**Lectura Literal o deductiva**

**Actividad 1**

Lea detenidamente el siguiente texto

**La rana que quería ser una rana auténtica**
**Augusto Monterroso**

 Había una vez una rana que quería ser una Rana auténtica, y todos los días se esforzaba en ello.
Al principio se compró un espejo en el que se miraba largamente buscando su ansiada autenticidad.
Unas veces parecía encontrarla y otras no, según el humor de ese día o de la hora, hasta que se cansó de esto y guardó el espejo en un baúl.

Por fin pensó que la única forma de conocer su propio valor estaba en la opinión de la gente, y comenzó a peinarse y a vestirse y a desvestirse (cuando no le quedaba otro recurso) para saber si los demás la aprobaban y reconocían que era una Rana auténtica.

Un día observó que lo que más admiraban de ella era su cuerpo, especialmente sus piernas, de manera que se dedicó a hacer sentadillas y a saltar para tener unas ancas cada vez mejores, y sentía que todos la aplaudían.

Y así seguía haciendo esfuerzos hasta que, dispuesta a cualquier cosa para lograr que la consideraran una Rana auténtica, se dejaba arrancar las ancas, y los otros se las comían, y ella todavía alcanzaba a oír con amargura cuando decían que qué buena rana, que parecía pollo.

**En la Lectura literal el lector debe reconocer:**

* quiénes son los personajes de la narración.
* Dónde tienen ocurrencia los hechos del relato.
* Cuál es la idea principal del texto.
* Cuándo tienen lugar los acontecimientos narrados.
* El significado de la palabra AUTÉNTICA.

Recuperado de: <http://www.curn.edu.co/lineas/lectura/896-lectura-y-sus-tipos.html>

**Actividad 2**

Leer detenidamente el documento titulado “EL POTENCIAL DE LA GAMIFICACIÓN APLICADO AL ÁMBITO EDUCATIVO” y responder las siguientes preguntas.

**¿En qué siglo se utilizó los videos juegos en internet como estrategia para atraer clientes?**

**¿En qué año fue que se crearon los primeros videos juegos?**

**¿Cuál es la finalidad de todo juego según Karl, Zichermann y Cunnigham?**

**¿Cuál es la diferencia entre la Gamificación y los juegos educativos?**

**¿Cuáles son los elementos que comprende la Gamificación en el ámbito educativo?**

**Según los datos analizados por la Consultora de Medios Nielsen, ¿Cuál es la segunda actividad on line más popular entre la población estadounidense?**