin de mejorar esto, se planificaron una serie de talleres focalizados en transformar a la literatura en diversos juegos para trabajar estas capacidades. En total, se realizaron cuatro intervenciones y se concluyó que estos talleres permitieron no solo fortalecer las habilidades blandas de los estudiantes, también les brindaron un espacio diferente en el que tuvieron la oportunidad mejorar sus relaciones y conocer la literatura desde una perspectiva más dinámica.

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

Abstract

Title: Literary gamification: a pedagogical-didactic strategy for the strengthening of soft skills in students designated as critical cases at Villas de San Ignacio High School.

Author(s): María Alejandra Orozco Pérez y Nicole Tarazona Carreño

Key Words: Soft Skills, Gamification, Didactics, Educational Workshop

Description:

Currently, soft skills are emerging as a determining factor in the labor field and in the development of stable and lasting interpersonal relationships, which makes it important to develop them in education to ensure students a better professional and social future. However, it is evident that in most public institutions there is a lack of attention to this type of competencies. Therefore, the present degree work, framed in the field of action-research, aims to strengthen the soft skills of students designated as critical cases of the I.E. Villas de San Ignacio, of public character, by means of the ludification of literature as a pedagogical-didactic tool to reduce the use of violence and improve the way in which their interpersonal relationships take place. To achieve this, a first moment of observation was approached from an ethnographic approach that allowed discovering the difficulties that the students had in terms of soft skills and their poor relationship with reading. In order to improve this, a series of workshops were planned that focused on transforming literature into different games to work on these skills. In total, four interventions were conducted and it was concluded that these workshops not only strengthened the students' soft skills, but also provided them with a different space in which they had the opportunity to improve their relationships and learn about literature from a more dynamic perspective.

* Bachelor Thesis

** Facultad de Ciencias Humanas. Escuela de Idiomas. Director Rubén Darío Acero Vargas.

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

Introducción

1. Contexto del problema

Durante el desarrollo de las Prácticas I, II y III de la Licenciatura en Literatura y Lengua Castellana, llevadas a cabo en la Institución Educativa Villas de San Ignacio de la ciudad de Bucaramanga, se identificó una deficiencia en la gestión de emociones y capacidad para trabajar en equipo en la mayoría de sus estudiantes. A lo largo de las sesiones de prácticas II y III con los jóvenes de 8° y 10° grado, se desarrollaron actividades que requerían de cooperación, comunicación y resolución de problemas. Sin embargo, durante estas se observó que muchos de los estudiantes presentaron dificultades en relación con estas habilidades para desempeñarse. Las actividades que incluían trabajo en equipo, en su mayoría, se desarrollaban en medio de agresiones verbales, las cuales en algunas sesiones escalaban hasta llegar a la violencia física debido a la diferencia de opiniones entre los jóvenes.

Por estas razones se encontró relevante tratar en este proyecto el fortalecimiento de las habilidades blandas, o *Soft skills*, pues se pretende mejorar las interacciones de los estudiantes con su entorno académico y social. Por lo tanto, se busca que los estudiantes aprendan a reconocer y manejar sus emociones, a entablar una comunicación sana donde reconozcan las diferencias y las acepten. Igualmente, se espera que los jóvenes desarrollen a profundidad emociones como la empatía, así como que desarrollen libremente su creatividad, a la vez que se lleva a cabo un trabajo colaborativo donde los estudiantes aprendan de sus mismos compañeros y se apoyen entre sí. Todo ello en miras de disminuir la violencia escolar y social.

Para comprender el porqué de la relevancia de este trabajo, es necesario tener en cuenta que nacer y crecer en zonas vulnerables con altos niveles de violencia desarrolla en los alumnos una especie de normalización de la violencia que conlleva a reproducir esta forma de interacción. De acuerdo con Freire (1969), las personas que nacen bajo un sistema de opresión

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

muchas veces no buscan una manera de liberarse de esta, sino que, al contrario, desean pasar de ser oprimidos a ser opresores y continuar con el ciclo. En palabras del autor:

el “hombre nuevo” para los oprimidos no es el hombre que debe nacer con la superación de la contradicción, con la transformación de la antigua situación, concretamente opresora, que cede su lugar a una nueva, la de la liberación. Para ellos, el hombre nuevo es ellos mismos, transformándose en opresores de otros (p. 27).

A su vez, este factor impide una comunicación abierta y pacífica, pues ante el conflicto de ideas se recurre a la violencia como única salida. Esta forma de interacción propia del ámbito del barrio, código restringido (Bernstein, 1975), se filtra al ámbito escolar, donde se espera unas formas sociales, culturales y lingüísticas que entran en disyunción con las comprensiones de la realidad que trae el estudiante del ámbito privativo de su barrio. Todo ello aumenta la imposibilidad de resolver conflictos de manera asertiva, influyen en una interacción adversativa con el entorno en el que se encuentran expuestos, afectan el desarrollo de habilidades colaborativas y socializantes, entre otras consecuencias como el fracaso o la deserción escolar, lo que lleva a que muchas veces los ciclos de violencia y de miseria se repitan y esto termina condenando a estos jóvenes a un destino ya trazado casi inexorable.

El interés de este proyecto, como se mencionó anteriormente, se basa en fortalecer las habilidades blandas de los estudiantes designados como casos críticos (es decir, estudiantes con reincidencias en la firma del observador o que han sido sancionados por comportamientos que no son aceptados en la institución) a través de la ludificación literaria; puesto que esta permite el abordaje de dos problemáticas que se identificaron durante el periodo de observación de Práctica I, III y III, las cuales fueron: la falta de interés en la lectura y las interacciones agresivas que se dan entre estudiantes. Asimismo, la creación de talleres se selecciona con el objetivo de fortalecer las *Soft skills*, con lo que se pretende mejorar las relaciones interpersonales de los jóvenes con su entorno y acercarlos a la literatura a través del juego,

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

tratando de manera implícita temáticas como la violencia, el reconocimiento del otro, el manejo de las emociones, la empatía, las interacciones sociales, entre otros.

1.2 Pregunta de investigación

¿De qué manera se pueden fortalecer las habilidades blandas de los estudiantes designados como casos críticos de la I.E. Villas de San Ignacio por medio de la ludificación de la literatura como herramienta pedagógico-didáctica para disminuir la violencia escolar y mejorar la forma en que se dan sus relaciones interpersonales?

1.3 Justificación

La educación en Colombia es un tema sobre el que se ha discutido a nivel nacional, tanto en el ámbito social como en el político, en torno a aspectos tales como su importancia, funcionamiento, las dificultades que afronta y los retos que tiene por superar. Es bien sabido que el sistema educativo en el país presenta varias falencias que afectan su calidad y sostenimiento, lo que repercute directamente en el aula y, por consiguiente, en la formación integral de los estudiantes, lo que genera un retroceso respecto a otros países.

Uno de los retos por superar más cercanos a nuestro tiempo se relaciona directamente con el plan de acción Agenda 2030 para el desarrollo sostenible propuesto por la ONU, cuyo propósito es el de “fortalecer la paz universal y el acceso a la justicia” (ONU, 2015). Este plan de acción cuenta con diecisiete objetivos a superar, dentro de los cuales el cuarto busca que la mayoría de los países garanticen a sus habitantes una educación inclusiva, equitativa y de calidad. Para conseguirlo, se proponen una serie de metas, las cuales se centran en buscar que la población en general tenga acceso a una educación donde no exista la discriminación, todos tengan las mismas oportunidades y el mismo acceso a los recursos necesarios para llevar a cabo esta labor. Sin embargo, conseguir avances no parece ser una tarea fácil.

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

Son varios los obstáculos en el camino para cumplir con cada meta propuesta y el más complejo de abordar, así como también el que parece recibir una menor atención, está directamente relacionado con el factor humano. Para trabajar temas como la desigualdad, la inclusión, la discriminación, la justicia o la paz es indispensable un enfoque centrado en el crecimiento del individuo como persona, lo cual se intenta abordar desde el ámbito educativo, aunque no de la mejor manera. Se dice que la educación “es, por naturaleza, una cuestión de valores, un proceso de formación moral” (p.2 Barba, 2005); se va a la escuela no solo a adquirir conocimientos en diversas disciplinas, sino que también a aprender a relacionarse con otros y a vivir en comunidad. Sin embargo, fuera de los descansos y los trabajos en equipo, sigue adquiriendo una mayor relevancia el saber y el hacer antes que el ser.

Muestras de esto es, por ejemplo, la ausencia o poca importancia que se da a asignaturas centradas en el crecimiento personal del individuo, así como el poco conocimiento o preparación que los docentes de otras asignaturas tienen respecto al abordaje en el aula de este tipo de saber más íntimo. Al emplear el concepto de crecimiento personal se pretende hacer referencia, como lo define Ponti (2005), al

conjunto de prácticas y actitudes continuas que permiten a una persona un trabajo profundo respecto a su potencial vital, que redundan en la obtención de una visión plural, rica y multidimensional de la realidad y que permiten actuar con una inteligencia adaptativa o práctica que facilita el bienestar personal, la comunicación interpersonal y la resolución de problemas complejos (p. 1)

En otras palabras, el crecimiento personal está asociado, sobre todo, a la forma en que las personas se autorregulan para interactuar en su entorno o, dicho de otra manera, controlan sus emociones y actúan con plena conciencia de estas, lo que lleva a que se relacionen mejor con el otro y sepan gestionar su proceder frente situaciones difíciles que requieren de autocontrol y de saber actuar asertivamente. Por supuesto, adquirir este dominio del ser tiene

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

un grado elevado de complejidad, esto debido principalmente a que se entra en el campo de lo que, en la actualidad, se denomina inteligencia emocional.

Este es un concepto relativamente reciente, el cual se atribuye al psicólogo Daniel Goleman (1995), quien en su obra homónima caracteriza la inteligencia emocional como la capacidad de automotivación del hombre, su capacidad de no darse por vencido frente a la frustración, de dilatar las gratificaciones, de regular su estado anímico, de no dejar que la angustia afecte su razón y, por último, la capacidad de comprender al otro y empatizar con él. Asimismo, recalca como parte fundamental de este tipo de inteligencia el saber controlar los impulsos que surgen tras la aparición de emociones intensas, debido a que son estos impulsos los que desencadenan conflictos que pueden tornarse en situaciones violentas.

En este punto, se vuelve necesario hablar sobre impulsos y violencia, conceptos que se relacionan entre sí y que pueden ayudar a comprender en cierta medida el comportamiento de los estudiantes. Para ello, se debe entender primero que, durante la adolescencia, se dan dos etapas: una que se caracteriza por ir en contra de ciertas situaciones y mostrar agresividad frente a figuras de autoridad, y otra en la que psicológicamente comienza a darse una organización donde el joven deja de lado su niñez e intenta incorporarse a un nuevo orden en el cual prima lo desconocido y lo poco comprensible, pues se prepara para entrar a la adultez (Attias, 1993; citada en Brando, Valera y Zarate, 2008). La transición entre ambas etapas ocasiona varias situaciones, dentro de las cuales se da un incremento en la tensión impulsiva, entendiendo el impulso como un acto irracional donde la persona se deja llevar por una emoción, un sentimiento o un pensamiento sin medir su alcance o consecuencias.

Estos impulsos pueden resultar en respuestas violentas a determinadas situaciones, lo que da paso a que se hable de intolerancia, irrespeto, imprudencia, entre otros antivalores que, en la sociedad colombiana, son el origen de gran parte de las problemáticas sociales. En el caso Villas de San Ignacio, la violencia escolar es desmedida y se da tanto al interior de los salones

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

de clase como fuera de estos. No se trata de una violencia únicamente física, sino también de una psicológica y verbal, pero se debe entender que esta violencia no se da únicamente por factores biológicos y psicológicos de los jóvenes, sino que también entran factores sociales que son determinantes durante su crecimiento y desarrollo como personas.

La mayoría de los estudiantes de Villas de San Ignacio son niños y jóvenes vulnerables, de bajos recursos y que han crecido en entornos violentos donde ha habido episodios de riñas, robos, asesinatos, consumo y expendio de drogas, entre otros. Incluso, algunos de los familiares de estos jóvenes se encuentran o bien en la cárcel por haber cometido algún de estos actos ilícitos o incluso han fallecido en medio de este tipo de hechos delictivos. Por lo tanto, al ser habitual la violencia para ellos, la normalizan y, por tanto, no la reconocen. En palabras de Tello (2005) citado en Ayala Carrillo (2015)

cuando la violencia se convierte en parte del medio ambiente, la posibilidad de reconocerla disminuye y, por lo tanto, es introyectada por quienes la viven como algo natural; para advertirla, es necesario que aumente, sólo se reconoce en su nueva expresión porque el resto ya es parte de lo dado y, por lo dado, nadie se asombra. (p. 3)

Ahora bien, para poder tratar en el aula la inteligencia emocional, así como para ayudar a los estudiantes a tener un crecimiento personal óptimo que permita cumplir los requerimientos de la Agenda 2030 en el área de educación y, más importante aún, disminuir los índices de violencia escolar que viven los estudiantes a diario, el presente proyecto propone el fortalecimiento de las habilidades blandas de los jóvenes o *soft skills*, como se les conoce por su término en inglés. Estas habilidades se relacionan estrechamente con lo mencionado en párrafos anteriores, pues reúne una serie de comportamientos y actitudes que, si bien se conocen por aplicarse en el ámbito laboral, resulta importante traerlas a colación y empezar a implementarlas y trabajarlas desde etapas tempranas: la niñez y adolescencia.

Las habilidades blandas son “actitudes y prácticas que afectan cómo un individuo enfoca el aprendizaje e interactúa con el mundo que le rodea” (p. 3, Goodspeed, 2016). Entre

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

este grupo de habilidades encontramos, por ejemplo, el manejo del tiempo, la iniciativa, la facilidad para formar relaciones interpersonales, la capacidad de escucha, la inteligencia emocional, la comunicación asertiva, entre muchas otras más. En otras palabras, su propósito es que el individuo interactúe adecuadamente con otros y sea capaz de autorregularse para brindar lo mejor de sí mismo en donde sea que se encuentre. No se trata de anular o invalidar las emociones y sentimientos de las personas, pero sí de que aprendan a reconocer lo que sienten y sepan manejarlo para no dejarse llevar por sus impulsos.

Igualmente, es pertinente mencionar que estas habilidades en Colombia, el Ministerio de Educación Nacional (MEN) las llama competencias socioemocionales. El MEN ha formado un programa llamado Paso a paso “que busca el desarrollo de competencias socioemocionales brindando herramientas para que los docentes puedan promoverlas en el aula” (MEN, 2021). Por consiguiente, a través de su página web, el MEN ofrece una serie de secuencias didácticas y cuadernillos de trabajo, de acceso gratuito, para aplicar en los grados de octavo a undécimo en miras de entrenar estas habilidades. Con todo, es evidente que ni las instituciones educativas, ni la mayoría de los docentes tienen conocimiento sobre este material, pues como se ha mencionado en párrafos anteriores, estas habilidades no parecen recibir la suficiente atención como sí la reciben el conocimiento de otras disciplinas más *racionales* o técnicas.

En este sentido, la finalidad del presente proyecto es fortalecer las habilidades blandas en los estudiantes designados como casos críticos de la Institución Educativa Villas de San Ignacio a partir de la aplicación de talleres donde se combine la literatura con la ludificación. Esto se dará a través de la transformación de los argumentos de obras literarias en juegos de realidad alternativa, entre otros, que permitan llevar a cabo un aprendizaje colaborativo y significativo. También, se espera poder implementar, aunque en menor medida, juegos en línea que permitan la participación de todos los jóvenes, así como juegos interactivos de cartas o de mesa, de creación propia, que les permita a los estudiantes tener una experiencia más inmersiva

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

frente a las actividades que se propongan. De esta manera, se espera que estos aprendan a gestionar sus emociones para actuar frente a situaciones límite de manera asertiva, mediante el uso del diálogo y la razón; así como que disminuyan los niveles de violencia entre los jóvenes.

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

1.4 Objetivos

Objetivo general

Fortalecer las habilidades blandas de los estudiantes designados como casos críticos de la I.E. Villas de San Ignacio por medio de la ludificación de la literatura como herramienta pedagógico-didáctica para disminuir el uso de la violencia y mejorar la forma en que se dan sus relaciones interpersonales.

Objetivos específicos

Caracterizar a los estudiantes designados como casos críticos de la I.E. Villas de San Ignacio a partir de la exploración de sus datos demográficos y sus respuestas a *situaciones límites*, según los postulados teóricos de Paulo Freire, que se obtengan de la aplicación de una encuesta y una serie de entrevistas a los jóvenes.

Analizar la literatura en torno a los beneficios de la ludificación de la lectura en el fortalecimiento de las habilidades blandas, así como su impacto en el entorno educativo.

Diseñar una serie de talleres y materiales didácticos enfocados en el fortalecimiento de las habilidades blandas mediante el uso de la ludificación literaria teniendo en cuenta las necesidades de los estudiantes designados como casos críticos de la I.E Villas de San Ignacio.

Aplicar una serie de talleres basados en la ludificación literaria durante un periodo escolar en los estudiantes designados como casos críticos de la I.E Villas de San Ignacio.

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

2. Marco teórico

2.1 Antecedentes

2.1.1 *Habilidades blandas y sociedad*

En el campo de investigación de las habilidades blandas y su implementación en el contexto actual se puede encontrar extensa literatura en la que se habla sobre la importancia que tienen estas habilidades en el mercado laboral y su relación con el entorno, lo cual conlleva a que estos trabajos de investigación aborden principalmente los campos de educación superior y comienzos de la vida laboral. En cuanto a la educación básica secundaria Lozano Fernández et al. (2022) en su texto: *Habilidades blandas una clave para brindar educación de calidad: Revisión teórica*, presenta una investigación cuantitativa en torno a publicaciones relacionadas con el tema y como estas resaltan la necesidad de no solo trabajar desde temprana edad dichas habilidades, sino también sobre la importancia de emplearlas durante la formación docente.

De acuerdo con los autores “los docentes son los primeros que deben conocer y practicar las habilidades ya que estas permiten expresar y entender las emociones de los demás, lo que permite orientar el pensamiento y el comportamiento hacia las metas trazadas” (p.3). Esto es de vital importancia porque es a través del docente y su forma en la que interactúa con los estudiantes que logrará influenciarlos. También, a través del análisis cuantitativo de 17 artículos y 2 informes de instituciones gubernamentales se obtuvieron las siguientes conclusiones: aunque en estos se resalta la importancia de la implementación de las habilidades blandas en el planeamiento curricular, no hay documentos en los que se planteen cómo desarrollarlas desde básica primaria; La introducción de estas habilidades en las instituciones contribuyen en la calidad educativa, puesto que permiten construir conocimientos y enriquecer la calidad de vida de las personas permitiéndoles mejorar sus relaciones interpersonales.

De igual manera, la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL) y la Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI)

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

(2020) presenta *Educación, juventud y trabajo Habilidades y competencias necesarias en un contexto cambiante*, una investigación en la que se enfocan en analizar los sistemas educativos a lo largo del continente y como estos proporcionan competencias y habilidades necesarias para su futuro laboral. Asimismo, al encontrarse dividido en capítulos, nos presenta al final de estos ejemplos y actividades que se pueden aplicar para el fortalecimiento de las *Soft skills*. A través de esta investigación se realizaron tres hallazgos en el panorama latinoamericano: el primero resalta la elaboración de competencias para facilitar la inclusión tanto en el campo social como laboral, el segundo apela a la necesidad de invertir en espacios para la innovación, educación y empleo con enfoque en los jóvenes en miras de fortalecer la igualdad, y el terco se relaciona con la importancia de la adaptabilidad en un contexto que siempre está en continuo cambio.

2.1.2 Taller y didáctica

Otro de los tópicos que se abarca en el trabajo es la implementación de la literatura en los talleres, por lo tanto, se decide tratar este tópico desde la didáctica de la literatura. Sobre esto Trujillo Culebro en su trabajo de investigación *La didáctica de la literatura en secundaria* (2018) muestra la importancia de la implementación de una didáctica enfocada en la lectura literaria como puente para la apreciación de la literatura. Este trabajo se focaliza en dos niveles: preparatoria abierta y secundaria, en este se muestra cómo realizar un acercamiento a la literatura desde obras contemporáneas hacia obras clásicas con el fin de desarrollar un vínculo entre estudiante y lectura, todo esto guiado bajo el mando del docente, el cual, en palabras de Trujillo, posee una responsabilidad en la formación literaria del estudiante. Así mismo presenta como se debe dar el tratamiento de las obras literarias, aunque es imposible omitir el currículum de la institución y los lineamientos del ministerio, se puede modificar el orden en el que se muestran. De este trabajo se obtuvieron 3 resultados: el disfrute de la literatura por parte de los estudiantes se da a partir de un proceso de enseñanza/ aprendizaje desarrollado en las aulas por los docentes; La enseñanza de la literatura se debe dar en torno a la apreciación de la literatura

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

con el fin de que ésta desemboque en la formación de lectores literarios; y, por último, en las aulas no se desarrollan actividades enmarcadas en los principios de una educación literaria.

Respecto a la aplicación de talleres José Alejandro Castillo, en su artículo *El desarrollo de la expresión oral a través del taller como estrategia didáctica globalizada* (2008), realiza una serie de consideraciones respecto a cómo debería desempeñarse el rol docente de Lengua y Literatura en el aula, en miras de fortalecer la expresión oral de los estudiantes del Ciclo Diversificado venezolano. En este, el autor menciona que a los colegios de educación secundaria ingresan gran variedad de estudiantes de diversos estratos sociales con necesidades comunicativas que necesitan desarrollarse para mejorar sus interacciones y ser más competentes. Así pues, con el fin de mejorar estas dificultades, plantea la necesidad de aplicar diversas técnicas grupales, junto a la supervisión docente, que permita a los jóvenes “utilizar en forma progresiva el uso adecuado de los registros lingüísticos, la utilización de la cortesía y las normas de interacción, la regulación de los propósitos comunicativos, la emisión oral y la organización coherente del mensaje” (p. 5). Una de estas técnicas es el taller, el cual, de acuerdo con Castillo, permite la interacción directa entre los estudiantes y el profesor, así como la construcción de un conocimiento conjunto. Adicional, toma como referencia a Marín (s.f) para definir el taller como una posibilidad para cambiar la mediación pedagógica tradicional y hacer al estudiante parte activa de su propia formación de saberes a través de la discusión y el dialogo, lo que daría paso a garantizar un trabajo conjunto dirigido a la construcción del “saber convivir y saber hacer” (p. 6) a lo largo de la aplicación de cada taller.

La Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales, Argentina, en su compilación *Escuelas secundarias y talleres extracurriculares: otros sentidos de la experiencia escolar* (Tiramonti, 2014), menciona la relevancia y libertad que otorga la implementación de talleres en instituciones de educación secundaria. En su apartado *Los talleres y la redefinición del vínculo docente-alumno* desarrolla una investigación en instituciones públicas que

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

implementan talleres extracurriculares, donde encuentran que la relación entre docente y alumno cambia debido a la libertad que representa el taller para ambas partes, así mismo, presentan al taller como objeto de vinculación que crea reformulaciones a relación tradicional que se tiene a presentar en el plano educativo.

2.1.3 Ludificación

La aplicación de la ludificación en los talleres responde al interés de las investigadoras por crear un acercamiento y motivación respecto a la literatura. En el ensayo *Los adolescentes aprenden jugando: La ludificación como estrategia de enseñanza*, Juan William Sandoval-Borges (2019) expone que la nueva generación de estudiantes debe enseñarse de una forma distinta, al hacer uso de esta se permite crear un ambiente de motivación y compromiso, lo cual produce un mayor aprovechamiento académico. Así mismo incluye instituciones en las que se promueve el uso de la ludificación como medio de enseñanza. De este trabajo su autor pudo concluir que al emplear la ludificación se puede minimizar la deserción escolar, para esto él menciona que “hay demasiados retos fuera de la escuela, por lo cual esta debe ser tan divertida e interesante que atraiga a sus educandos, para que estos quieran permanecer en ella” (p.4), lo cual en nuestro caso es relevante debido al contexto al que se enfrentan diariamente los estudiantes en la institución. De igual forma, al hacer uso de estos métodos se incrementa la motivación y la concentración, y junto a esta se puede dar un proceso de solución de problemas.

Alicia Martí Climent y Pilar García Vidal (2021) en su artículo de investigación *Gamificación y TIC en la formación literaria. Una propuesta didáctica innovadora en Educación Secundaria* busca promover estrategias literarias en las que el estudiante desarrolle un aprendizaje sobre lo leído a partir del habla, la escritura y la lectura. Para esto deciden llevar a cabo la gamificación en el aula, a través del *scape room*, debido a que en este el estudiante obtiene el protagonismo de una historia, mostrando sus habilidades y conceptos propios de la literatura. A partir de esto encuentran que la gamificación educativa facilita la motivación de

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

los estudiantes debido a los rasgos culturales propios de los posts millennials o Generación Z, cuyo proceso de aprendizaje se puede favorecer mediante actividades que incorporen recursos digitales. En cuanto al docente, esta estrategia le exige la activación de su imaginación y creatividad para diseñar los escenarios de aprendizaje, adoptando las mecánicas propias de los juegos con la intención de facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Asimismo, se crea una mejor comprensión lectora, debido a que se requiere una lectura atenta e interpretativa para que completen con éxito la actividad.

2.2 Bases teóricas

La naturaleza conceptual de este estudio se fundamenta a partir de la selección minuciosa de un conjunto de referentes teóricos esenciales en el campo de la enseñanza de la literatura, las habilidades blandas y la ludificación (conceptos clave para el desarrollo del presente trabajo), entre otros. En los siguientes párrafos se hará un encadenamiento de dichos referentes que servirán como punto de partida para guiar la presente propuesta.

En este sentido, es necesario empezar por el concepto de **didáctica**. Algunos profesionales entienden erróneamente la didáctica como la disciplina que pretende convertir el aula de clase en un ambiente para juegos y actividades lúdicas, tergiversando la intencionalidad original de esta disciplina. De acuerdo con Munita (2017), el enfoque de esta “radica precisamente en su interés por la relación entre contenidos y procesos de enseñanza-aprendizaje, desmarcándose así de otras disciplinas que estudian uno u otro de estos componentes, pero no la interacción entre ambos” (p. 3). Es decir, la didáctica ocupa un punto medio entre lo qué se quiere enseñar y cómo se piensa enseñar para que el aprendizaje sea eficiente y significativo. Su fin, como lo indica la autora, es encontrar relaciones entre ambos procesos, puntos de encuentro que faciliten la construcción de saberes.

Cabe mencionar que existen diversos campos disciplinarios que emplean la didáctica como una forma de facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Como lo explica De

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

Camilloni (s.f.), no solo se habla de una didáctica general, sino de didácticas específicas, las cuales se “trabajan desde la situación especial de la enseñanza de una clase de contenidos, o en un nivel educativo, o en una franja etaria de alumnos, esto es, en un tipo de situación didáctica determinada” (p. 3). En el caso de esta investigación, se abordará la didáctica desde la disciplina de Lengua Castellana, y se enfocará, específicamente, en la **didáctica de la literatura**, un campo de investigación en el que se establecen un conjunto de conocimientos metodológicos que integran la enseñanza de la literatura como campo disciplinar; saberes que se organizan para reorientar el trabajo del docente y reemplazar prácticas fragmentadas que solo se centran en la enseñanza formal y sistemática de la literatura.

Para Eguinoa (s. f.), la didáctica de la literatura se encarga de “desarrollar los modos de acercamiento al fenómeno literario [...] [lo que] conlleva una práctica de enseñanza específica en la que se relacionan tanto la literatura como actividad comunicativa y relacional como la didáctica como práctica comunicacional” (p. 18). Esta nueva forma de ver la enseñanza de la Literatura explica que el docente debe preocuparse por encontrar formas integradas e interdisciplinarias para abordar la enseñanza de lo literario. Debe desarrollar diversos modos de acercamiento a las obras literarias, de manera que los estudiantes puedan entablar una comunicación dialógica con los textos. Esto con el fin de establecer un vínculo de interpretación en el que se formen lectores que conciban la lectura como una actividad fundamental en la constitución de su identidad y en el desarrollo de su vida. Seres que vean la lectura como una herramienta que les permitirá conocer diversas formas de ver e interpretar el mundo. Para lograr esto, el maestro debe emplear la motivación, un factor clave para una lectura exitosa y comprensiva y para captar el interés de los estudiantes.

Ahora bien, es importante señalar que la **motivación** es considerada, desde la psicología cognitiva, como un factor determinante en la comprensión y el aprendizaje significativo. Una de las actividades que dependen en gran medida de esta es la lectura, pues es un acto que

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

“implica [...] una construcción cognitiva que se encuentra rodeada de factores motivacionales que generan el interés en un texto y en la propia actividad de lectura” (Avendaño, 2017, p. 3). Como la lectura es un ejercicio que se realiza de forma consciente e intencionada, va más allá de los aspectos cognitivos, lo que da lugar a la motivación como un componente determinante que puede generar una reacción positiva o un rechazo frente a los textos que se abordan en el aula e incluso hacia el propio acto de leer.

En ese orden de ideas, la motivación aumenta la disposición de los estudiantes frente a la lectura y juega un papel fundamental en la comprensión de lo que se lee. Uno de los esquemas teóricos que mejor explica esta idea es la teoría expectativa- valor que “establece que la motivación se fundamenta tanto en la expectativa que tiene el lector sobre sus capacidades, así como en la valoración que realiza sobre la tarea” (Avendaño, 2017, p.6). Por un lado, la expectativa explica que cuando los estudiantes confían y están convencidos de sus capacidades lectoras tienen un mejor desempeño lector. Por otro lado, el valor está compuesto por diversos componentes motivacionales: la importancia, que muestra lo relevante que es la tarea; el interés, que explica el disfrute que se experimenta con la actividad; la utilidad, que comprende las ventajas que puede traer la lectura en la vida de los estudiantes, y el costo, que se refiere a que elegir una actividad como la lectura puede limitar la ejecución de otras (Avendaño, 2017, p.6). Esto es, cuanto más interesante y útil sea la lectura, el nivel de disposición frente a esta aumentará, lo que explica que el “disfrute [es] un elemento central que perfila un determinado comportamiento lector” (Avendaño, 2017, p.9). Si la lectura se disfruta y despierta emociones positivas, esto llevará a la aparición de la motivación y, por consiguiente, a la posible adquisición de un hábito lector.

En contadas palabras, el problema no es que a los estudiantes no les guste la literatura, el problema es que existe una crisis en la enseñanza de esta disciplina, pues algunos docentes se centran en enseñarla desde un modelo historicista de memorización de biografías y dejan de

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

lado la formación de la competencia lectora. Por ello, se hace necesaria la transformación de las formas en que se lleva a cabo la literatura a las aulas de clase, dando cabida a nuevas alternativas más interesantes como, por ejemplo, los juegos, los cuales se presentan como un instrumento didáctico que pueden propiciar el gusto por la lectura y generar un hábito lector.

Es en este punto que entra la **ludificación** como una manera de incentivar la lectura a través del juego. De acuerdo con Li, Dong, Untch y Chasteen (2013) la ludificación “uses game mechanics, dynamics, and frameworks to promote desired behaviors” (p.1). Es decir, la ludificación se puede definir como el uso de características propias de los juegos para motivar una acción o un comportamiento al que se aspira llegar. Sin embargo, esta motivación no se da por imposición, dado que el propósito es que las personas realicen determinada actividad o ejercicio por voluntad propia, por el simple goce o por el deseo de aspirar a conseguir un premio o evitar un castigo, lo que modifica la conducta (Perdomo y Rojas, 2019).

En esta misma línea de pensamiento aparece Maturana (1993), quien menciona que cualquier actividad humana hecha en el momento en que es hecha con la atención en ella y no en el resultado [...] es juego; cualquier actividad humana que es disfrutada en su realización debido que la atención del que la vive no va más allá de ella, es juego (p. 146)

Para este autor, el juego requiere de inocencia, pues es indispensable que quien juega esté enfocado únicamente en el juego y no en lo que pueda pasar después. Además, menciona que el juego es esencial para adquirir conciencia individual y social, pues a través de este se adquiere, a la vez, lo que él denomina una conciencia corporal operacional. En otras palabras, en el juego el ser humano se reconoce a sí mismo tal y como es, se acepta de la forma en la que es, sin pensar en nada más, pues el mismo juego hace que su atención esté centrada en el presente. De esta manera, al vivir en el presente, el individuo tiene la posibilidad de reconocerse también en su entorno y reconocerse frente a otros, lo que lleva a que se dé esta conciencia social. El autor asegura que “jugar no es una preparación para nada, jugar es hacer lo que se hace en su total aceptación, sin consideraciones que nieguen su legitimidad” (p. 145). Somos

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

quienes somos y quiénes queremos ser a través del juego, y es por esto por lo que cuando se juega, se disfruta a la par que crecemos personal y socialmente.

Por estas consideraciones anteriores, implementar la ludificación en el aula es esencial para motivar el aprendizaje en los estudiantes, pues no solo se busca que se entretengan, sino que adquieran conocimientos importantes para su vida, comprometiéndose con la adquisición de este sin preocuparse por notas, errores, dificultades personales o familiares, entre otros. El juego se convertiría entonces en un espacio único y seguro, en el que los jóvenes tendrían toda su atención puesta en las actividades propuestas, lo que no daría paso a preocupaciones por el futuro. Adicionalmente, a través del juego se espera fortalecer sus capacidades lectoras, pues uno de los objetivos del presente trabajo es convertir la literatura en juego, de manera que los chicos experimenten nuevas formas de acercarse a los libros con naturalidad, sin que se sientan obligados y, por consiguiente, generen o reafirmen su rechazo hacia la lectura.

Asimismo, a partir de la ludificación de la literatura se busca como fin último el fortalecimiento de las **habilidades blandas** de los estudiantes, las cuales pueden entenderse como “un conjunto de habilidades de carácter socioafectivo necesarias para la interacción con otros y que permiten hacer frente a exigencias y situaciones desafiantes cotidianas” (World Health Organization, 2003, como se citó en Guerra-Báez, 2019). Entre las habilidades blandas encontramos, por ejemplo, la resolución de problemas, la toma de decisiones, la comunicación asertiva y el manejo correcto de las emociones, entre muchas otras más orientadas al crecimiento del individuo como persona y su adecuada interacción con los demás. Estas habilidades se dividen, a su vez, en tres grandes grupos. Están las habilidades sociales, cuya finalidad es fortalecer las maneras en que el ser humano se comunica con otros para formar relaciones sanas y estrechas; las habilidades cognitivas, las cuales no se centran en el saber técnico sino en características como el autoconocimiento, la toma de decisiones, el pensamiento crítico y el pensamiento creativo, y finalmente, pero no menos importantes, están

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

las habilidades emocionales, que implican todo aquello relacionado al manejo de las emociones para una adecuada convivencia con uno mismo y con el otro (Guerra-Báez, 2019).

Por otra parte, también se destaca, respecto a las habilidades blandas, su enfoque en la **comunicación** o lo que se denomina habilidades sociales. Esto es algo en lo que se desea poner un especial foco de atención en el presente trabajo, dado que en la Institución Educativa Villas de San Ignacio se detectaron varias falencias respecto a este tema. De acuerdo con Cisneros (2002), el concepto de comunicación se ha tratado desde dos sentidos diferentes: persuasión y entendimiento. La persuasión refiere al acto de lograr hacer que alguien haga o crea algo a partir de lo que se dice, lo que implica que quien habla también puede persuadirse a sí mismo; y entendimiento, por su parte, refiere al sentido que se le da a lo que se dice o el uso del lenguaje para comprender el mismo lenguaje y/o llegar a acuerdos.

Podría mencionarse que en la comunicación estos dos sentidos se ponen de manifiesto, pues entendiendo la comunicación como el acto de entablar determinada relación con el otro a través del uso de la palabra, se está tanto persuadiendo a la persona con la que se habla de que crea o se interesa por lo que se le dice, pero a la vez se comprende la postura del otro y se le da sentido a lo que se quiere expresar para encontrar acuerdos. El autor menciona, sin embargo, que en la comunicación se destaca más la persuasión, y precisamente por esto se hace indispensable la correcta enseñanza del uso de la lengua, pues “a través de la palabra pensamos, nos comunicamos, reflexionamos, nos expresamos, opinamos. Es a través de las conversaciones que nos relacionamos con el otro, constituimos equipos, organizaciones, sociedades, proyectos” (Gómez, 2016, p. 1). En otras palabras, a través de la comunicación se conforma y sostiene la sociedad, pues esta se consolida a partir de las conexiones humanas.

En el colegio que concierne a este trabajo se detectó como principal falencia el uso limitado de la lengua, lo que genera dificultades en los estudiantes para expresarse a plenitud. Es decir, los jóvenes cambian el orden de las oraciones o a veces formulan enunciados que, si

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

bien se comprenden, carecen de una correcta coherencia, cohesión, o utilizan palabras poco adecuadas o con un significado distinto a que quieren decir realmente. Esta situación se relaciona de manera estrecha con lo que menciona Bernstein (1975) en su libro *Clases, códigos y control*, donde distingue entre dos tipos de códigos: el código restringido y el código elaborado. De acuerdo con este autor

En el caso del código elaborado, el hablante dispone de una amplia gama de elección sintáctica y el modo de organización de los elementos no puede ser previsto con un grado de probabilidad elevado. En el código restringido, la gama de elección es muy limitada y se puede predecir con un margen de error mínimo (p. 70).

En otras palabras, es propio de los códigos restringidos tener una serie de comportamientos similares y un esquema de roles concreto, lo que lleva a que el hablante se exprese de manera muy limitada pues su vocabulario no es tan amplio. Por su parte, el código elaborado permite el desarrollo y la expresión abierta de roles sociales, lo que lleva a que el hablante conozca las palabras concretas para expresarse y dar a entender con claridad aquello que quiere decir. Estos códigos están determinados por posiciones de poder, lo que hace que el uso del uno o del otro esté determinado por la posición social del individuo que lo usa.

En este sentido, podríamos entender que las dificultades en la expresión oral de los estudiantes de Villas de San Ignacio se debe en gran medida a su posición social, dado que se encuentran ubicados en zonas con población vulnerable donde los recursos son escasos y presentan índices de violencia altos. Bernstein (1975) asegura que “los códigos son consecuencia de una forma particular de relaciones sociales o, en general, son cualidades de la estructura social” (p. 70). Estos códigos influyen en cómo las personas se comunican y se entienden entre sí y son moldeados por las normas, los valores y las jerarquías sociales existentes en determinada comunidad. En este sentido, las personas con mayores oportunidades para recibir una educación elevada y expandir su conocimiento del lenguaje, tendrán el

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

suficiente bagaje cultural para expresarse de la mejor manera posible, mientras que aquellos que no, se ven limitados por su contexto y lo que puedan aprender en este.

Finalmente, para tratar en el aula las habilidades blandas a partir de la ludificación de la literatura se propone el uso del **taller** como estrategia didáctica. De acuerdo con Betancourt (1996) “el taller [...] es el lugar donde se hace, se construye o se repara algo” (p. 11). Al extrapolar este concepto a la educación, el taller se convierte en un lugar en el que un grupo de personas trabajan juntas para cumplir con un objetivo, un lugar donde el aprendizaje se vuelve colaborativo dado que se aprende al hacer algo en compañía del otro. Para este autor, el taller se presenta como una herramienta que facilita el aprendizaje en el aula, pues se trata de un espacio alternativo donde se trabaja tanto la teoría como la práctica y permite al estudiante poner a prueba sus competencias, así como sus expectativas. Dice el autor que

Mediante el taller, los docentes y los alumnos desafían en conjunto problemas específicos buscando también que el aprender a ser, el aprender a aprender y el aprender a hacer se den de manera integrada, como corresponde a una auténtica educación o formación integral. (p. 17)

Debido a esto, en el taller, el estudiante adquiere la libertad necesaria para expresar sus opiniones y críticas y explotar su creatividad, tomando como base para esto el contexto en que se desenvuelve, lo que lo convierte en un sujeto activo en la formación de su propio conocimiento y no solo en un espectador de este. Igualmente, el taller permite que la relación entre el docente y el alumno cambie, pues el docente ya no asume una posición superior a la del estudiante, y este último no es solo un sujeto que se limita a recibir información. En este sentido, el taller acompaña la postura crítica de Freire (1969) frente a lo que él denomina una *visión bancaria de la educación*, donde “el ‘saber’, el conocimiento, es una donación de aquellos que se juzgan sabios a lo que juzgan ignorantes. Donación que se basa en una de las manifestaciones instrumentales de la ideología de la opresión: la absolutización de la ignorancia” (p. 52). En otras palabras, la educación bancaria es la que se podría denominar educación tradicional, donde el estudiante es visto como un ignorante y el docente como un

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

sabio, y, por tanto, el docente es el encargado de depositar su conocimiento en el alumno sin permitirle desarrollar su creatividad ni transformarse y mucho menos aprender de una manera significativa para la vida.

2.3 Referente legal

Colombia es un estado social de derecho, organizado en forma de República unitaria, descentralizada, con autonomía de sus entidades territoriales, democrática, participativa y pluralista, fundada en el respeto de la dignidad humana, en el trabajo y la solidaridad de las personas que la integran y en la prevalencia del interés general de acuerdo con el artículo uno de la constitución política de Colombia. De igual forma, promulga los fundamentos de Derechos Humanos, como la declaración universal de los derechos humanos en su artículo 26 que dictamina lo siguiente:

1. Toda persona tiene derecho a la educación. La educación debe ser gratuita, al menos en lo concerniente a la instrucción elemental y fundamental. La instrucción elemental será obligatoria. La instrucción técnica y profesional habrá de ser generalizada; el acceso a los estudios superiores será igual para todos, en función de los méritos respectivos.

2. La educación tendrá por objeto el pleno desarrollo de la personalidad humana y el fortalecimiento del respeto a los derechos humanos y a las libertades fundamentales; favorecerá la comprensión, la tolerancia y la amistad entre todas las naciones y todos los grupos étnicos o religiosos, y promoverá el desarrollo de las actividades de las Naciones Unidas para el mantenimiento de la paz.

3. Los padres tendrán derecho preferente a escoger el tipo de educación que habrá de darse a sus hijos.

Tales prerrogativas normativas se encuentran ratificadas en la constitución política de 1991 por intermedio del bloque de constitucionalidad donde se ratifican los tratados y convenios internacionales en materia de Derechos Humanos.

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

Con el fin de que todas las personas tengan acceso a estos derechos y deberes constitucionales como lo es el derecho a la educación y con el deseo de mejorar la calidad de su educación, se procede a contextualizar con las normas en las que se fundamenta la propuesta. Dentro de estas se encuentra normativas que regulan la convivencia, el nivel de educación y los derechos estudiantiles de los que deben disponer los jóvenes de la Institución Educativa Villas de San Ignacio:

La Ley 115 (Ley General de Educación) promulgada el 8 de febrero de 1994; en la cual se presentan las normas generales para regular el Servicio Público de la Educación que cumple una función social acorde con las necesidades e intereses de las personas, de la familia y de la sociedad. Se fundamenta en los principios de la Constitución Política sobre el derecho a la educación que tiene toda persona, en las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra y en su carácter de servicio público.

En el Código de la Infancia y la Adolescencia (Ley N° 1098 de 2006) donde se integra el desarrollo emocional y social; así mismo en el artículo 43: *Obligación ética fundamental de los establecimientos educativos* menciona que la institución debe formar a sus estudiantes en el respeto por los valores fundamentales de la dignidad humana, los derechos humanos, la aceptación, la tolerancia hacia las diferencias entre personas. Para ello deberán inculcar un trato respetuoso y considerado hacia los demás, especialmente hacia quienes presentan discapacidades, especial vulnerabilidad o capacidades sobresalientes.

En la Ley 1620 promulgada el 15 de marzo de 2013, con la cual se busca la formación de ciudadanos activos que aporten a la construcción de una sociedad democrática, participativa, pluralista e intercultural, a partir de la creación de un sistema nacional de convivencia escolar. En el artículo 4 de esta ley, se encuentra entre los objetivos de este sistema se encuentra fomentar y fortalecer la educación en y para la paz, las competencias ciudadanas, el desarrollo

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

de la identidad, la participación, la responsabilidad democrática, la valoración de las diferencias y el cumplimiento de la ley, para la formación de sujetos activos de derechos.

En la LEY 1732 DE 2014 (septiembre 1o) Diario Oficial No. 49.261 de 1 de septiembre de 2014 CONGRESO DE LA REPÚBLICA Por la cual se establece la Cátedra de la Paz en todas las instituciones educativas del país. A través de la cual se busca crear y consolidar un espacio para el aprendizaje, la reflexión y el diálogo sobre la cultura de la paz y el desarrollo sostenible que contribuya al bienestar general y el mejoramiento de la calidad de vida de la población.

3. Diseño metodológico

3.1 Tipo de investigación

El presente trabajo se enmarca en el campo de la investigación - acción, un tipo de metodología investigativa en la que, como lo menciona Latorre (2004), el docente durante sus prácticas de enseñanza y aprendizaje se transforma igualmente en un investigador que está atento a lo que ocurre en el aula y lo cuestiona. En palabras de este autor

el profesorado investigador asume la práctica educativa como un espacio que hay que indagar; se cuestiona el ser y hacer como docente; se interroga sobre sus funciones y sobre su figura; se pregunta por su quehacer docente y por los objetivos de la enseñanza; revisa contenidos y métodos, así como la estrategia que utiliza; regula el trabajo didáctico, evalúa el proceso y los resultados. (p 7)

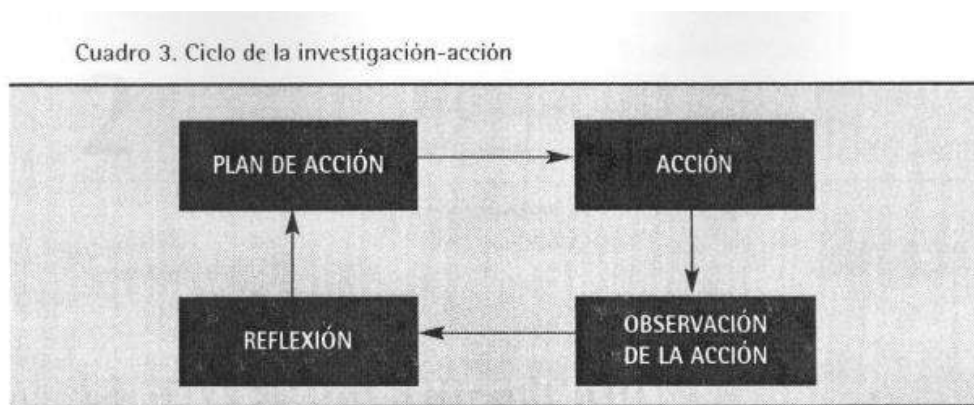
Por consiguiente, dado que el profesor asume una postura crítica y reflexiva frente a todos los procesos que se dan durante las clases en el aula, esto lleva a que detecte tanto dificultades como aciertos en sus formas de enseñanza y la manera en que sus estudiantes aprenden. De esta manera, frente a las dificultades, el docente plantea ciertas acciones que le permitan mejorar estas falencias al ponerlas a prueba con sus estudiantes. Frente a los

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

resultados obtenidos genera una reflexión que, posteriormente, de acuerdo con lo que determine, se puede volver a transformar en otro plan de acción para poner a prueba con sus alumnos y saber si esto les ayuda o genera un retroceso. Esto es lo que el autor propone como el ciclo de la investigación acción, el cual retrata en el siguiente esquema (Figura 1).

Figura 1

Ciclo de la investigación - acción



Nota. El grafico presenta el ciclo a cumplir por el investigador cumplir al implementar en sus prácticas investigativas la investigación – acción. Tomado de Latorre (2004).

Así pues, poniendo lo referido anteriormente en términos del presente trabajo, tras la observación realizada durante Prácticas I y II se determinó que los estudiantes de la Institución Educativa Villa de San Ignacio presentan dificultades al momento de gestionar sus emociones y de relacionarse con los otros, lo que lleva a que muchas veces ocurran malentendido o se llegue a situaciones violentas, las cuales no son reconocidas por ellos dado que en su contexto es normal y, por tanto, ya la han incorporado a su comportamiento (observación de la acción). Esta observación les permitió a las investigadoras comprender que estas falencias requerían de un cambio oportuno, pues dejar que avancen repercute negativamente en la educación de los jóvenes quienes se terminan enfrentando a la desescolarización o deserción escolar para

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

terminar subsistiendo en un entorno hostil, sin oportunidades, que no les permita avanzar ni crecer como personas (reflexión).

Debido a esto es que se propone el fortalecimiento de las habilidades blandas, esenciales para la vida, utilizando como herramienta la ludificación literaria. A partir de esta se espera que los jóvenes no solo se interesen por diferentes lecturas para que desarrollen así un interés por los libros, sino que también se espera que se diviertan con una diversidad de juego que les permita sanar emocionalmente y saber actuar en situaciones complejas, sin necesidad de recurrir a las distintas formas de violencia (plan de acción). La manera en que se plantea materializar estos objetivos es con la ayuda de talleres, los cuales se esperan implementar en el colegio durante aproximadamente siete a diez semanas para poder obtener resultados concretos que ayuden a determinar si funcionó o no lo planeado (acción).

3.2 Variables e indicadores

El motivo por el que los estudiantes seleccionados como casos críticos de la Institución Educativa Villas de San Ignacio presentan comportamientos violentos y deficiencias en la forma en que se expresan y se relacionan con los demás puede tener como causantes tres situaciones o motivos principales:

- 1 Bajo conocimiento y/o interés en el fortalecimiento de las habilidades blandas por parte de docentes y padres de familia
- 2 El estrato socioeconómico de los estudiantes condiciona su comportamiento y normaliza el empleo de la violencia como respuesta a situaciones complejas a las que no saben responder de manera asertiva
- 3 La desensibilización de los alumnos respecto al tema de la violencia, lo que lleva a que la normalicen al punto de no reconocerla

En este estudio se proponen una serie de acciones con las que se espera contribuir a la disminución de estas problemáticas, las cuales se basan en la siguiente hipótesis:

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

- 1.** La planeación metodológica y la aplicación de los talleres como herramienta pedagógica puede permitir a directivos y docentes descubrir nuevas formas de implementar las habilidades blandas en sus aulas para continuar tratando esta dificultad desde las diferentes disciplinas
- 2.** El uso de la ludificación como alternativa para acercar a los estudiantes a la lectura puede despertar en los jóvenes un interés por esta y así ir desarrollando un hábito lector que les ayude a ampliar su bagaje cultural
- 3.** Los juegos como estrategia didáctica permiten que los estudiantes lleven a cabo un aprendizaje autónomo y significativo que les ayude crecer personal y socialmente con una mayor eficiencia frente al aprendizaje tradicional
- 4.** El entorno de los jóvenes puede afectar negativamente su proceso de aprendizaje y fortalecimiento de las habilidades blandas
- 5.** El estudiante puede realizar cambios positivos en su entorno a través del contagio a los demás de las habilidades blandas una vez las haya incorporado e interiorizado para sí mismo y las sepa reconocer.

3.3 Población y muestreo

El presente proyecto de investigación está dirigido a los estudiantes de la I.E. Villas de San Ignacio, específicamente a los estudiantes denominados como casos críticos. La formación del grupo se realizó con ayuda de la psico orientadora y coordinadora quienes escogieron a estudiantes entre los grados 6° a 11°, formando un grupo de diez. En el caso de la muestra, esta se denomina no probabilística (Flick, 2018), debido a que los participantes deben cumplir con criterios como la reincidencia en la firma del observador o que han sido sancionados/suspendidos a raíz de problemas relacionados con violencia escolar, física, verbal, comportamientos inadecuados o faltas graves delimitadas por el manual de convivencia.

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

3.4 Instrumentos de recolección de datos

Dentro de los instrumentos de recolección de datos que se utilizaron para la presente investigación se encuentran:

3.4.1 Diario de campo

Debido a que el presente trabajo surge de un proceso de observación y práctica pedagógica en la Institución Educativa Villas de San Ignacio, la implementación del diario de campo como elemento de recolección de datos (Apéndice A) se convierte en una herramienta esencial para tener en cuenta aspectos relevantes de los momentos de enseñanza y aprendizaje que se hayan dado en clase. Para Luna et al. (2022) esto es una técnica que da apoyo a la memoria debido a la continua anotación que lleva el escritor, logrando a través de esto una recreación de la situación pasada; así mismo por medio de este se logra la reflexión y la autocrítica de sus respectivos autores.

3.4.2 Encuesta

Este instrumento (Apéndice B) se aplicó a los estudiantes antes de comenzar con los talleres. Se dividió en dos partes: durante la primera se realizaron preguntas abiertas de tipo sociodemográficas para conocer a través de fuentes primarias las condiciones sociales y geográficas de los estudiantes, mientras que la segunda sección contó con preguntas centradas en los intereses y gustos personales de los estudiantes cuyas respuestas sirvieron para orientar la planeación de los talleres y traer material atractivo para los jóvenes. Para Anguita et al. (2003) esta técnica permite la recolección y elaboración de datos de una forma más veloz que otras técnicas; así mismo, este es un procedimiento que permite el análisis de una muestra representativa de una población que se busca estudiar. Asimismo, se resalta que varias de las preguntas que se encuentran en el apartado sociodemográfico se tomaron con base en el Cuestionario para hogares del DANE (2018), con el fin de obtener información más detallada e importante sobre la condición económica y social de los estudiantes.

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

3.4.3 Prueba inicial (*diagnóstica*)

Esta se realizó a través de la creación de una serie de situaciones límite (Apéndice C) cuyo propósito principal fue ubicar a los estudiantes en diversas situaciones complejas a las que tuvieron que responder empleando sus habilidades blandas, tanto emocionales como sociales y cognitivas. Sus respuestas a dichas situaciones permitieron determinar qué tanto manejo tenían sobre este tipo de habilidades, si tenían nociones de estas o no las utilizaban de ninguna manera.

3.5 Etapas y actividades ejecutadas

Para el desarrollo del objetivo general del presente trabajo se optó por utilizar el listado que propone la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL) y la Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI) respecto a las diez habilidades clave a desarrollar de acuerdo con las encuestas de mayor impacto a nivel mundial (Apéndice D). De este listado se seleccionaron cuatro habilidades centrales que se consideraron de mayor relevancia como la creatividad e innovación, la capacidad de aprendizaje, el manejo de información y datos y el liderazgo. Sin embargo, se previó que las demás habilidades también se trabajarían durante el desarrollo de cada actividad. Esta sería la primera etapa de la implementación de los talleres.

Seguido de esto se da la **planeación de las actividades** que trabajarían cada una de las habilidades. En esta etapa, se buscaron juegos que resultaran atractivos para los estudiantes y se ajustaran a cada uno de los indicadores presentes en la casilla correspondiente a la habilidad (Apéndice E). Asimismo, se tomó como guía e inspiración para algunas actividades el programa *Paso a Paso (Estrategia de Formación de Competencias Socioemocionales en la Educación Secundaria y Media)* que dispone el MEN para el desarrollo de competencias socioemocionales, el cual cuenta con cuadernillos enfocados en dichas competencias. Para este trabajo se utilizó el cuadernillo correspondiente a octavo grado (Apéndice F).

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

Una vez asignadas las actividades para cada habilidad, se procedió a hacer **la estructuración de los talleres** con base en diversas teorías del aprendizaje y la didáctica. En primer lugar, el **enfoque** adoptado para su desarrollo fue uno **constructivista**, basado primordialmente en las teorías del aprendizaje significativo de Ausubel y del desarrollo sociocultural de Vygotsky. Sobre el primero, se debe recordar que la teoría del **aprendizaje significativo** se da cuando “los contenidos: Son relacionados de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno ya sabe” (p. 2, 1983). Es decir, el aprendizaje es significativo cuando el alumno incorpora con la ayuda de sus esquemas mentales previos nuevos saberes; el conocimiento reciente lo compara, relaciona y analiza desde lo que ya se sabe, por lo que es más probable que el estudiante lo aprenda.

En cuanto a Vygotsky, se deben tener en cuenta dos aspectos importantes de su teoría. Primero, que el **aprendizaje significativo** va de la mano también con las experiencias sociales de quien aprende. De acuerdo con este autor, el aprendizaje significativo “hunde sus raíces en la actividad social, en la experiencia externa compartida, en la acción como algo inseparable de la representación -y viceversa-” (Álvarez, p. 11, 1990). En otras palabras, para Vygotsky, ese tipo de aprendizaje requiere que el alumno interactúe con su entorno y con las personas que se encuentran en este, pues es así como va a dotar de sentido lo que hace o aprende.

En segundo lugar, se encuentra uno de sus conceptos más representativos, el de la **zona de desarrollo próximo**. Esta zona se refiere a “las funciones que están en proceso de desarrollo pero que todavía no se desarrollan plenamente” (Linares, p. 23, 2007). Para que estas funciones se desarrollen en su totalidad, Vygotsky mencionaba que era necesaria la intervención de una persona con mayor experiencia que ayude al aprendiente a interiorizar y comprender aquello que se le dificulta. Nuevamente, se recalca en la teoría de Vygotsky la importancia de la relación del hombre con los otros, pues para este psicólogo la interacción social era de vital importancia para el desarrollo cognitivo del niño.

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

Por su parte, una de las principales corrientes pedagógicas en la que se sustenta la creación de los talleres, y que a su vez ha sido la base para llevar a cabo los procesos de Práctica I, II y III de las investigadoras, es la de la pedagogía de la liberación de Paulo Freire (1969), término que plantea en su obra *Pedagogía del oprimido*. De acuerdo con el autor

Los caminos de la liberación son los del mismo oprimido que se libera: él no es cosa que se rescata sino sujeto que se debe autoconfigurar responsablemente. La educación libertadora es incompatible con una pedagogía que, de manera consciente o mistificada, ha sido práctica de dominación. La práctica de la libertad sólo encontrará adecuada expresión en una pedagogía en que el oprimido tenga condiciones de descubrirse y conquistarse, reflexivamente, como sujeto de su propio destino histórico (p. 6)

En otras palabras, Freire abogaba por una pedagogía que brindara al estudiante las herramientas necesarias para que él mismo, por cuenta propia, tomara conciencia de sí mismo y del entorno que habita. El propósito de esta corriente pedagógica no es otro que permitirle al alumno desarrollar un pensamiento crítico, que le dé la oportunidad de reflexionar por sí mismo y lo saque de la ignorancia en que se encuentra sumergido ya sea por su contexto social o por su misma condición de oprimido que no le permite mirar más allá.

Para conseguir esta liberación del alumno es que se propone el desarrollo de sus habilidades blandas, cuya relación con el postulado de Freire es evidente en cuanto a que estas buscan el desarrollo integral del hombre como persona individual y social. Se ha visto con anterioridad que estas habilidades facilitan la interacción entre pares y permiten a la persona superar obstáculos de manera inteligente, tanto en el aspecto racional como afectivo.

En este punto, se abre un paréntesis para mencionar que se reconoce las diferencias entre las visiones de Vygotsky y Freire. Si bien para el presente trabajo ambos postulados teóricos sirven para llevar a cabo la investigación, es conveniente recordar que la teoría del aprendizaje significativo de Vygotsky toma como base la psicología, por lo que para este autor el ambiente influye y afecta en gran medida la forma en que las personas aprenden. Por su

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

parte, Freire, desde un enfoque sociológico y pedagógico asegura que el ambiente se ve influenciado o manipulado por ciertas personas, generalmente con un mayor poder político o económico, quienes crean espacios artificiales con el objetivo de mantener a las personas oprimidas, imposibilitadas para salir de la ignorancia a la que son sometidas.

Igualmente, la literatura es parte fundamental en la elaboración de los talleres, pues cada juego está basado en un cuento o novela que a su vez se relaciona con la habilidad blanda que se planea trabajar. Es indispensable entender que a través de la literatura el ser humano tiene la oportunidad de comprenderse a sí mismo y comprender su entorno, de expandir su visión del mundo, ser consciente de la existencia del otro y sensibilizarse. Por consiguiente, la literatura lleva a que se puedan desarrollar las habilidades blandas a través de sí misma.

Sin embargo, a partir de la observación realizada por las investigadoras durante los procesos de Práctica I, II y III, una de las carencias más notorias en los estudiantes fue su desinterés por la lectura y, por consiguiente, por la literatura. A los alumnos no les parece atractiva la idea de tomar un libro y leerlo, esto debido a diferentes motivos, dentro de los que se encuentra la desmotivación por no entender o comprender lo que el texto les quiere comunicar. Como respuesta a este factor, aparece la didáctica de la literatura, y se toma dentro de esta la teoría de contagio literario propuesta por Altamirano (2012). En palabras del autor

El contagio de la literatura consiste en transmitir un sentimiento estético por la literatura a través de la provocación literaria para despertar el entusiasmo por la lectura literaria con el fin de que el lector viva y disfrute la verdadera literatura de manera directa y personal (p. 6).

En otras palabras, para este autor la figura del docente es esencial pues es el encargado de contagiar la pasión por la literatura, hecho que solo puede conseguir si el docente mismo la disfruta y siente amor por esta. La idea es conseguir que el estudiante se motive a leer por su cuenta al querer descubrir aquello que despierta tanta admiración o fascinación en el otro, y al ser por curiosidad y no por imposición, el estudiante se sentirá más a gusto en la labor de leer. Esto mismo es lo que se plantea realizar con los juegos preparados para los talleres con base

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

en diversos textos: un despertar de la curiosidad que motive al alumno a acercarse a las lecturas, a la vez que desarrolla habilidades esenciales para su desarrollo personal y social.

Finalizada la estructuración de los talleres, se continuó con la **formación del grupo de trabajo**. Para esto, el miércoles 3 de abril de 2024 se habló con la psico orientadora de la institución con el objetivo de presentarle formalmente la propuesta investigación y formar el grupo de estudiantes con los que se iba a aplicar los talleres. Se indicó que fueran chicos con dificultades comportamentales, con reincidencia en la firma del observador, que hubieran perdido asignaturas reiteradas veces y/o que presentaran actitudes violentas. La psico orientadora se mostró de acuerdo con los talleres, pero mencionó que los chicos con los que se pensaba trabajar eran realmente una población compleja, que requería de una observación constante para que hubiera resultados. Por este motivo, se acordó que fuera únicamente un grupo de diez chicos, de diferentes grados. Sus, modificados para proteger su identidad, fueron: Dayana de 6.2, Luis de 6.3, Lucas de 6.4, Diego de 7.1, Manuel de 7.3, Jorge de 7.4, Camilo de 8.3, Sofía de 9.3, Kevin de 10.3 y Santiago de 11.2.

3.5.1 Formación de talleres

El primer taller (Apéndice G) tuvo por objetivo trabajar la habilidad blanda de la creatividad e innovación, en esta se tenía como indicador: la originalidad, redefinición y el nivel de inventiva de los estudiantes. Debido a esto, se buscó la elaboración de un juego que pusiera a prueba la creatividad e imaginación de los estudiantes con el fin de formar algo nuevo. Se llegó a la idea de la creación de una historia diferente con base en otra, la cual, tras revisar diversos cuentos, terminó siendo *En el bosque* de Ryūnosuke Akutagawa, debido a la pluralidad de puntos de vista que ofrece sobre un mismo hecho que resulta llamativo para los jóvenes como lo es un asesinato. Asimismo, debido a que utiliza varios personajes, esto permitió realizar un juego de cartas en el que cada carta se convirtió en un personaje y, a su vez, cada uno tenía pistas sobre el lugar donde este estaba o qué hacía durante el momento del

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

crimen para que los alumnos tuvieran un poco de conocimiento sobre el cuento base y sus ideas no se dispersaran y llevaran a otro tipo de historia sin relación con la original.

El segundo taller (Apéndice H) tuvo por objetivo trabajar la capacidad de aprendizaje de los estudiantes, en este los indicadores presentes eran: concentración, perseverancia organización y monitoreo de cada uno. Para dar respuesta a esto, se planeó un bingo literario, dentro del cual cada número estaría relacionado a un acertijo y solo quien lograra adivinarlo podría obtener una ficha para su cartón. Los números iban del uno al veinticinco y cada acertijo se basaba en un cuento diferente, por lo que se realizó una recopilación de veinticinco cuentos. Al final, se proponía la lectura de uno, el que más cautivara a los estudiantes (Apéndice I).

El tercer taller (Apéndice J) buscó trabajar la capacidad de liderazgo y adaptabilidad de los estudiantes, los indicadores presentes de la misma consistían en: empatía, dirección, aceptación y disposición a los cambios en el menor tiempo. Con esto en mente, se pensó en la elaboración de un juego que instara a los jóvenes a tomar una postura de líderes y a adaptarse a diferentes situaciones de adversidad. El cuento que más se acomodó a esta idea fue *La autopista del sur* de Julio Cortázar, con base en el cual se realizó un juego de realidad alternativa donde los estudiantes se convirtieron en los personajes de la obra y, por tanto, se vieron obligados a sobrevivir a un trancón sin avance. También, se tomó como fuente de inspiración el videojuego de *60 segundos* desarrollado por Robot Gentleman, a partir del cual se dio a los estudiantes sesenta segundos para, en una maleta, poner diversos tipos de provisiones que les ayudaría a sobrevivir a este evento e, igualmente, se creó una serie de retos que, con base en las decisiones de los estudiantes, podría ayudarlos a sobrevivir o a perecer en el intento.

Finalmente, el cuarto taller (Apéndice K) tuvo por objetivo trabajar la habilidad relacionada al manejo de información y de datos en esta se tienen como indicadores: analizar y evaluar la veracidad de los datos, seleccionar y validar datos e información, comparar

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

información. En contraste con los demás talleres, la lectura seleccionada para trabajar fue la novela *Diez negritos* de Agatha Christie, debido a que es de misterio y a los jóvenes este tipo de contenido les llama la atención. Se elaboró un juego en donde, a partir de una bolsa llena de información, los jugadores debían resolver un caso inconcluso, de esta manera fue que se decidió hacer lo mismo, pero tomando todos los datos que ofrece la novela para convertirlos en evidencia, como lo fueron cartas, recortes de periódicos, grabaciones, imágenes, fichas con información de cada personaje, entre otros. Se establecieron, a su vez, dos objetivos claros para dar fin al juego: primero, descubrir el asesino y, segundo, descubrir el orden de muerte de los personajes.

4. Resultados

A continuación, se presentará la caracterización de la población obtenida de la encuesta socioeconómica, seguido de esto los resultados que se obtuvieron de la prueba diagnóstica, los talleres y la autoevaluación aplicada:

4.1 Encuesta

Tabla 1

Caracterización de la población

Edad	No de estudiantes	Estrato	Barrio
12	2		Bavaria II
13	1		
14	4	2	La inmaculada- fase I y II
15	1		
16	1		Café Madrid
18	1	1	

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

En la tabla número 1 se muestran datos que se resaltan de la población con la que se trabajó y los cuales llegan a tener gran influencia en su forma de interactuar con otros, así mismo es importante resaltar otros elementos del núcleo sociodemográfico relevantes para la caracterización de esta, como lo son: el 70 % de la población vive solo con su madre y hermanos; así mismo, el nivel de educación más alto alcanzado por los padres es el pregrado, representando solo un 20% de la población, sin embargo, el 50% de estos culminó el bachillerato, seguido de un 30% que solo culminó la primaria. De esto también se puede resaltar que la edad predominante entre los estudiantes seleccionados es de 14 años, representado el 40% de la población con la que se trabajó. De igual forma, es un indicador para dar cuenta de los chicos repitentes presentes en la muestra, pues en las charlas que se daban a diario con los estudiantes ellos manifestaban que habían perdido entre dos a cinco años y en su mayoría este año eran repitentes.

Así mismo en la pregunta veintiocho, donde se interrogaba sobre las actividades que realizaba con frecuencia con relación a la lectura solo seis estudiantes respondieron esta pregunta, de los cuales tres consideraban como lectura las redes sociales. Los otros optaron por omitirla, como se muestra en la tabla número 2 (Apéndice L). A partir de esto, se puede notar que la disposición que presentan los estudiantes para la lectura es muy reducida o, en dado caso, no se encuentran acostumbrados a esta.

Tabla 2

Pregunta No 28- Qué lee con mayor frecuencia

No de estudiantes	Porcentaje
-------------------	------------

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

Redes sociales	3	50%
Manga	2	33,3%
Novela ligera	1	16,7%

4.2 Prueba diagnóstica

A partir de la elaboración y aplicación de la prueba diagnóstica (Apéndice M) al grupo de chicos seleccionados se buscó conocer el nivel de desarrollo que tenían sus habilidades blandas. Para este propósito, se describió a los jóvenes una serie de situaciones límite a las que respondieron, con la mayor honestidad, la manera en que actuarían para solucionarlas.

Los resultados revelaron deficiencias significativas en varias áreas. En primer lugar, se identificó una falta en la habilidad de comunicación oral y escrita. Los estudiantes mostraron dificultades para expresarse correctamente tanto al hablar como al escribir. Esto se evidenció en la manera en que se insultaban entre sí durante la prueba y en las respuestas escritas, que carecían de coherencia y precisión gramatical. Por ejemplo, en la respuesta de Dayana a la primera situación, la cual planteaba una pelea entre su mejor amigo y otro compañero, donde este primero le pedía ayuda para golpear al segundo, su solución fue:

Que me cae mal y ps ayudo a darle duro a ese hp.

O en la respuesta dada por Jorge, estudiante de séptimo, quien respondió:

Porque él me quiere y siempre nos vamos ayudar en las buenas y las malas y yo lo ayudo.

En cuanto a la capacidad de solucionar problemas y tomar decisiones, se encontró que los estudiantes mostraban una tendencia hacia la violencia como respuesta a los conflictos. Aunque algunos optaron por buscar ayuda de adultos, la mayoría consideraba la agresión física como una opción válida. Por ejemplo, en las respuestas a la primera situación, la estudiante Dayana aseguró que golpearía al compañero que golpeó a su mejor amigo, aunque este fuera

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

el que inició la pelea. Las respuestas de los demás estudiantes fueron parecidas, aunque dos de ellos afirmaron que no se meterían en el problema y en cambio acudirían a la coordinadora o a otras personas para que les ayudaran a encontrar una solución.

Camilo: Voy a coordinación para contarle la situación y para que les llamen a sus padres para resolver y que le pueda devolver las cosas que le quitaron.

Sofía: Hablar con uno de los profesores o la rectora, coordinadora o alguien que lo pueda ayudar, pero no tomar acciones por sí mismo por que puede que pase algo más grave o algo más grande y que esa persona ve que hace.

Finalmente, También se observaron dificultades en la capacidad de aprendizaje, como la falta de comprensión de instrucciones y la incapacidad para expresar dudas o pedir ayuda cuando fuera necesario. Esto sugiere una falta de concentración y perseverancia en el proceso de aprendizaje. Cuando se les entregó la prueba, lo primero que se mencionó fue que las respuestas debían ser honestas y, a medida que avanzaban, se explicó que también debían ser completas, por lo que no se aceptaban un *porque sí* o un *no sé* únicamente. Del grupo de nueve estudiantes, solo uno o dos preguntaron cuando tenían alguna duda, sin embargo, la gran mayoría no tuvieron dudas, y si las tuvieron, no las expresaron. Por esto, durante la lectura de las pruebas se encontraron incoherencias, como respuestas que no tenían sentido con la situación planteada o respuestas simples como las que se pidió que no se escribieran. Por ejemplo, en el caso de la primera situación, Luis respondió:

Porque me ayuda a hacer las tareas, por eso tengo amigos.

Ahora bien, en la cuarta situación se propuso un caso de violencia de género, donde la mejor amiga del estudiante fue golpeada por su novio y terminó hospitalizada. El estudiante y el novio se encuentran en el colegio y se preguntó qué reacción tendrían al verlo, a lo que dos chicos respondieron:

Dayana: Sisas y pero la mala para ese hp.

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

Luis: Yo no sé, que se muera.

Sobre las demás habilidades mencionadas por CEPAL se encontró que los estudiantes sí tienen dificultades en algunas de estas, pero no son tan notorias o graves como las mencionadas con anterioridad. Así pues, a través de la aplicación de la prueba diagnóstica, se comprobó que los estudiantes de la I. E. Villas de San Ignacio seleccionados para el desarrollo de los talleres son jóvenes cuyas habilidades blandas sí requieren de un desarrollo constante, pues presentan muchas dificultades en torno a estas, sobre todo las relacionadas a la comunicación oral y escrita, a la solución de problemas y toma de decisiones, y a la capacidad de aprendizaje, dentro de las cuales se podría incluir el pensamiento crítico.

4.3 Taller #1 - Creatividad e Innovación

Este taller (Apéndice N) se desarrolló con un total de cinco estudiantes, aunque eran seis en un inicio. El principal objetivo fue que los estudiantes reconocieran lo relevante de la creatividad en su día a día y como se podía alterar una obra haciendo uso de esta. Antes de comenzar la actividad se inició la sesión con preguntas que estaban relacionadas a las actividades manuales, creación de historia y todo lo que implicase el uso de su imaginación. Al ser el primer día había cierta indisposición por parte de dos estudiantes para realizar la actividad, la cual incrementó al enterarse que necesitaban leer y escribir en algunos casos. Sin embargo, este factor no evitó que se pudiera cumplir el objetivo.

Al entregarse las tarjetas con los personajes (Apéndice O) los estudiantes tuvieron duda sobre lo que debían hacer, por ello, las investigadoras procedieron a explicarles que detrás de cada tarjeta tenían fragmentos de una historia y ellos tenían la labor de recrearla. Cada personaje tenía una historia, pero esas historias eran una sola, la cual giraba en torno a un asesinato. Mientras se llevaba a cabo la actividad, dos niños preguntaron si podían escribir la historia (Apéndice P) para tener más claridad, a lo cual se accedió. De igual forma, uno de ellos optó por realizar los dibujos de las tarjetas (Apéndice Q). Más adelante, los estudiantes

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

preguntaron constantemente cual era la historia de su personaje y que significaba lo que había hecho. Poco a poco los estudiantes empezaron a crear entre gritos y compartiendo las pistas sobre sus personajes una historia alterna a la original, como lo mencionaron en el siguiente fragmento:

Dayana: Que mi yerno se metió con mi hija, pero era muy cachón

Docente: Pero cachón por qué ¿era el yerno cachón o era la hija cachona?

Dayana: Yo creo que los dos, mi yerno era muy cachón, pero se metió con mi hija y ella lo vio que vivía con otra mujer y lo mando a matar con el asesino

Jorge: Entonces yo me la folle, obvio

Así como se mostró en el fragmento, los estudiantes fueron alterando la historia original, escrita durante el siglo XX, y la convirtieron en una historia actual. Igualmente, cada vez que ellos querían saber sobre algo de su personaje, se acercaban a una de las investigadoras y preguntaban si lo que habían dicho era lo correcto para la historia. Al final de este taller se obtuvieron dos resultados escritos y un dibujo, uno de estos trabajos era un cuento elaborado a partir de las pistas que poseía su personaje. Asimismo, los estudiantes al escuchar la historia original se sorprendían de la forma en la que se daba toda la trama, debido a que esta era completamente diferente a lo que ellos discutían. En este primer taller se pudo ver que los estudiantes poseen grandes cualidades imaginativas que les permiten crear cosas interesantes y bien estructuradas, solo que no las desarrollan de la misma forma en la que se dan las otras. Esto también se puede evidenciar en la encuesta debido a que todas las preguntas relacionadas a manualidades y creación literaria eran ignoradas o marcadas con una rara vez.

4.4 Taller #2 - Capacidad de aprendizaje

Este taller (Apéndice R) se desarrolló con un total de seis estudiantes. La actividad central se trató de un bingo literario que requería de adivinar acertijos para poder ganar fichas, la cual tenía por objetivo poner a los chicos a pensar, cuestionar y retar sus conocimientos sobre

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

la lengua. Antes de comenzar, se mostró a los chicos una serie de recompensas que obtendrían si quedaban dentro del primer, segundo y tercer lugar, las cuales se trataron de galletas y chocolates. Solo podían ganar los tres estudiantes que tuvieran más fichas. Al mostrarles estos premios, los chicos inmediatamente se entusiasmaron y estuvieron durante gran parte del juego atentos y participativos. Cada uno debía tomar un acertijo al azar y tras su lectura, todos debían intentar adivinar la palabra que este pedía. Aunque algunos de los acertijos manejaban un lenguaje elaborado, cosa que el estudiante Diego destacó al mencionar que parecían ser solo “para profesores de español”, los jóvenes demostraron una gran capacidad de razonamiento y fueron capaces de solucionarlos casi en su totalidad, ayudados por pequeñas pistas.

El caso que más sobresalió fue cuando salió un acertijo que decía lo siguiente: *En la espesura del bosque, el padre avanza, pero en su anhelo, al perderse, su esperanza se acaba. Busca entre hojas y troncos, entre el musgo y el rocío, pero cuando lo encuentra, la verdad se torna un desafío. Pues lo que yace allí, perdido, en su mente encuentra cobijo, en la ilusión de su presencia, en un sueño sin arrullo. ¿Qué encuentra el padre, en este desafortunado destino?* Al principio, tras su lectura, los estudiantes se mostraron confundidos y se vio la necesidad de volverlo a leer. Cuando la dificultad continuó, se dio la pista de que lo que encontraba el padre era una persona y de inmediato los chicos comenzaron a mencionar palabras como mujer, esposa, abuela, mamá, entre otras. Finalmente, el estudiante Diego respondió *hijo*, la cual era la palabra correcta. Una vez se le entregó la ficha, el chico comentó a sus compañeros, cuando estos se quejaron, de que la respuesta era obvia porque en el acertijo se mencionaba la palabra *padre*, por consiguiente, lo que buscaba el padre tenía que ser su hijo.

Así pues, esto deja en evidencia que los estudiantes sí tienen una capacidad elevada de aprendizaje y de razonamiento que les permite llegar a conjeturas acertadas. Es cierto que en reiteradas ocasiones, cuando un acertijo se leía por primera vez, algunos chicos no eran capaces de entenderlo ya sea por su lenguaje complejo o porque no estaban del todo concentrados, pero,

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

cuando se llegaba a repetir una segunda o tercera vez, acentuando algunas palabras clave de por medio, sus intentos de adivinanza se acercaban mucho más a la respuesta correcta, al punto de que varios lograban acertar la palabra que se buscaba con exactitud, algunas veces hasta en el primer intento. Las razones por las que se dio este comportamiento pueden ser muy diversas, pero se cree que, primero, el espacio de la intervención, libre de docentes y fuera del salón de clases, ayudó a que los estudiantes se sintieran con mayor libertad para discutir e indagar usando su lenguaje cotidiano, sin temor a que se les llamara la atención por utilizar alguna palabra malsonante o que no estuviera bien dicha. Por otro lado, también ayudó considerablemente la motivación por ganar los premios, lo que llevó a los jóvenes a utilizar al máximo sus conocimientos para poder obtener uno.

En segundo lugar, otra de las habilidades blandas que se vio trabajada durante este taller fue la colaboración. Ya antes se ha destacado que los chicos tienen un gran compañerismo entre ellos pese a la manera en que se tratan y a estar en grados muy diferentes. Hubo un momento en que los estudiantes comenzaron a aburrirse o a resignarse a perder porque no conseguían adivinar ningún acertijo. El hecho de que notaran que sus otros compañeros tenían más fichas y ellos menos los llevaba a dejar de participar y que perdieran el interés. Esta situación provocó que los chicos con más fichas hicieran acuerdos con los que no tenían tantas, de manera que el estudiante que ganara uno de los premios debía compartir este con el que le regaló sus fichas. Tal fue el caso de la estudiante Sofía, quien al ver que no lograba adivinar tantos acertijos como los demás, le dio sus fichas a Camilo para que este ganara el primer puesto, ya que él era quien más había conseguido adivinar acertijos. Faltando cinco tarjetas para acabar la actividad, los ganadores ya estaban establecidos por este intercambio, así que, al final, el primer puesto lo obtuvo Camilo, el segundo Lucas y, finalmente, el tercero lo obtuvo Diego. Para los demás alumnos, sin embargo, hubo premio de consolación, lo que les devolvió el ánimo.

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

Igualmente, ocurrió una situación particular en la que un estudiante aprovechó un momento de distracción para tomar una ficha que pertenecía a un acertijo que aún no se había leído. Pese a que la mayoría se encontraban discutiendo por quienes tenían más fichas o cómo las habían ganado, otro estudiante notó que este compañero tenía una ficha que antes no tenía y de inmediato lo acusó, lo que llevó a que los demás estudiantes también denunciaran la trampa y, por consiguiente, comenzaran a molestar al acusado por un breve momento. De este hecho se resalta que, por el afán de ganar uno de los premios, un estudiante recurrió a robar una ficha mientras los demás estaban distraídos; sin embargo, los otros, en su misma ansia por ganar, no toleraron este hecho aun pudiendo hacer lo mismo que el compañero o haber guardado silencio y dejarlo pasar. Esto es otra muestra de colaboración, pues de acuerdo con CEPAL (2020), esta tiene que ver tanto con el trabajo conjunto como con el hecho de tomar decisiones significativas para lograr un objetivo. En este caso, el acusar al compañero representó la toma de una decisión significativa para el grupo, pues no solo se benefició quien notó la trampa, también los demás compañeros que deseaban ganar un premio.

Finalmente, se encontró que con este taller los chicos trabajaron otras habilidades a parte de las mencionadas con anterioridad, como lo fue su pensamiento crítico, su manejo de la información y su capacidad para tomar decisiones y resolver conflictos. Se entiende que, a partir de la aplicación de estos talleres, la mejoría en las habilidades blandas tratadas no se dará de manera inmediata, sin embargo, se demuestra que los estudiantes seleccionados tienen estas habilidades y son capaces de emplearlas en situaciones que lo ameritan. La cuestión de que esto no se demuestre puede radicar en que, en el aula de clase, no se dan los espacios o no se llevan a cabo actividades pensadas para trabajar estas habilidades. También, afecta el contexto social de los chicos, el cual, de una manera u otra, hace que deban adaptarse a este por su mismo carácter violento y, por consiguiente, les impida visibilizar estas habilidades.

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

4.5 Taller #3 - Manejo de información y datos

Este taller (Apéndice S) se desarrolló con un total de seis jóvenes. El objetivo fue trabajar el manejo de información y de datos, que, según CEPAL (2020), es una habilidad importante en la actualidad por el fácil acceso a la información que se tiene, lo que requiere de “saber analizar, contrastar, evaluar e inferir” (p. 31). De igual manera, otras de las habilidades que se previó trabajar con la actividad fueron tanto la colaboración como el pensamiento crítico, pues el juego requería que se diera un buen trabajo en grupo para resolver el caso de un asesinato, así como de reunir pistas y sacar hipótesis de una gran variedad de información para llegar al culpable. Por esta razón, se inició realizando una serie de preguntas a los chicos relacionadas a qué tan buenos eran para buscar u obtener información, o en un lenguaje más coloquial, para enterarse de chismes y organizarlos, a lo que los chicos respondieron en su mayoría que no mucho. La falta de respuesta a estas preguntas pudo deberse a que, antes de que los estudiantes llegaran, los papeles que contenían la información del caso se pusieron de manera dispersa sobre la mesa, lo que llevó a que los chicos, al ver tantas hojas con mucho por leer, tuvieran cierto rechazo a la actividad y por tanto su disposición no fuera la mejor. Sin embargo, esta percepción negativa cambió más adelante, cuando se les explicó que la información debían leerla entre todos, dado que juntos debían solucionar el crimen. El hecho de que la lectura de fuera compartida, los animó a estar más atentos y a tomar por sí mismos las hojas para leer.

Aproximadamente, la recolección de datos entre los estudiantes, así como la selección del culpable, tardó alrededor de una hora. Los chicos estuvieron participativos y al final, entre todos, escogieron dos posibles responsables. Pasada la hora, se ayudó a los chicos a encontrar al verdadero asesino de los invitados a la Isla del Negro, así como el orden de muerte de cada uno. En este taller se encontró que la actividad no sólo permitió a los chicos trabajar las habilidades blandas propuestas en un comienzo, sino que, adicional a estas, se logró que la

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

mayoría de los estudiantes demostraran su capacidad de liderazgo. Esto quedó en evidencia, por ejemplo, cuando el estudiante Santiago, de undécimo grado, tras leer un poema comenzó a pedirles a sus compañeros que buscarán la manera en que habían muerto los personajes, pues muchas de las muertes iban acordes a lo que el poema recitaba y aquello podía tener relación con el orden en que habían muerto. Asimismo, el estudiante Lucas se levantó de su silla y comenzó a dar vueltas alrededor de la mesa pidiendo a sus compañeros organizar la fotografía de los sospechosos con sus respectivas fichas para que hubiera un mayor orden. Cada uno tomó por su cuenta un sospechoso, pero al final todos terminaron leyendo la mayoría de las fichas para discutir entre sí quién les parecía más culpable y las razones.

Asimismo, al contrario de lo ocurrido en otros talleres, en este los jóvenes trabajaron en grupo todo el tiempo, tenían sus momentos de discusión donde unos se molestaban con otros, pero todos se encontraban enfocados en resolver el misterio. Debido a que la lectura no fue tomada como una obligación, sino como parte fundamental del juego, ninguno volvió a quejarse de que era demasiada información ni dejaron la lectura de lado para no hacer nada. Se vio un compromiso total por parte de los chicos asistentes con la actividad, lo que generó que, al final, cuando se dio el nombre del verdadero culpable, encontrarán por sí mismos las razones e, igualmente, encontrarán juntos el orden de muerte de cada personaje con la ayuda de la lectura detenida del poema. También, se resalta que esta lectura de los chicos fue consciente y profunda, dado que, cuando se comenzó a leer el poema estrofa por estrofa, los estudiantes rápidamente recordaban y asociaban lo escuchado a lo leído, lo que los llevaba a identificar al personaje del que se estaba hablando con rapidez por su causa de muerte.

Asimismo, otro aspecto a resaltar de esta actividad fue que, dentro de lo que se pudo dialogar con los chicos, pese a que en el primer y segundo taller se trabajaron juegos entretenidos para ellos, no fue sino hasta el tercero y cuarto que algunos comenzaron a comprender que los espacios de cada dinámica no eran para llevar a cabo una clase cotidiana.

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

Esto se evidenció en un comentario que hizo Kevin justo después de acabar el taller final, en el cual expresaba que quería seguir yendo a otras actividades parecidas, y que algunas veces no se sentía animado del todo a asistir porque pensaba que cada dinámica estaría relacionada a solo leer o escribir. Por ello, se puede intuir que la mayoría de los chicos, al comienzo, tenían la misma concepción, pues algunas veces, cuando se iba a buscarlos al salón para salir, algunos no se veían con la disposición de hacerlo y otros les pedían a los docentes que dijeran que no podían. Sobre todo, este comportamiento se dio en los chicos más grandes, como lo fueron Kevin y Santiago, pero justo en los últimos dos encuentros se les vio una mayor disposición y salían tan pronto se les buscaba. En cuanto a los pequeños, algunos salían al principio con el único objetivo de faltar a las clases que no les agradaban, pero con el tiempo, no se tuvo que ir a buscar a algunos dado que ellos mismos llegaban por cuenta propia a la biblioteca.

Finalmente, este taller permitió dar cuenta de una cosa, y es que los estudiantes tienen una visión muy academicista de la lectura. Con esta afirmación se hace referencia a que los jóvenes relacionan de manera inmediata el concepto de lectura con textos pesados y difíciles de comprender, así como con el estudio, por lo que cualquier actividad que tenga que ver con leer les genera un rechazo inmediato. Ocurre lo mismo con la escritura, y es algo que se repitió en casi todos los talleres pese a que en ninguno se tuvo que escribir por obligación. No obstante, aún con la gran cantidad de información entregada a los chicos para poder resolver el caso, el juego permitió que no vieran la lectura como una imposición u obligación, o como un simple acto de estudio. El hecho de leer con un propósito claro, comprendiendo para qué lo hacían, los motivó a hacerlo para poder cumplir con los objetivos planteados. Adicional a ello, la lectura en la que se basó el juego fue llamativa y el espacio que se les brindó para leer, informarse y debatir ayudó a que se diera de manera amena. Los chicos no estuvieron sentados en todo momento, si no que tuvieron la libertad de levantarse e ir donde sus compañeros, buscar datos en las hojas que ellos tenían y charlar sobre sus posibles sospechosos.

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

Se observó, entonces, que los estudiantes no desprecian la lectura o se niegan a leer en su totalidad, parece que el problema radica en cómo se les presenta. En una charla que se tuvo con el estudiante Santiago, acabado el taller final, se le preguntó si el tipo de actividades realizadas durante los talleres se veían en sus clases diarias, a lo que él respondió que no, que nunca se aplicaban actividades así de dinámicas y entretenidas. La lectura en los colegios parece que se ha convertido únicamente en una estrategia para mantener a los estudiantes calmados o para castigarlos, muchas veces las lecturas que se aplican en el aula no son orientadas por el docente, no se pregunta a los jóvenes si entienden determinada palabra o no, no se contagia, como lo menciona Altamirano (2012). Así pues, se hace indispensable que se den estos momentos, donde no necesariamente se deba convertir un texto en juego, sino que el docente disfrute de la lectura y verdaderamente haga parte al alumno de ésta.

4.6 Taller #4 – Liderazgo y adaptabilidad

En este taller (Apéndice T) se buscaba que los estudiantes por medio del juego de 60 segundos reconocieran la importancia del liderazgo y la adaptación a situaciones imprevistas. En un inicio, cada estudiante obtuvo un carro el cual sería su nueva identidad y junto a este, una maleta y la posibilidad de escoger siete elementos de supervivencia, los cuales fueron seleccionados al azar, por lo tanto, no sabrían que elementos tenían en sus manos y si con ellos podrían sobrevivir al pasar de los días. Al inicio del juego, cada estudiante elegía un número entre el uno al cincuenta y ocho y, con base en su elección, ganaba o perdía elementos. Cuando se presentó la primera situación y ellos perdieron tres artículos, la mayoría comenzaron a debatir sobre cual entregar, pues estos estaban pensando en estrategias para lograr sobrevivir puesto que se encontraban solos y al quedarse sin tarjetas serían eliminados.

Asimismo, cuando a los estudiantes se les presentaba la oportunidad de robar cartas la tomaban, lo que permitió dar cuenta de una diferencia en actitud de los estudiantes de sexto a noveno y los de decimo y once puesto que los de grados menores robaban las que fueran sin

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

tener un plan en mente, mientras que los grados mayores fijaban objetivos y ya tenían claridad sobre lo que necesitaban para poder ganar el juego. Al llegar la segunda parte, donde tenían que decir si formar equipos o quedarse solo, la mayor parte del grupo optó por formar grupos, pues según ellos esta era la única forma de continuar debido a que se estaban quedando sin artículos. Sin embargo, solo un estudiante optó por continuar solo. En esta parte, al ya estar formados los grupos, un estudiante de cada grupo tomaba el cargo de líder sin ser consiente y hacía que se discutiera entre ellos cuales cosas debían entregar o quitar por el bien del grupo.

Al finalizar el juego se presentó una situación a resaltar, el estudiante que se mantenía solo tenía la oportunidad de matar a alguien y obtener sus cartas. Este ya tenía claro quién tenía la carta que le hacía falta para ganar, por lo tanto, ya tenía un objetivo, sin embargo, el grupo donde estaba esa carta decidió cambiar cartas dificultándole la elección, impidiendo que él ganara. Al llegar a esta parte se notó como los estudiantes lograron trabajar en equipo burlando a sus compañeros, obteniendo ventajas sobre otros, sin discusiones o insultos.

4.7 Autoevaluación

El desarrollo de la autoevaluación, que se aplicó al final del último taller, (Apéndice U) tuvo por objetivo conocer las opiniones, saberes, experiencias y/o reflexiones que dejó en los estudiantes las diversas actividades realizadas durante los encuentros. Si bien el objetivo de los talleres no se centró en su totalidad en la lectura y escritura, hubo juegos que requerían de que los alumnos leyeran para poder darle solución a diversos obstáculos. Al realizar esta lectura los chicos la hacían de manera consciente, se comprometían con las actividades y, por consiguiente, se divertían a la par que trabajaban diferentes habilidades. Contrario al temor que se tenía por saber si los estudiantes tendrían la disposición para los juegos, demostraron un interés genuino y pusieron de su parte para que cada actividad llegara a buen término. Cuando se les preguntó cómo se habían sentido durante el desarrollo de las distintas sesiones, todos aseguraron que muy bien, como se evidencia en las siguientes respuestas:

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

Kevin: Me sentí re firme por que me gustaron las actividades.

Diego: Muy bien por que se aprenden cosas y mucha diversión en una forma de atender las actividades.

Lucas: Yo especialmente me sentí muy bien y me divertí y comimos mucho y me sentí muy bien.

En segundo lugar, se encontró que, durante las actividades, lo que más significado tuvo para los chicos fue el trabajo en equipo; es decir, la colaboración. Pese a que los estudiantes eran de grados diferentes, durante las actividades no hubo ninguna distinción de edades ni se vio alguna división entre ellos por esto mismo. De hecho, lo que más les agradó fue precisamente el poder trabajar junto a sus compañeros, pues no solo hubo aprendizaje, sino a la vez momentos de esparcimiento donde se relacionaban entre ellos y compartían sus opiniones y puntos de vista respecto a lo que se estaba trabajando. Asimismo, asociaron el trabajo en equipo como una ayuda para ser mejores personas y para aprender a relacionarse mejor con otros, como lo mencionaron Santiago y Simón al escribir:

Santiago: Muy satisfecho y muy diverso la manera de aprendizaje para desarrollar los talleres y dinámico en saber expresarnos y trabajar en grupo para mejorar como personas y emocionalmente el interactuar.

Simón: me gustó mucho los talleres porque aprendí a socializar más.

Finalmente, se les preguntó a los estudiantes cuáles habían sido sus actividades favoritas y menos favoritas. Unánimemente, los chicos aseguraron que todas las actividades les habían gustado y que solo algunas no tanto porque se les había dificultado un poco, como fue el caso del bingo, o porque tenían que escribir, como en el caso del primer taller. También se les preguntó cómo calificarían los talleres y qué mejorarían, pero todos acordaron en que no cambiarían nada y, adicional a ello, mencionaron que les habían ayudado a darse cuenta de habilidades que no sabían que tenían y a desarrollar su capacidad de pensamiento.

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

Diego: 5 estrellas esas actividades muy divertidas aprendes habilidades que no sabía que tenía.

Santiago: 10/10 por que todo me gustó y me sirvió para expandir mi mente y ser una persona más intelectual.

5. Conclusiones

La investigación realizada en la Institución Educativa Villas de San Ignacio logró cumplir con los objetivos planteados de manera satisfactoria, a pesar de enfrentarse a diversos desafíos logísticos y de tiempo. Se logro caracterizar a los estudiantes mediante el análisis de los datos demográficos obtenidos de la encuesta, en los cuales se evidencian las singularidades de la población en términos de su entorno y como este influye en su interacción, así mismo como ellos perciben la violencia como único medio de resolución de conflictos, cosa que se evidencia en las respuestas a la prueba diagnóstica. De igual forma, la creación y aplicación de los talleres y sus respectivos materiales representaron una gran ayuda para la finalidad de este trabajo, dado que, incentivo a los estudiantes a participar activamente.

Aunque se presentaron estos desafíos, el trabajo con los estudiantes fue productivo y permitió dar cuenta de diversas problemáticas que en el aula de clase no se perciben, no se tienen en cuenta o no se busca la manera de trabajarlas y mejorarlas. Una de estas, y la que más se destacó, fue la difícil relación que tienen los estudiantes con la lectura. Lo que más se repitió durante los talleres fue su nula disposición de llevar a cabo actividades relacionadas con leer o escribir debido a que para ellos son una manera de castigo o un sin propósito. Los estudiantes no encuentran un motivo para leer, por lo tanto, no la ven necesaria y, dentro del aula, solo leen por imposición, porque les toca para pasar una asignatura o para resolver determinada tarea.

Durante el desarrollo de los talleres, sin embargo, esta visión negativa sufrió pequeños cambios. Al principio, algunos de los jóvenes querían faltar a las actividades a propósito porque pensaban que iban a recibir otra clase como las que cotidianamente reciben, sin embargo,

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

durante el desarrollo del tercer y cuarto taller, tener que leer los acertijos o la información para resolver el crimen no fue una tortura para ellos. Es cierto que, al comienzo, siempre había una negativa, pero cuando se comprometían con el juego, la lectura no representaba un obstáculo.

Así pues, se encuentra que en ocasiones el problema que los estudiantes tienen con la lectura no es porque simplemente no les guste, sino porque esta se presenta ante ellos siempre de la misma manera y esta manera ya no les agrada. La literatura es necesario contagiarla, mostrarle al estudiante que puede ser divertida y significativa para su crecimiento personal, y una de las maneras en que se pudo conseguir esto durante los talleres fue el juego. Los chicos leían con el propósito de ganar un premio o resolver un misterio y esto llevó a que su lectura fuera profunda, al punto de que recordarían con claridad lo que decían los diversos textos.

Otra de las problemáticas fue el trato que se daban los estudiantes entre ellos. Hubo momentos durante los primeros encuentros en que los jóvenes se insultaban, golpeaban o amenazaban y se les dificultaba trabajar en grupo. Precisamente por esto, el objetivo general del presente trabajo fue conseguir mejorar tales comportamientos a partir de aplicar talleres enfocados en la literatura, juegos y habilidades blandas, lo que arrojó resultados favorables. El comportamiento del primer taller al cuarto taller, que sería el último, presentó modificaciones observables. Por supuesto, se dieron momentos en que los alumnos tenían sus confrontaciones, pero su disposición para trabajar fue mejorando conforme los encuentros avanzaban. Hubo un paso de no querer asistir a las actividades a llegar a la biblioteca por cuenta propia, así como también un paso de relacionarse con los otros a partir de agresiones, a relacionarse con los otros a través del diálogo y la discusión ordenada de determinado tema.

Por lo anterior, se concluye que los talleres fueron espacios de esparcimiento que permitieron a los chicos fortalecer sus habilidades blandas, mejorar sus interacciones con los compañeros y su relación con la lectura. Su disposición fue de vital importancia para generar un pequeño cambio que, si bien no fue el más notorio, permitió dar cuenta del valor que tiene

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

trabajar estas habilidades en el salón de clase, independientemente de la asignatura, para generar en los jóvenes un continuo crecimiento personal. Esto demuestra que el objetivo general de este trabajo de investigación se cumplió a cabalidad pese a los contratiempos, y aunque su duración no fue la más extensa, para los estudiantes fue una experiencia significativa.

Cabe resaltar que el trabajo no acaba aquí, pues si se desea realizar un cambio mucho más profundo es indispensable continuar brindando estos momentos donde la lectura se convierta en juego y les dé la posibilidad a los jóvenes de apreciarla desde un punto de vista distinto al que estereotípicamente la han relacionado: aburrida y obligatoria.

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

Referencias bibliográficas

Altamirano, F. (2012). El contagio de la literatura: otra mirada de la didáctica de la literatura. *Dialogía*, 7, pp. 227-244.

Álvarez, A. & Del Río, P. (1990). Aprendizaje y desarrollo: la teoría de la actividad y la Zona de Desarrollo Próximo. En C. Coll, J. Palacios & A. Marchesi (Eds.). *Desarrollo psicológico y educación. II. Psicología de la Educación* (pp 93-119). Madrid: Alianza Editorial. 508 pp. ISBN:84-206-6531-2.

Anguita, J. C., Labrador, J. R., Campos, J. D., Casas Anguita, J., Repullo Labrador, J., & Donado Campos, J. (2003). La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos (I). *Atención primaria*, 31(8), 527-538.

Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. *Fascículos de CEIF*, 1(1-10), 1-10.

Avendaño, C. (2017). Motivación por la lectura: Claves para entender su importancia a partir de una revisión conceptual. *Revista Estudios Hemisféricos y Polares*, 8(4), pp. 1-19.
www.revistaestudioshemisfericosypolares.cl

Barba, B. (2005). Educación y valores: una búsqueda para reconstruir la convivencia. *Revista mexicana de investigación educativa*, 10(24), 9-14.

Bernstein, B. (1975). *Langage et classes sociales*[Lengua y clases sociales]. Paris, Editions de Minuit.

Betancourt, A. M. (1996). *El taller educativo*. Coop. Editorial Magisterio.

Brando, M., Valera, J. M., & Zarate, Y. (2008). Estilos de apego y agresividad en adolescentes. *Revista Psicología*, 27(1), 16-42.

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

Carrillo, M. D. R. A. (2015). Violencia escolar: un problema complejo. *Ra Ximhai: revista científica de sociedad, cultura y desarrollo sostenible*, 11(4), 493-509.

CEPAL, N. (2020). Educación, juventud y trabajo: habilidades y competencias necesarias en un contexto cambiante. <https://www.cepal.org/es/publicaciones/46066-educacion-juventud-trabajo-habilidades-competencias-necesarias-un-contexto>

Cisneros, J. (2002). El concepto de la comunicación El cristal con que se mira. *Ámbitos. Revista Internacional de Comunicación*, (7-8).

DANE. (2018). *Cuestionario para hogares*. [Conjunto de datos]. <https://microdatos.dane.gov.co/index.php/catalog/643/download/12215>

De Camilloni, A. (2007). Didáctica general y didácticas específicas. *El saber didáctico*, 23-39. <https://iescapayanch-cat.infed.edu.ar/sitio/wp-content/uploads/2020/04/Alicia-Camilloni-Didactica-general.pdf>

Eguinoa, A. (s. f.). Didáctica de la Literatura: proceso comunicativo. *Colección Pedagógica Universitaria*, 1(31). https://www.uv.mx/cpue/colped/N_31/did%C3%A1ctica_de_la_literatura.htm

Flick, U. (2018). *Introducción a la investigación cualitativa*. <https://www.torrossa.com/it/resources/an/5391309>

Freire, P. (1969). *Pedagogía del oprimido*. <https://www.servicioskoinonia.org/biblioteca/general/FreirePedagogiadelOprimido.pdf>

Goleman, D. (1995). *La inteligencia emocional*.

Gómez, F. S. J. (2016). La comunicación. *Salus*, 20(3), 5-6.

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

Goodspeed, T. O. (2016). Desenredando la conversación sobre habilidades blandas.

<https://core.ac.uk/download/pdf/143615145.pdf>.

Guerra-Báez S. P. (2019). Una revisión panorámica al entrenamiento de las habilidades blandas

en estudiantes universitarios. *Psicología Escolar e Educativa*, 23, 1-11.

<https://doi.org/10.1590/2175-3539201901646>

Latorre, A. (2004). La investigación-acción. Conocer y cambiar la práctica educativa, 4.

Linares, R. A. (2007). Desarrollo Cognitivo: Las Teorías de Piaget y de Vygotsky. http://www.paidopsiquiatria.cat/archivos/teorias_desarrollo_cognitivo_07-09_m1.pdf, 29.

Li, C., Dong, Z., Untch, R. H., & Chasteen, M. (2013). *Engaging computer science students*

through gamification in an online social network based collaborative learning environment [Atraer a los estudiantes de informática mediante la gamificación en un entorno de aprendizaje colaborativo basado en una red social en línea]. *International Journal of Information and Education Technology*, 3(1), 72.

environment [Atraer a los estudiantes de informática mediante la gamificación en un entorno de aprendizaje colaborativo basado en una red social en línea]. *International Journal of Information and Education Technology*, 3(1), 72.

Ley general de educación. Ley 115 de febrero 8 de 1994.

https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Ley N° 1098 de 2006 <https://www.icbf.gov.co/sites/default/files/codigoinfancialey1098.pdf>

Ley 1620 de marzo 15 de 2013

<http://wsp.presidencia.gov.co/Normativa/Leyes/Documents/2013/LEY%201620%20DEL%2015%20DE%20MARZO%20DE%202013.pdf>

Ley 1732 de septiembre 1 de 2014

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=59313>

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

- Luna-Gijón, G., Nava-Cuahutle, A. A., & Martínez-Cantero, D. A. (2022). El diario de campo como herramienta formativa durante el proceso de aprendizaje en el diseño de información. *Zincografía*, 6(11), 245-264. <https://doi.org/10.32870/zcr.v6i11.131>
- Lozano Fernández, M. A., Lozano Fernández, E. N., & Ortega Cabrejos, M. Y. (2022). Habilidades blandas, una clave para brindar educación de calidad: revisión teórica. *Conrado*, 18(87), 412-420. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442022000400412&lng=es&tlng=es.
- Martí Climent, A., & Garcia Vidal, P. (2021). Gamificación y TIC en la formación literaria. Una propuesta didáctica innovadora en Educación Secundaria. *Didáctica (Madrid)*, 2021, vol. 33, p. 109-120. <https://roderic.uv.es/items/8d53077a-41bc-4d7d-8067-015895eedeb>
- Maturana, R. H. y Verden-Zöllner, G. (1993). *Amor y juego: fundamentos olvidados de lo humano, desde el patriarcado a la democracia*. Instituto de Terapia Cognitiva.
- Ministerio de Educación Nacional. (10 de noviembre del 2021). *Estrategia de Formación de Competencias Socioemocionales en la Educación Secundaria y Media*. Mineducación. <https://www.mineducacion.gov.co/portal/men/Publicaciones/Guias/385321:Estrategia-de-Formacion-de-Competencias-Socioemocionales-en-la-Educacion-Secundaria-y-Media>
- Munita, F. (2017). La didáctica de la Literatura: hacia la consolidación del campo. *Educ. Pesqui.*, São Paulo, 43(2), p. 379-392.
- ONU. (25 de septiembre de 2015). La Asamblea General adopta la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible. *Objetivos de desarrollo sostenible*.

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/2015/09/la-asamblea-general-adopta-la-agenda-2030-para-el-desarrollo-sostenible/>

Perdomo Vargas, I. R., & Rojas Silva, J. A. (2019). La ludificación como herramienta pedagógica: algunas reflexiones desde la psicología. *Revista de estudios y experiencias en educación*, 18(36), 161-175.

Ponti, F. (2005). ¿Qué es esa cosa llamada crecimiento personal? Seis vías para aproximarse a la utopía. *Capital Humano*, 184, 72-83.

Tiramonti, G. (comp.) (2014). *Escuelas secundarias y talleres extracurriculares, otro sentido de la experiencia escolar*. Flacso Argentina.

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

Apéndices

Apéndice A. Diario de campo

La charla tenía la intención de formar el grupo de estudiantes con los que se iba a trabajar, donde se indicó que fueran chicos con dificultades comportamentales, con reincidencia en la firma del observador, que hubieran perdido asignaturas reiteradas veces y/o que presentaran actitudes violentas o difíciles. La psicorientadora se mostró de acuerdo con la aplicación de los talleres, pero mencionó que los chicos con los que se pensaba trabajar eran realmente una población compleja, que requería de una observación constante para que hubieran resultados.

Inicialmente, se pensaba trabajar con un grupo de diez a quince chicos, pero la psicorientadora aconsejó que era mejor trabajar con un grupo de diez donde ambas investigadoras estuvieran presentes o dos de cinco donde cada una trabajara con un grupo, esto debido a que un grupo de más de diez podía ser muy complejo de orientar y organizar. De esta manera, se acordó que fuera únicamente un grupo de diez chicos, de diferentes grados, para así tener una muestra pequeña de la población general. La charla acabó con el compromiso de enviar a la psicorientadora la planeación de los talleres, con el objetivo de revisarlos el viernes 5 de abril para comprobar su viabilidad.

El día 5 de abril se entregó formalmente la carta de presentación del proyecto a la coordinadora del colegio para su aprobación y, como se acordó, hubo una segunda reunión con la psicorientadora. En esta, se le enseñó la planeación de cada taller junto con el material que se iba a trabajar en la biblioteca, espacio seleccionado para llevar a cabo las actividades con el fin de brindar a los estudiantes un ambiente diferente. La psicorientadora estuvo de acuerdo con la propuesta de los juegos, mencionó que podían llegar a gustarle a los chicos y que esperaba que se animaran a realizarlos ya que alguna vez la única manera de que trabajaran en orden era con ejercicios tradicionales como escribir o leer. Asimismo, la psicorientadora aconsejó que durante las actividades los jóvenes usaran su cuaderno de español para anotar cosas, esto con el fin de que los talleres tuvieran una nota que les beneficiara en esta asignatura y que los motivara a estar atentos y participativos.



Si bien una de las metas actuales de la educación en Colombia es implementar una pedagogía constructivista, que lleve al estudiante a formar por cuenta propia su conocimiento, siendo el papel del docente el de un mediador, se evidencia tras el desarrollo de la presente investigación, y de lo observado durante el proceso de prácticas, que llevar a cabo este cambio requiere de tiempo. Es cierto que algunos colegios tienen tanto los recursos como la

Apéndice B. Encuesta

<p>Encuesta para estudiantes sobre sus condiciones socioeconómicas e intereses personales tanto fuera como dentro de la institución</p> <p>Nombre de quienes aplican la encuesta: María Alejandra Orozco, Nicole Tarazona Nombre del encuestado (a): _____</p>
<p>INTRODUCCIÓN</p> <p>La presente encuesta fue diseñada y aplicada por Nicole Tarazona y María Alejandra Orozco, estudiantes de décimo semestre de la carrera Licenciatura en Literatura y Lengua Castellana de la Universidad Industrial de Santander, en el marco de la asignatura <i>Trabajo de grado II</i>. Con la resolución de esta encuesta se pretende recopilar una serie de datos sobre el nivel socioeconómico de los estudiantes seleccionados para la investigación así como conocer sus hábitos tanto fuera del ambiente académico como dentro de este. Asimismo, con el objetivo de proteger la información suministrada por el encuestado, todas las respuestas serán utilizadas bajo la ley de protección de datos 1581 de 2012, lo que quiere decir que ninguna respuesta será compartida con personas que no hagan parte de la investigación.</p> <p>Igualmente, es importante para conseguir buenos resultados que responda a las preguntas con honestidad. No será evaluado ni juzgado. Tenga en cuenta que la información que nos brinda es valiosa para la investigación y ayudará a que las encuestadoras tengan una idea de sus experiencias lectoras e identifiquen sus necesidades más relevantes en este ámbito.</p>
<p>INSTRUCCIONES</p> <p>Este cuestionario se encuentra dividido en dos partes. En un principio encontrará preguntas sobre usted y su nivel socioeconómico. Posteriormente, encontrará preguntas sobre sus intereses personales, relacionado esto con sus hábitos, costumbres, gustos y disgustos tanto dentro como fuera del colegio. Para responder, marque con un chulo (✓) el punto con la respuesta que más se adapte a sus ideas. Puede utilizar lápiz o lapicero. En caso de equivocarse en su respuesta utilizando lapicero, puede usar corrector.</p>
<p>SOBRE EL ESTUDIANTE Y SU NIVEL SOCIOECONÓMICO</p>
<p>1. ¿Qué grado cursa actualmente?</p>

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

Apéndice C. Prueba diagnóstica

	Facultades de Ciencias Humanas Licenciatura en Literatura y Lengua Castellana	CÓDIGO: 2192970 – 2192486	
	PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS I COLEGIO VILLAS DE SAN IGNACIO	VERSIÓN 1	
		FECHA:	
		PÁGINA 1	

Prueba diagnóstica - respuesta a situaciones límite

Nombre del estudiante: _____ Grado: _____

A las siguientes situaciones, escribe brevemente y con honestidad la manera en la que actuarías para darles una posible solución.

- Tu mejor amigo es alguien muy importante para ti, ha estado contigo en los buenos y malos momentos. Un día, a la salida del colegio, encuentras que tu mejor amigo ha sido golpeado por un compañero de su salón. Tu amigo está enojado y te pide que lo ayudes para devolverle el daño que le ha hecho al compañero, pero este te explica que le ha golpeado porque tu mejor amigo acaba de quitarle sus cosas y no se las quiere devolver. ¿Qué decides hacer? ¿Por qué?

- Tu y tu pareja llevan alrededor de un año juntos, tienen una relación estable y sólida. Ambos confían plenamente en el otro, por lo que entre ustedes no han ocurrido problemas muy grandes. Sin embargo, un día a la salida del colegio, te das cuenta de que tu pareja está con otra persona y la besa. ¿Cómo reaccionarías? ¿Por qué?

Apéndice D. Habilidades blandas- CEPAL

Cuadro II.a
Diez habilidades clave a desarrollar de acuerdo con las encuestas de mayor impacto a nivel mundial

Habilidad	Justificación	Indicadores
Capacidad de aprendizaje (aprender a aprender)	Es necesario aprender cómo utilizar los conocimientos ya aprendidos para adquirir nuevas habilidades que respondan a las necesidades que van surgiendo. Como planteó Arvin Toffler: "Los smaltabos del siglo XXI no serán aquellos que no saben leer ni escribir, sino aquellos que no pueden aprender, desaprender y volver a aprender" ¹⁶	<ul style="list-style-type: none"> Concentración Organización Indagación Monitoreo de tareas Autoevaluación de estrategias Persistencia
Adaptabilidad y manejo de la frustración	Los errores y los contratiempos son parte de la vida. Lo importante es saber cómo manejarlos para alcanzar el éxito y los objetivos planteados a corto, mediano y largo plazo. "Las soluciones de ayer no resuelven los problemas de mañana"	<ul style="list-style-type: none"> Aceptación, disposición y participación en los cambios en el menor tiempo Tolerancia Flexibilidad en oposición a la rigidez, a la inmovilidad, e la incapacidad de modificar comportamientos y generar nuevas respuestas frente al cambio o situaciones novedosas
Colaboración	Un mundo globalizado e hiperconectado demanda saber trabajar con otros sin importar el lugar donde estos se encuentren. Saber colaborar, compartir conocimientos y contribuir en equipos para alcanzar los resultados esperados son habilidades clave	<ul style="list-style-type: none"> Trabajar conjuntamente en pares o en grupos Compartir una responsabilidad Tomar decisiones significativas para el logro del producto Interdependencia
Comunicación verbal y escrita	Saber expresar a otros sus ideas, productos o servicios. Tomados como base las necesidades de la audiencia y el tipo de mensaje a transmitir. La empatía es parte esencial para una comunicación auténtica con los demás	<ul style="list-style-type: none"> Comunicación extendida o multimodal Diseño de un producto para una audiencia en particular
Creatividad e innovación	En un mundo de continuos cambios es importante mirar más allá del presente e imaginar las posibilidades futuras. La curiosidad, el cuestionamiento y la investigación permiten desarrollar nuevas ideas y soluciones a problemas actuales	<ul style="list-style-type: none"> Originalidad: hace referencia a lo nuevo, único, inexistente y sustitutivo Productividad o fluidez: se refiere a la cantidad de respuestas y soluciones dadas Apertura mental: hace referencia a la posibilidad de afrontar retos y obstáculos y resolverlos Sensibilidad ante los problemas: empatía para percibir y detectar situaciones difíciles y problemáticas Redefinición: capacidad de encontrar usos, funciones, aplicaciones y definiciones diferentes a las habituales Nivel de inventiva: habilidad para percibir la realidad y transformarla parcial o totalmente
Solución de problemas y toma de decisiones	Analizar las causas y consecuencias de un problema y tomar decisiones que permitan su solución son habilidades clave para enfrentar cualquier desafío presente y futuro	<ul style="list-style-type: none"> Identificar ideas clave Identificar causas y consecuencias Analizar y evaluar soluciones Evaluar y mejorar soluciones Aceptar y valorar diversos puntos de vista
Pensamiento crítico	Analizar la veracidad de un hecho o información para identificar tendencias	<ul style="list-style-type: none"> Interpretar datos e información Comparar información Llegar a conclusiones Analizar y evaluar información
Manejo de información y de datos	El acceso a un mundo con información constante demanda saber analizar, contrastar, evaluar e inferir	<ul style="list-style-type: none"> Buscar información en diversas fuentes Analizar y evaluar la veracidad de los datos Seleccionar y valorar datos e información Comparar información Sintetizar y organizar información Elaborar esquemas y gráficos Diffundir información
Liderazgo	Capacitar, motivar y guiar a otros para hacer mejor su trabajo, así como saber negociar para alcanzar objetivos	<ul style="list-style-type: none"> Empatía Proactividad Directión

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

Apéndice E. Habilidades blandas

	<p>posibilidades futuras. La curiosidad, el cuestionamiento y la investigación permiten desarrollar nuevas ideas y soluciones a problemas actuales</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Productividad o fluidez: se refiere a la cantidad de respuestas y soluciones dadas • Apertura mental: hace referencia a la posibilidad de afrontar retos y obstáculos y resolverlos • Sensibilidad ante los problemas: empatía para percibir y descubrir situaciones difíciles y problemáticas • Redefinición: capacidad de encontrar usos, funciones, aplicaciones y definiciones diferentes a las habituales • Nivel de inventiva: habilidad para percibir la realidad y transformarla parcial o totalmente
<p>Capacidad de aprendizaje (aprender a aprender)</p>	<p>Es necesario aprender cómo utilizar los conocimientos ya aprendidos para adquirir nuevas habilidades que respondan a las necesidades que van surgiendo. Como planteó Alvin Toffler: "Los analfabetos del siglo XXI no serán aquellos que no saben leer ni escribir, sino aquellos que no pueden aprender, desaprender y volver a aprender"²⁴</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Concentración • Organización • Indagación • Monitoreo de tareas • Autoevaluación de estrategias • Perseverancia
<p>Manejo de información y de datos</p>	<p>El acceso a un mundo con información constante demanda saber analizar, contrastar, evaluar e inferir</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Buscar información en diversas fuentes • Analizar y evaluar la veracidad de los datos • Seleccionar y validar datos e información • Comparar información • Sintetizar y organizar información • Elaborar esquemas y gráficos • Difundir información
<p>Liderazgo</p>	<p>Capacitar, motivar y guiar a otros para hacer mejor su trabajo, así como saber negociar para alcanzar objetivos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Empatía • Proactividad • Dirección

Apéndice F. Cuadernillo MEN

1. Ramona y el celular

Ramona está feliz estrenando un teléfono celular que su hermana le regaló. Un día descubre que el celular ya no está en su maletín, donde ella lo había dejado.

¿Qué emoción o emociones podría sentir Ramona?



2. Salomón y las drogas

Salomón está en una fiesta y todos sus amigos le dicen que es un coberde por no consumir drogas.

¿Qué emoción o emociones podría sentir Salomón?



3. Gerardo y Nina

A Gerardo le gusta Nina. Un día descubre que Nina y su mejor amigo van a ir juntos a una fiesta que él mismo organizó.

¿Qué emoción o emociones podría sentir Gerardo?



4. Leidy y el novio

Leidy se quedó sin amigas porque Rosa se inventó el chisme de que Leidy le quitó a su novio.

¿Qué emoción o emociones podría sentir Leidy?





Cuaderno de trabajo
Octavo grado

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

Apéndice G. Secuencia Taller 1

Pregunta problema		
¿Cómo fortalecer la habilidad de creatividad e innovación a partir de la creación de un juego basado en el cuento <i>En el bosque de Ryunosuke Akutagawa</i> ?		
Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
Reconoce la importancia de la creatividad e innovación en sus actividades diarias	Crear una historia a partir de la asignación de personajes	Participa activamente en la discusión sobre la lectura y en los juegos
Antes del taller: <ul style="list-style-type: none"> Planificación y diseño: se busca que los estudiantes desarrollen un nivel de inventiva en el que sean capaces de transformar la realidad o los temas dados total o parcialmente, así mismo se espera que los estudiantes presenten originalidad al desarrollar sus percepciones detalladas de más elementos que los dados Creación de materiales y recursos: se pretende que los estudiantes recorten el asenato a partir de papeles dados para cada personaje, asignado a los estudiantes. Para esto se diseñaron fichas que contienen la imagen de cada uno de los personajes en el caso. Establecimiento del ambiente de aprendizaje: Se pretende implementar los talleres en el área de biblioteca, debido a que este es un lugar propicio para la interacción entre estudiantes, siendo lo suficientemente amplio para un grupo de 10 a 15 personas. 		Recursos: Fichas: https://docs.google.com/document/d/1E5wK110UOP4Da7ryDfin4NGy79uiktwA/edit?usp=sharing https://docs.google.com/document/d/1E5wK110UOP4Da7ryDfin4NGy79uiktwA/edit?usp=sharing https://docs.google.com/document/d/1E5wK110UOP4Da7ryDfin4NGy79uiktwA/edit?usp=sharing
Otro de los motivos es el cambio de ambiente que se pretende dar a los estudiantes, para que estos no perciban el tema de la sesión como una obligación sino un lugar en el que se pueden relajar y participar de actividades lúdicas mientras aprenden.		
Durante el taller: (1 hora 50 minutos) <ul style="list-style-type: none"> Introducción y motivación (20 minutos) Se plantea una charla con los estudiantes apelando a sus conocimientos para llegar a la habilidad blanda a tratar en el taller. Esta charla se orientará a partir de preguntas relacionadas con los intereses de los chicos, dirigidas a saber qué clase de actividades manuales o creativas realizan de manera independiente, que consideren que es la creatividad o si se consideran o si mismo creativos o no y la razón. Se irá haciendo más preguntas a partir de las respuestas que se obtengan de los jóvenes para formar una discusión organizada donde todos aporten sus puntos de vista. Actividad guiada Preparación (5 minutos): Los docentes preparan una serie de cartas que contienen los personajes del cuento <i>En el bosque de Ryunosuke Akutagawa</i>, además de pistas relevantes para el desarrollo del caso y elementos clave de la historia en el reverso con el fin de mantener un hilo conductor. Se procede con la explicación de la actividad. Asignación de roles (30 minutos): Cada estudiante escoge al azar una carta que contiene el personaje que deberá interpretar junto con pistas asociadas al rol de este en la obra y parte de su versión del asenato. Los estudiantes tienen libertad para desarrollar el punto de vista de su personaje frente a este suceso, utilizando las pistas proporcionadas para tener el hecho desde el punto de vista de quien lo correspondió. Deben crear una nueva historia con similitudes a la historia original de <i>En el bosque</i>. 		Lectura: https://drive.google.com/file/d/1T1h8o2c09EoID2qjF9B65R4ngZy/view?usp=sharing

<https://docs.google.com/document/d/1E5wK110UOP4Da7ryDfin4NGy79uiktwA/edit?usp=sharing&oid=107778305447578463698&rtpof=true&sd=true>

Apéndice H. Secuencia Taller 2

Sesión 3: Taller #3 - Capacidad de aprendizaje - Recopilación de cuentos		
Pregunta problema		

Pregunta problema		
¿Cómo fortalecer la capacidad de aprendizaje, por medio de la creación de un juego literario basado en una recopilación de cuentos de diversos autores?		
Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
Reconoce los elementos presentes en los acertijos y las historias creando así una conexión entre los mismos.	Resuelve los acertijos literarios presentes en cada uno de los cuentos.	Participa activamente en la discusión sobre la lectura y en los juegos
Antes del taller: <ul style="list-style-type: none"> Planificación y diseño: se busca que los estudiantes durante el desarrollo del taller se mantengan concentrados en los objetos e indicaciones dadas por los docentes. Igualmente, que además a lo largo de la sesión active las habilidades que presenta la actividad y las lecturas utilizadas para la creación del juego. Creación de materiales y recursos: En esta actividad se crearon cartones de bingo a partir de imágenes representativas de cada uno de los cuentos, asimismo los acertijos fueron creados desde la lectura de los mismos. Establecimiento del ambiente de aprendizaje: Se pretende implementar los talleres en el área de biblioteca, debido a que este es un lugar propicio para la interacción entre estudiantes, siendo lo suficientemente amplio para un grupo de 10 a 15 personas. 		Recursos: Bingo: https://docs.google.com/file/d/1G0qj4h6RXYGwqpeUJ785QwS8B4M3/view?usp=sharing https://docs.google.com/file/d/1G0qj4h6RXYGwqpeUJ785QwS8B4M3/view?usp=sharing
Otro de los motivos es el cambio de ambiente que se pretende dar a los estudiantes, para que estos no perciban el tema de la sesión como una obligación sino un lugar en el que se pueden relajar y participar de actividades lúdicas mientras aprenden.		

Se plantea una charla con los estudiantes apelando a sus conocimientos para llegar a la habilidad a tratar en el taller. Esta charla se orientará por preguntas relacionadas a las veces sobre los que tratan a esta más concretadas, ya sea desde algunos sucesos en el cuento o en la obra. Así mismo, sobre que tratan las pistas busca más y el punto de vista. Se irá haciendo más preguntas a partir de las respuestas que se obtengan de los jóvenes para formar una discusión organizada donde todos aporten sus puntos de vista.	https://drive.google.com/file/d/1T1h8o2c09EoID2qjF9B65R4ngZy/view?usp=sharing
Actividad guiada Preparación (10 minutos): Los docentes preparan el juego del bingo literario, seleccionando las fichas que representan cada cuento y sus números correspondientes. Se organizan los tableros de bingo con números del caso de manera distribuida de manera variada para cada estudiante y se asegura de que todas las fichas estén colocadas en una bolsa oscura para el sorteo aleatorio durante el juego. Asignación (20 minutos): Se distribuyen los tableros de bingo y se explican las reglas del juego a los estudiantes, se les utilizan a los estudiantes que para obtener una ficha del bingo, deben resolver acertijos relacionados con situaciones de cuentos. Desarrollo (30 minutos): A medida que los estudiantes resuelven acertijos y completan casillas en sus tableros de bingo para obtener fichas, gana la posibilidad de ganar. El estudiante que complete primero la figura requerida anuncia su victoria y recibe un premio. Una vez que el sorteo se concluyó los docentes explican a los estudiantes el cuento al que corresponde la figura representada en la ficha, fortaleciendo la conexión entre el juego y la literatura. Asimismo, se les preguntará si los cuentos mencionados les llama la atención y si los gustaría conocer alguno en específico.	
Lectura del cuento (20 minutos): Para finalizar la actividad se sugiere la lectura del cuento que más haya llamado la atención de los estudiantes, con el objetivo de presentar en	

<https://docs.google.com/document/d/1E5wK110UOP4Da7ryDfin4NGy79uiktwA/edit?usp=sharing&oid=107778305447578463698&rtpof=true&sd=true>

LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

Apéndice I. Recopilación de cuentos



Índice

El atronchón de plumas	3
A la deriva	6
La gallina degollada	9
El hijo	15
El hombre muerto	19
Las moncas	22
El hombre	24
Es que somos muy pobres	30
La noche boca arriba	33
Casa tomada	38
La puerta condenada	42
Algo muy grave va a suceder en este pueblo	47
El árbol	49
La mujer	57
Herman	60
La mujer de otro	63
Menci	67
La felicidad	71
La noche	76
La cabellera	80

https://drive.google.com/file/d/1GtIqJseRXYGqupofVJ7S5OsoOIDiM8-/view?usp=drive_link

Apéndice J. Secuencia Taller 3

<https://docs.google.com/document/d/1E5wK110UOP4Da7rvDfin4NGv79uiktwA/edit?usp=sharing&oid=107778305447578463698&rtpof=true&sd=true>

Sesión 5: Taller 85: Literario, adaptabilidad-La aventura del Sr. de Julio Cortázar	
<p>Pregunta problema ¿Cómo funciona la capacidad de imaginar de los estudiantes por medio de la creación de un juego basado en el cuento 'La aventura del Sr. de Julio Cortázar'?</p>	
<p>Conceptuales Reconoce la importancia del lenguaje y la adaptación en sus actividades diarias.</p>	<p>Procedimentales Examina de manera creativa sus situaciones reales presentes en el juego.</p>
<p>Actitudes Participa activamente en la discusión sobre la lectura y en los juegos.</p>	<p>Actitudes Revisa: Objetivos y metas: https://docs.google.com/document/d/1E5wK110UOP4Da7rvDfin4NGv79uiktwA/edit?usp=sharing&oid=107778305447578463698&rtpof=true&sd=true</p>
<p>Antes del taller:</p> <ul style="list-style-type: none"> Planificación y diseño: Se espera que los estudiantes por medio de la toma de notas de discusiones, diálogos y juegos, se organicen entre ellos, eligiendo cuál es la mejor opción para poder de manera que se logre crear su propia actividad. 	
<p>Durante el taller:</p> <ul style="list-style-type: none"> Introducción y motivación (20 minutos): Se plantea una charla con los estudiantes apelando a sus conocimientos para llegar a la habilidad a tratar en el taller. Esta charla será orientada a partir de preguntas relacionadas a los intereses de los chicos, dirigidas a saber cómo se sienten cuando se tienen que enfrentar a decisiones que requieren liderazgo, si se han visto en situaciones en las que tengan que tomar una postura de líder y cómo ha sido la experiencia. Se irán haciendo más preguntas a partir de las respuestas que se obtengan de los jóvenes para formar una discusión organizada donde todos aporten sus puntos de vista. Actividad guiada. Preparación (15 minutos): Para esta actividad las docentes distribuyen los objetos de supervivencia por el área de la actividad en la que se llevará a cabo el juego. Se establece que los estudiantes tendrán 60 segundos para recoger la mayor cantidad de objetos posible. 	
<p>Después del taller:</p> <ul style="list-style-type: none"> Control de materiales y recursos: Para la creación de los materiales de esta actividad se usó por último una maleta, que creó una marca personal sobre la lectura y la actividad, en la cual los estudiantes pusieron las decisiones que ellos consideraron importantes. 	
<p>Reflexión: https://docs.google.com/document/d/1E5wK110UOP4Da7rvDfin4NGv79uiktwA/edit?usp=sharing&oid=107778305447578463698&rtpof=true&sd=true</p>	
<p>Antes de que se agote el tiempo: En esta parte los estudiantes deberán empezar a idear un plan respecto a que es lo más importante para su supervivencia.</p> <p>Asignación (15 minutos): Los estudiantes reciben la instrucción de recoger objetos de supervivencia en un tiempo limitado de 60 segundos. Para esto, tendrán asignados una maleta por grupo la cual poseerá un total de 7 a 8 compartimentos, siendo estos los únicos lugares que pueden llenar. Una vez que los estudiantes tienen sus provisiones, se inicia el</p>	

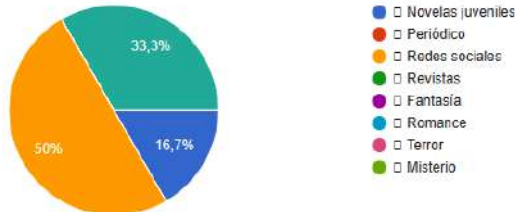
LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

Apéndice K. Secuencia Taller 4

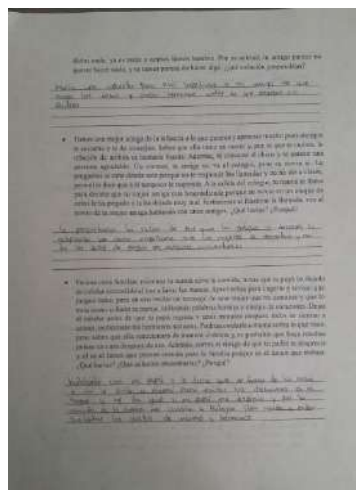
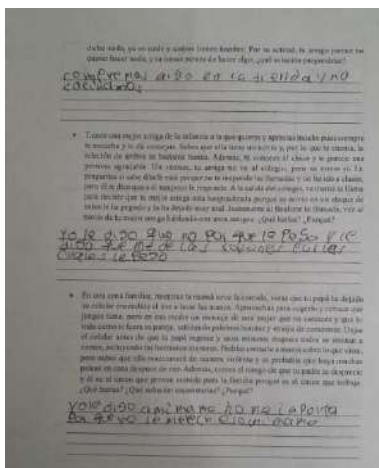
Sesión 4: Taller 4 - Manejo de información y datos - 10 negritos - Agatha Christie		
Pregunta problema: ¿Cómo ayudar a desarrollar el manejo de información por medio de un juego inspirado en el libro <i>Diez negritos</i> de Agatha Christie, en el que los estudiantes tomarán el papel de ser detectives?		
Conceptuales: Identifica todas las partes de los elementos presentes en la actividad.	Procedimentales: Crea una secuencia de información a partir de las pistas dadas por los docentes y los materiales.	Actitudinales: Participa activamente en la discusión sobre la lectura y en los juegos.
Antes del taller: Datos: https://docs.google.com/document/d/1E5wK110UOP4Da7ryDfin4NGy79uiktwA/edit?usp=sharing		
Lectura: https://docs.google.com/document/d/1E5wK110UOP4Da7ryDfin4NGy79uiktwA/edit?usp=sharing		
Durante el taller (2 horas aprox):		
<ul style="list-style-type: none"> Introducción y motivación (20 minutos): Se plantea una charla con los estudiantes apelando a sus conocimientos para llegar a la habilidad a tratar en el taller. Esta charla se orienta a partir de preguntas relacionadas a la forma en la que los estudiantes interactúan cuando se encuentran con mucha información. Asimismo, sobre la manera en que ellos usan esa información, y en la memoria o la olvidan. Se urde finalmente más preguntas a partir de las respuestas que se obtengan de los jóvenes para formar una discusión organizada desde todos aporten sus puntos de vista. Actividad guiada: Preparación (15 minutos): Para iniciar la actividad los docentes preparan los archivos relacionados con el misterio escogido en la Isla del Negro, incluyendo fotografías, cartas, recuadros, recursos de revistas y notas. Una vez hecho esto, se establece el objetivo del 		
<ul style="list-style-type: none"> Planificación y elección: Se busca que los estudiantes trabajen de forma conjunta e igualmente, se espera que en este taller los estudiantes analicen y evalúen datos, opciones y selecciones, con el fin de ampliar sus habilidades respecto a la temática del taller. Creación de materiales y recursos: Para este taller se tomó la decisión de enviar todos los elementos que aparecen en el libro <i>Diez negritos</i> de Agatha Christie, con la intención de crear conciencia entre los estudiantes y la lectura. Establecimiento del ambiente de aprendizaje: Se pretende implementar los talleres en el aula de biblioteca, debido a que este es un lugar apropiado para la interacción entre estudiantes, siendo lo suficientemente amplio para un grupo de 10 a 15 personas. 		
<p>MDAAWw0R_Q1AM579r2N7 TAL:edit?usp=sharing</p>		
<p>juego, resolver el asesinato, descifrando el orden de las pistas e identificando al impostor. Asimismo, se asegura que los estudiantes estén familiarizados con las reglas del juego y el contexto del caso para que no se sientan perdidos.</p>		
<p>Asignación (10 minutos): Los estudiantes son asignados como detectives encargados de resolver el caso del asesinato en la Isla del Negro. Todos tendrán acceso a los archivos y se les instruye para que trabajen en equipo para analizar las pistas y resolver el misterio. La forma en la que se resuelva el misterio varía completamente en las manos de los estudiantes debido a que en este juego se tienen dos objetivos principales, determinar el orden de las pistas y descubrir quién es el impostor entre los presentes en la isla.</p>		
<p>Desarrollo (56 minutos): Una vez explicado los objetivos y la forma en que se llevará a cabo la actividad, los estudiantes empezarán a revisar los archivos proporcionados y</p>		

<https://docs.google.com/document/d/1E5wK110UOP4Da7ryDfin4NGy79uiktwA/edit?usp=sharing&oid=107778305447578463698&rtpof=true&sd=true>

Apéndice L. ENCUESTA- pregunta 28



Apéndice M. Prueba diagnóstica- solución

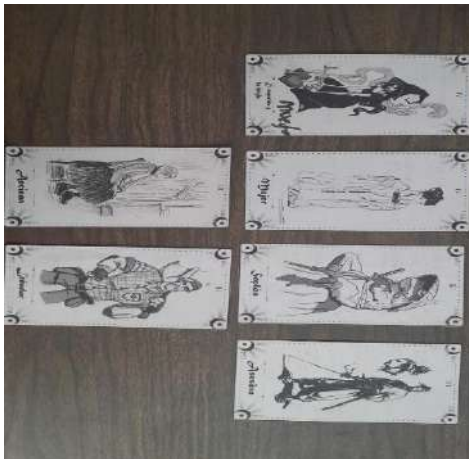


LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

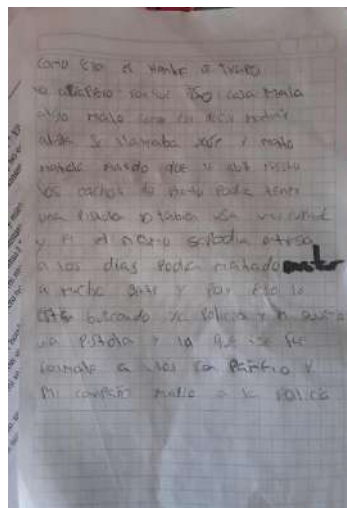
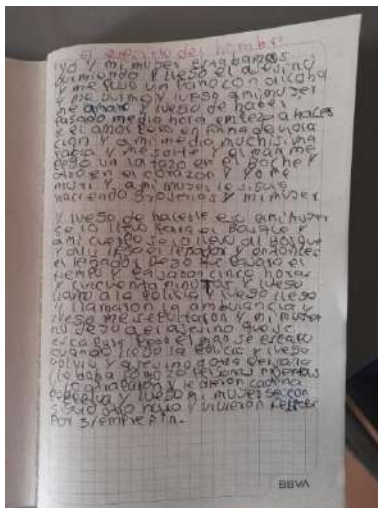
Apéndice N. Implementación taller 1



Apéndice O. Tarjetas- taller 1

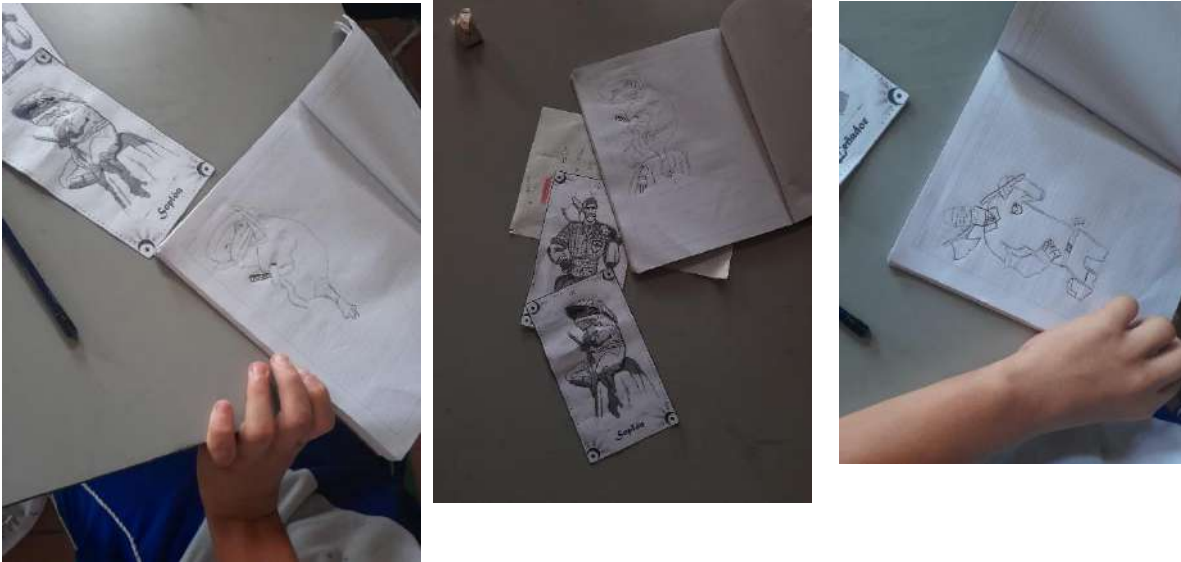


Apéndice P. Cuentos creados



LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS

Apéndice Q. Dibujos



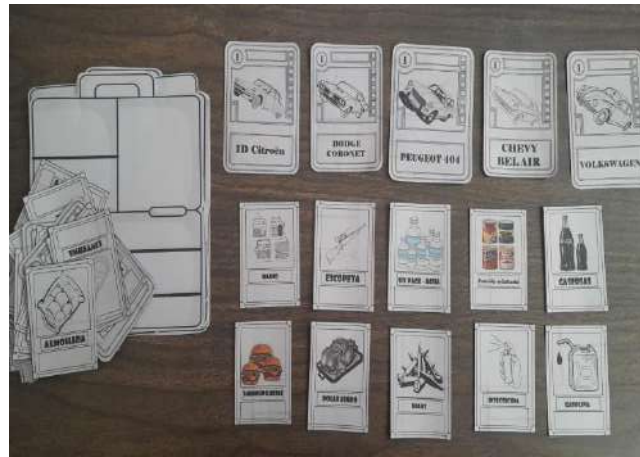
Apéndice R. Tarjetas bingo



Apéndice S. Implementación-Taller 3-60 segundos



LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS



Apéndice T. Implementación- Taller 4



LA LUDIFICACIÓN LITERARIA Y HABILIDADES BLANDAS



Apéndice U. Autoevaluación

	Facultad de Ciencias (HUMANAS) Licenciatura en Literatura y Lengua Castellana	CÓDIGO: 219270-219286 VERSION: 1 FECHA: 31/02/2014 PÁGINA: 1	
	PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS I COLEGIO VILLAS DE SAN IGNACIO		

Nombre del estudiante: Diana Patricia Robles Amador Grado: 1º

Autoevaluación talleres

Responde a las siguientes preguntas con honestidad, sus respuestas no serán calificadas y solo serán revisadas por las docentes y personas que orientan la investigación.

- ¿Cómo te sentiste durante las diversas actividades?

Me sentí tranquila y muy feliz de manera de responder por las actividades de talleres y aprender en todos los momentos de trabajo en grupo pero me sentí un poco insegura y poco segura de mí misma.
- ¿Consideras que fue difícil llevar a cabo alguna actividad? Explica por qué sí o por qué no.

No considero que fue difícil llevar a cabo alguna actividad, pero me sentí un poco insegura y poco segura de mí misma.
- ¿Qué reflexión, aprendizaje o opinión te dejó las distintas actividades?

El ser parte de un grupo es importante para tener a todos los miembros.
- ¿Cuál actividad te gustó más? ¿Por qué?

Me gustó más la actividad de leer y escribir.

Me gustó más la actividad de leer y escribir.

- ¿Qué actividad te gustó menos? ¿Por qué?

Me gustó menos la actividad de leer y escribir.
- ¿Qué consejo te da para la participación en estas actividades? ¿Por qué?

Me da el consejo de leer y escribir.
- ¿Cómo calificas los talleres? ¿Qué te gustó, qué no te gustó, que mejoró? Explica tu respuesta.

Me gustó más la actividad de leer y escribir.