



**IMPLEMENTACIÓN DE HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS QUE PERMITAN  
DESARROLLAR COMPETENCIAS COMUNICATIVAS ESCRITORAS A  
TRAVÉS DE LA APLICACIÓN BRAINPOP**

**YOLANDA ARÉVALO ASCANIO**

**KAREMPÉREZMARTÍNEZ**

**Facultad de Ciencias Sociales y Educación, Maestría en Recursos Digitales Aplicados a  
la Educación, Universidad de Cartagena**

**Informe Final de Investigación**

**Directora Yazmin González Ortiz**

**Julio de 2021**

## 1. DEDICATORIA

Este proyecto, si bien ha requerido de esfuerzo y mucha dedicación, no hubiese sido posible su finalización sin la cooperación desinteresada de todas y cada una de las personas que me acompañaron en el recorrido laborioso de este trabajo y muchas de las cuales han sido un soporte muy fuerte en momentos en mi vida, primero y antes que todo, gracias a Dios, por estar conmigo en cada paso que doy, por fortalecer mi corazón e iluminar mi mente para querer seguir adelante en esta loable labor docente y por haber puesto en mi camino a aquellas personas que han sido mi soporte y compañía durante todo el periodo de estudio, a mis padres mi gran ejemplo y empuje a través de mi vida, a mi esposo mi gran apoyo y mis hijos quien son el motor a seguir siendo cada día su espejo, a mi tutora Doc. Yazmín González Ortiz, que con su amplia experiencia y conocimientos, y a todos los docentes a cargo de cada uno del procesos a seguir que me orientaron al correcto desarrollo y culminación con éxito este trabajo para la obtención del título de en Recursos Digitales Aplicados a la Educación .

Mil veces gracias.

Karem Pérez Martínez

Dedico este trabajo a Dios porque puso en mí el querer como el hacer para cumplir este gran sueño que hoy se consolida y porque me fortalece cada día para seguir adelante.

A mis hijos Mauricio y Camilo a mi esposo Libardo que son el motor para luchar y alcanzar cada meta propuesta en mi vida. Gracias por su apoyo y por esperarme con paciencia y amor después de largas horas de trabajo. A mis padres que me animan con amor cada día y por su apoyo incondicional en todo momento, a todos mis familiares y amigos que siempre me apoyaban en oración y animándome por la culminación exitosa de mi carrera. A mis estudiantes por ser parte de mi vida y por ser una fuente inspiradora de nuevos aprendizajes para que mi labor docente sea mejor cada día.

Yolanda Arévalo Ascanio

## **AGRADECIMIENTOS**

El trabajo realizado lo agradezco primero que todo a mi padre celestial que siempre me dio la esperanzas y fe para creer en mí. A mi amiga Yolanda quien fue un gran apoyo para que juntas sacáramos adelante nuestro proyecto de vida, y entendí el gran equipo que somos en medio de la adversidad en que estuvimos este tiempo, esto me permitió permanecer con empeño, dedicación y cariño. A la universidad de Cartagena quien fue el gran motor que me consolido como una gran formadora para el futuro, A mi hermosa familia padres, hermanos, esposo e hijos quienes contribuyeron con un granito de arena para culminar con éxito la meta propuesta.

Karem Pérez Martínez.

Primeramente, a Dios, su guía, por darme fortaleza, sabiduría y un espíritu perseverante para alcanzar esta anhelada meta.

Agradezco a: A mi asesora Jazmín Gonzales Ortiz por su dedicación, apoyo desde sus conocimientos, sus orientaciones aportadas en esta valiosa investigación.

A la Universidad de Cartagena que me acogió y se convirtió en el lugar donde se consolidó mi formación como Magister en Recursos Digitales Aplicados a la Educación

Al cuerpo docente que se constituyó en una importante plataforma desde sus enseñanzas para mi formación profesional. A mis compañeros con quienes compartí durante mi formación y viví gratas experiencias. Al colegio contexto de investigación, a los directivos, padres de familia y estudiantes de segundo grado por abrir sus puertas a este proyecto de investigación, su apoyo incondicional y compromiso durante el desarrollo de la investigación. A todas las personas que de alguna manera estuvieron conmigo de corazón y que me animaban a avanzar en cada paso. ¡Un enorme gracias a todos los que hicieron parte de este recorrido!

Yolanda Arévalo Ascanio

## **CONTENIDO**

<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>3</b>
<b>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b>	<b>5</b>
<b>FORMULACIÓN DEL PROBLEMA</b>	<b>6</b>
<b>ANTECEDENTES DEL PROBLEMA</b>	<b>7</b>
<b>JUSTIFICACIÓN</b>	<b>10</b>
<b>OBJETIVOS</b>	<b>18</b>
<b>ALCANCES Y LIMITACIONES</b>	<b>19</b>
<b>MARCO REFERENCIAL 24</b>	<b>24</b>
<b>MARCO CONTEXTUAL</b>	<b>25</b>
<b>MARCO LEGAL</b>	<b>29</b>
<b>MARCO TEÓRICO</b>	<b>33</b>
<b>MARCO CONCEPTUAL</b>	<b>45</b>
<b>MARCO METODOLÓGICO</b>	<b>72</b>
<b>TIPO DE INVESTIGACIÓN</b>	<b>72</b>
<b>MODELO DE INVESTIGACIÓN</b>	<b>74</b>
<b>FASES DEL MODELO DE INVESTIGACIÓN</b>	<b>83</b>
<b>RUTA DE INVESTIGACIÓN</b>	<b>85</b>
<b>ANÁLISIS, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b>	<b>110</b>

## **LISTA DE FIGURAS**

<b>FIGURA 1. Modelo de Marco de Referencia .....</b>	<b>24</b>
<b>FIGURA 2. Fundamentos teóricos del modelo y etapa de escritura .....</b>	<b>33</b>
<b>FIGURA 3. Modelo de producción escrita ((Flower &amp; Hayes) .....</b>	<b>49</b>
<b>FIGURA 4. Composición textual .....</b>	<b>53</b>
<b>FIGURA 5. Secuencias didácticas por competencias.....</b>	<b>76</b>
<b>FIGURA 6. Proceso de escribir.....</b>	<b>97</b>

## **LISTA DE TABLAS**

<b>TABLA 1. Características principales de los programas educativo.....</b>	<b>65</b>
<b>TABLA 2. Principales componentes de una secuencia didáctica por competencia.....</b>	<b>76</b>
<b>TABLA 3. Ruta de investigación.....</b>	<b>89</b>
<b>TABLA 4. Fase del diagnóstico.....</b>	<b>93</b>
<b>TABLA 5. Fase de la elaboración de las herramientas didácticas .....</b>	<b>95</b>
<b>TABLA 6. Fase de implementación de la aplicación BrainPOP.....</b>	<b>98</b>
<b>TABLA 7. Fase de evaluación de la aplicación BrainPOP.....</b>	<b>100</b>
<b>TABLA 8. Análisis, conclusiones y recomendaciones .....</b>	<b>105</b>
<b>TABLA 9. Evaluación de la efectividad de la herramienta digital BrainPOP.....</b>	<b>113</b>

## **LISTA DE ANEXOS**

<b>ANEXOS 1. Secuencia didáctica .....</b>	<b>115</b>
<b>ANEXOS 2. Evaluación diagnóstica .....</b>	<b>121</b>
<b>ANEXOS 3. Cuadro de sinónimos y antónimos .....</b>	<b>122</b>
<b>ANEXOS 4. Sopa de letras.....</b>	<b>123</b>
<b>ANEXOS 5. Cuadro de personajes.....</b>	<b>124</b>
<b>ANEXOS 6. Mapa conceptual de personajes.....</b>	<b>126</b>
<b>ANEXOS 7. Foto de trabajo de campo.....</b>	<b>129</b>
<b>ANEXO 8. Libro digital de Brain POP.....</b>	<b>132</b>
<b>ANEXOS 9. Evaluación del instrumento final.....</b>	<b>133</b>
<b>ANEXOS 10. Carta a padres de familia.....</b>	<b>135</b>
<b>ANEXOS 11. Consentimiento informado para la participación del proyecto...</b>	<b>136</b>
<b>ANEXOS 12. Entrevista a padres de familia.....</b>	<b>137</b>
<b>ANEXOS 13. Prueba inicial .....</b>	<b>141</b>

## **RESUMEN**

***Título:* Impacto de usar una herramienta digital en el mejoramiento de la  
competencia comunicativa escritora, una experiencia para el trabajo en el  
aula.**

***Autor(es):* YOLANDA ARÉVALO ASCANIO Y KAREM PÉREZ MARTÍNEZ**

***Palabras claves:*** competencias escritura, procesos textuales, didáctica, BrainPOP.

En este artículo se presenta una revisión de la literatura sobre comunicación escrita. El interés por abordar las competencias comunicativas escritoras proviene de la necesidad de fortalecer este nivel debido a la importancia que tiene para la relación que mantendrá el individuo con la escritura a lo largo de su vida. Realizar los procesos de la escritura no es tan difícil para los niños siempre que cuenten con una debida orientación por parte del docente; para lograrlo este último tendrá que desarrollar estrategias didácticas que ayuden a profundizar los niveles de escritura, preocupándose por indagar acerca de los conocimientos previos de sus estudiantes, teniendo en cuenta que ellos al hacer un cuento o texto relacionan lo escrito con su realidad o contexto sociocultural. Se convierte este nivel en el más importante a desarrollar ya que la escritura los acompañará durante su vida académica. Fortalecer la redacción de la escritura desde los primeros años será el punto de partida para que el individuo alcance el proceso escritural en los grados superiores implementando herramientas digitales como la aplicación de BrainPOP.

## **Abstract**

**Título:** The impact of implementing the digital tool for improving the writing communicative competency, it is an experience for the work in the classroom.

**Author(s):** YOLANDA ARÉVALO ASCANIO Y KAREM PÉREZ MARTÍNEZ

**Key words:** writing skills, textual processes, didactic, BrainPOP.

This article presents a review of the literature on written communication. The interest in approaching written communication stems from the need to strengthen this level because of the importance it has for the relationship that the individual will maintain with writing throughout his or her life. Written communication is not so difficult for children as long as they have a proper orientation on the part of the teacher; to achieve this the latter will have to develop strategies that help to deepen the writing levels, worrying to inquire about the previous knowledge of its students, taking into account that they, when making a story or a text, relate the written text to its reality. This level becomes the most important to develop since writing will accompany them during their academic life. Strengthening writing abilities from the earliest years will be the starting point for the individual to attain the writing process in the higher grades.

## INTRODUCCIÓN

Esta Tesis se generó como parte del trabajo de investigación de la Maestría en Recursos Digitales Aplicadas a la Educación, de la Facultad de Ciencias Sociales en Educación de la Universidad de Cartagena.

Con relación a nuestro país son varios los índices que dan cuenta que es necesario realizar mejoras en los procesos de enseñanza en relación con el desarrollo de las competencias de lectura y escritura, no sólo al nivel escolar, sino también en el sector universitario. Un ejemplo de ello es lo revelado en el informe de la OECD (2019) en el que se analizan los resultados de las pruebas PISA realizadas en el 2018. Colombia evidenció un retroceso importante al obtener 412 puntos en contraste con los 425 puntos obtenidos en las pruebas realizadas en 2015. De acuerdo con el análisis de la OECD, en Colombia el 50 % de los estudiantes alcanzaron al menos el nivel 2 de competencia en lectura de 408 a 480 puntos. En el grado segundo de básica primaria vemos fundamental que desarrollen las competencias comunicativas, porque es un grado de transición y es muy importante que el estudiante se conciba como un escritor en sus primeros años escolares.

Hemos implementado una serie de herramientas para desarrollar las habilidades comunicativas escritoras que favorezcan el desenvolvimiento del niño en su proceso de Enseñanza aprendizaje, que promuevan el proceso de comunicación e incentivar la creatividad de la expresión oral y escrita de los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa Juan José Rondón.

También, en la presente investigación se hizo uso de las herramientas tecnológicas digitales a través de BrainPOP, que consta de varios productos interactivos los cuales están disponibles en todas las plataformas. Además de esto, esta App cuenta con una herramienta de currículo, la cual conecta todo el contenido digital de la misma con los diferentes contenidos curriculares de los países de habla hispana, incluido Colombia. Esta herramienta digital utiliza a múltiples personajes para la introducción de nuevos temas, así como la ilustración de conceptos complejos haciendo uso de situaciones cotidianas.

De igual forma, presentó fases o esquemas de escritura, planeación, redacción de cuentos cortos de acuerdo a la edad cognitiva y motora del estudiante; asimismo, diario de campo pedagógico, que le permita al educando desarrollar habilidades metacognitivas, es decir que le ayuden a pensar, enseñar a enseñar a aprender y la regulación de su propio proceso cognitivo, como por ejemplo, planificación, resolución y reflexión sobre la actividades de aprendizaje y de pensamiento positivo, un aprendizaje inteligente, productivo y creativo, en este caso, el desarrollo de la redacción de cuentos en los estudiantes de segundo 2° de la Institución Juan José Rondón, igualmente que le permita autoevaluarse en el proceso de creación literaria.

# **1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

## **1.1 PLANTEAMIENTO**

La I. E.D Juan José Rondón es una institución educativa de carácter oficial que se encuentra ubicada en la ciudad de Barranquilla, departamento del Atlántico, Colombia, y ofrece los servicios de educación preescolar, básica primaria, básica secundaria y media en jornada única. Aunque geográficamente se encuentra muy bien posicionada en todo el centro de la ciudad la gran mayoría de los estudiantes no son del sector, sino que provienen de barrio aledaños como la Nueva Colombia, Mequejo, Por Fin y La Cordialidad que son barrios de los estratos 1,2 y 3; en su gran mayoría son familias con bajos niveles de escolaridad y en algunos casos familias disfuncionales, lo que se refleja en que muchas madres que son cabezas de hogar, poseen ingresos de la informalidad y con un nivel sociocultural bajo lo que no favorece el acompañamiento en el proceso educativo de los estudiantes y se ve reflejado en su rendimiento académico.

Teniendo en cuenta los resultados de las Pruebas Saber de los años anteriores, las pruebas internas de la secretaría de educación distrital de Barranquilla, la observación directa del docente y la evaluación de actividades desarrolladas en clase en los estudiantes de 2° de básica primaria han demostrado un déficit en el proceso de las habilidades escritoras, por el desconocimiento, formación y afectividad de los padres hacia los hijos, donde no pueden colaborarle en la enseñanza del proceso escritor por que se le dificulta desarrollar procesos de comprensión, de análisis, de síntesis, para ayudar y animar al estudiante en la escritura.

Al igual, no presenta ambientes propicios que promuevan el estudio o el hábito mostrando baja autoestima y distracción. Asimismo, las metodologías utilizadas por parte de los docentes no responden a las necesidades de los estudiantes en estos momentos donde los avances de las tecnologías (TIC) que nos facilitan las didácticas para el aprendizaje en estos momentos vividos en la pandemia, por eso requiere que se acentúan el desarrollo de la competencia escritora a través de la aplicación BrainPOP.

El desarrollo de esta competencia escritora en los estudiantes fue de gran beneficio ya que se vio reflejado tanto en su autoestima como en su rendimiento académico del área específica de español y transversalmente en las otras áreas. Las competencias escritoras Para (Cassany, 2012, p. 47) el afirma que “La escritura es una técnica, una habilidad, una práctica social y también un arte”. Es un medio que solo los seres humanos utilizamos para comunicarnos eficazmente. No obstante, escribir es una actividad compleja que no se aprende de la noche a la mañana, puesto que requiere de varias instrucciones para que sea efectiva, se logre comprender y sirva para diversos propósitos como los de expresar y comunicar nuestras ideas, emociones, sentimientos, pensamientos, entre otros. Así mismo escribir nos permite dar permanencia a nuestros contenidos mentales, estructurar el razonamiento, jugar con la lengua, guardar en la memoria de la humanidad el tesoro cultural.

Teniendo en cuenta, que la escritura y lectura van de la mano y que son imprescindibles a la hora de implementar el proceso escritural que, además, es una práctica social reconocer que son procesos van mucho más allá de la decodificación y la codificación de la escritura sino también, un cierto grado de desarrollo intelectual y afectivo. Pero, escribir nos permite dar permanencia a

nuestros contenidos mentales, estructurar el razonamiento, jugar con la lengua, guardar en la memoria de la humanidad el tesoro cultural. El niño aprende a escribir reflexionando sobre el sistema escrito, a partir de sus propias escrituras y de las de otros, teniendo en cuenta el aspecto social y cultural del contexto donde él vive.

## **1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Cómo implementar estrategias didácticas para fortalecer el desarrollo de las habilidades comunicativas escritoras a través de la aplicación BrainPOP, en los estudiantes de segundo grado de la I.E.D. Juan José Rondón?

## **1.3 ANTECEDENTES DEL PROBLEMA**

En el mundo digital en el que viven nuestros estudiantes es necesario que en sus actividades escolares estén implicadas las TIC, las cuales sirven para dinamizar la práctica educativa y de una manera didáctica despierta el interés, la curiosidad hacia los procesos de enseñanza aprendizajes y les permite tener un auto aprendizaje de acuerdo con sus intereses particulares.

### **1.3.1 ANTECEDENTES NACIONALES**

También existen investigaciones Nacionales donde se han realizado la implementación de los recursos digitales TIC. Este es el caso del departamento del Putumayo, en donde se implementó un software educativo para contribuir en el afianzamiento de la lectoescritura en los estudiantes del grado segundo de básica primaria.

Así mismo, la investigación “*Leo y escribo con las TIC*” de (Moreno, 2016, p. 25), contempla el desarrollo de las habilidades lecto-escritoras como un proceso dinamizador

motivador en el que, mediante el uso de diferentes dispositivos digitales como computadores y tabletas, además del uso de herramientas ofimáticas como Word, Paint, y motores de búsqueda a través de internet, se logra mejorar la escritura a la vez que se aumenta la creatividad en los estudiantes.

Muchos investigadores que han empezado a ver en las herramientas de las tecnologías y la informática de la comunicación un potencial bastante importante para la enseñanza de la escritura de los estudiantes de básica primaria, como por ejemplo la investigación de (Muñoz, 2000, p. 232) en su texto "*Leer bien para escribir mejor*", en ella determina que aquellas personas que leen con frecuencia adquieren un talento o destreza en el manejo de las palabras o frases que afloran a la hora de escribir o darle rienda a su imaginación o en nuestro caso los cuentos literarios.

Por otro lado, (Ocampo, 2016, p. 54) escribe sobre la técnica de la ensalada de cuentos, estrategia utilizada para mejorar la calidad de textos escritos narrativos con el objetivo de analizar su influencia en la mejora de cuentos, participaron seis estudiantes del tercer grado, y la metodología utilizada fue cualitativo de investigación acción, se aplicaron 6 talleres con los procesos de planificación, textualización y revisión, el instrumento y las técnicas que utilizó fueron el diario de campo, la observación participante, el registro fotográfico y las producciones de los estudiantes que sirvieron para analizar el avance en cuanto a la escritura. Se concluyó: (a) La aplicación de la estrategia sobre los subprocesos de la revisión textual y la técnica de la ensalada de cuentos lograron despertar el interés para crear historias. (b) La elaboración de un instrumento de evaluación ayuda a ver los avances de los estudiantes acerca de su escritura. (c) El avance en la

microestructura, superestructura y macroestructura es notable esto se evidencia en el análisis de sus producciones. Esta tesis hace un aporte importante a nuestra investigación está relacionada con el proceso escritural de los estudiantes en básica primaria en especial la redacción de cuentos.

Del mismo modo, se consideró la investigación titulada: *“La escritura creativa como estrategia didáctica para la producción de textos narrativos (cuento)”* en primaria, realizada por Néstor Yesid López Marín y Harvey Alfonso Caycedo Pinzón (2015), en la Universidad del Tolima. Esta investigación tuvo como eje central, desarrollar los procesos de producción de textos narrativos, por medio de estrategias que motivaron a los estudiantes a escribir, puesto que la población con quien se trabajó presentaba un desinterés en escribir, por lo que, una de las hipótesis que se planteó fue que las estrategias que utilizaban los docentes no cumplían con la función de promover la escritura sino, que surgían efecto contrario, pues los estudiantes se encontraban apáticos a escribir.

Myriam Eugenia Melo Hernández en su tesis doctoral de la Universidad de Alicante 2018 nos dice que esta investigación se enfoca en el análisis de la situación de la implementación y uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en las instituciones de Educación superior (IES) en Colombia sobre la base de modelo didáctico, en correspondencia con las exigencias actuales de este nivel de enseñanza.

De igual importancia, presentamos la investigación de *“Diseño e Implementación de una estrategia didáctica para el fortalecimiento de la escritura a través de textos digitales en lo*

*estudiantes del grado 2 y 3 del Colegio Distrital Estrella del Sur*”, elaborada por Claudia Liliana Rincón Baldini y Norma Constanza Rincón Baldini, trabajo de grado para optar el título de Magíster en Educación con Énfasis en Informática Educativa, de la Universidad Libre de Colombia de la Facultad de Ciencias de la Educación del año 2015. Esta investigación consiste en el diseño e implementación de una estrategia basada en una secuencia didáctica y apoyada en las TIC denominada escritores digitales, que permite fortalecer los proceso de enseñanza aprendizaje de la escritura desde sus componentes sintáctico y semánticos; además, con el uso de las secuencias didácticas se consiguió mejorar la expresión escrita de los estudiantes mediante la rutina de la interacción social donde los estudiantes aprenden haciendo, por lo anterior, dentro de los ejes que conforman el proceso escritor y que explica ampliamente Cassany, se puede concluir que la secuencias didáctica favoreció de manera particular, el eje de los procedimientos, en tanto fue posible involucrar de manera paulatina, el uso de aspectos cognitivos como la generación de ideas y la planeación de la escritura, Esta investigación nos proporcionó bases importantes para seguir con nuestra investigación que es el uso de la herramienta digital BrainPOP para el desarrollo del proceso escritural de los estudiantes de segundo grado de básica primaria.

### **1.3.2 ANTECEDENTES REGIONALES**

También, el proyecto de grado titulado “Propuesta de un portafolio de actividades como estrategia didáctica para incentivar el plan lector desde la escritura y la creación de textos cortos en el grado cuarto de educación básica primaria en el colegio de la Universidad Libre” de la autora LOMBANA RUIZ, Sonia Consuelo. En este trabajo se implementa un portafolio de actividades consecutivas con las cuales se busca estimular la lectura por medio de la escritura creativa de cada

uno de los niños. Los hallazgos permitieron señalar que el recurso del portafolio es una herramienta para que los estudiantes expresen sus emociones y sentimientos por medio de la creación y la composición de textos cortos. De otro lado, se indica que el proceso de intervención tuvo un influjo directo, en la atención y la disciplina de los estudiantes así como en algunos procesos que sirven de base para la construcción textual, rescatando por un lado, el valor de las habilidades cognitivas para la generación y el intercambio de ideas tal como lo señala Cassany, y por otro, la importancia de la composición escrita en equipo, la generación de modelos de composición basados en fases de preescritura, escritura y reescritura, y la vinculación de miembros que rodean a los niños como los padres de familia, en el desarrollo de actitudes que favorecen el proceso lecto-escritor.

Por otro lado, en el Proyecto de aula – Institucional de lecto escritura —Mi cuento es el cuento de Martínez Cásaes (2015), un proyecto cualitativo que en líneas generales contempla una visión transversal de la lectura y la incluye en el currículo del plantel como elemento indispensable de abordaje en todas las áreas del conocimiento, plantea un cronograma de actividades y una selección de herramientas pedagógicas alternativa al trabajo diario que se realiza en el aula de clase.

De igual manera, el Ministerio de Educación (2013, pág. 9), propone estrategias, con el fin de fomentar la lectura y escritura desde el Plan Nacional de Lectura y Escritura, promueve la importancia de estas dentro y fuera del aula, así como la necesidad de que se desarrollen transversalmente ya que, según éste, se debe leer y escribir desde todas las áreas. Cuando se apoya al estudiante a realizar un proceso consciente de escritura, se le está dando la oportunidad de expresar sus ideas, emociones y sentimientos y dejar huella en la sociedad. Puesto que al dominar la escritura puede dar a conocer sus opiniones y su percepción del mundo de una manera crítica.

### **1.3.3 ANTECEDENTES INTERNACIONALES**

Por otro lado, muchos profesionales de la educación para abordar el tema de la escritura están implementando herramientas digitales como se encuentra una investigación realizada por Domínguez, Nasini, & Teberosky, 2013, cuyo título es “*Juegos de lenguaje y aprendizajes del lenguaje escrito*”. En esta investigación se evidenció un gran impacto en estudiantes de básica primaria que tenían falencias en los procesos de aprendizaje, los cuales, a través de rimas, juegos de palabras y situaciones de su diario vivir, mostraron un avance positivo en sus procesos de lenguaje haciendo que el estudiante de una manera divertida, creativa motivada desarrolle el proceso escritor a través de la creación de cuentos o incluso su propia historia.

Asimismo, resaltamos las contribuciones de Ana Camps investigadora del Departamento de Didáctica de la lengua y la Literatura de la Universidad Autónoma de Barcelona, quien propone y trabaja las secuencias didácticas para el uso y aprendizaje de la escritura a través de diferentes géneros discursivos en los niveles de primaria y secundaria. Para la investigadora, las secuencias didácticas son un marco de referencia teórico que influye en las prácticas pedagógicas y que promueven y motivan el aprendizaje de la lengua y el desarrollo de competencias de escritura, además que la investigación busca que el estudiante se empodere de las competencias escritoras y se estimule, se recree, y motive a redactar escritos y cuentos cortos a través de la didáctica que se presenta utilizando las herramientas digitales como la utilización del BrainPOP, teniendo en cuenta el contexto donde se desarrolló y de esta manera pueda mejorar su escritura.

De igual manera resaltamos la investigación que fue elaborada por Rosa del Pilar Sánchez Rojas en el año 2016. Esta investigación se desarrolló en la facultad de Ciencias Históricas Sociales de Educación de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, en el Programa De Doctorado En Ciencias de la Educación, en Lambayeque Perú, quien propone los modelos de las etapas de escritura para la producción de textos, fundamentada en las teorías de procesos de la escritura de flowers y Hayes y la teoría Sociocultural de Vygotsky, teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel entre otros, con la finalidad de superar el deficiente desarrollo de la capacidad de escribir en los estudiantes de segundo grado de educación básica primaria, con ello se logró que los estudiantes puedan desarrollar procesos de planificación textualización y revisión que le permita superar las deficiencias de la producción textual, además que tienen las bases teóricas de Daniel Cassiani, Ana Teverosky entre otros teóricos.

De manera similar la licenciada Riana Lineth Mazat Ralda hizo una investigación donde el objetivo principal del presente trabajo de investigación fue el determinar la percepción sobre la utilidad de las Tecnologías de la Información y Comunicación TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje en las asignaturas de español e inglés, de los estudiantes de cuarto primaria de un colegio privado en la ciudad de Guatemala en el ciclo escolar 2011-2012.

## 1.4 JUSTIFICACIÓN

Este trabajo de investigación buscó implementar herramientas didácticas que permitan el desarrollo de la habilidad comunicativa escritora empleando a BrainPOP desde temprana edad, coadyuvado con calidad académica de los estudiantes, facilitando el desarrollo de todas sus actividades, conocer el mundo y conocerse a sí mismos. Debido al bajo resultado obtenido consecutivamente en las pruebas del estado, como las del Saber, que presentan los estudiantes de 2° y también por las observaciones directas realizadas durante las actividades donde se logra evidenciar fácilmente las falencias de nuestros estudiantes, nos vemos con la responsabilidad de hacer este valioso aporte de investigación a la I.E.D. Juan José Rondón de la ciudad de Barranquilla.

La utilización de la Aplicación BrainPOP respondió a que nuestros estudiantes son nativos digitales, es decir, que han crecido en la era digital lo cual facilitó su manejo y así la realización de actividades lúdicas que son de su interés. Del mismo modo les favoreció el desarrollo de la competencia propuesta a través del aprendizaje cooperativo.

Por consiguiente, se les fortaleció el proceso escritor en el grado 2° donde se presentó fases o esquemas de escrituras, que le permitió al estudiante la realización de la planeación, redacción, y una revisión de su proceso escritor a través de un diario de campo pedagógico que cumplen la función de autoevaluación lo que lo llevó a su reescritura. Así como lo dice Cassany, para el fortalecimiento de la competencia escritora se requiere que el docente propicie espacios adecuados para que los estudiantes puedan:

1. Planificar y redactar de manera adecuada textos, de extensión variable y de diferente grado de complejidad.
2. Revisar y corregir textos propios y ajenos en todo este proceso el docente juega un papel determinante ya que debe motivar al estudiante para el feliz término de su propósito comunicativo.

Todo este proceso escritor le permitió al estudiante poner en juego su imaginación a través de la escritura de dicho recurso literario. Conjuntamente, no podemos desconocer que todo este proceso escritor está ligado a los intereses, percepciones y pensamientos individuales de cada ser humano en donde algunos casos están determinados por el contexto familiar en el cual se desarrolla muy poco acompañamiento ya sea por su analfabetismo o por su desinterés lo cual se ve reflejado en la apatía hacia la lectura y aún, mayormente el proceso de la competencia comunicativa escritora. Con la aplicación BrainPOP para escribir, nos ayuda a organizar sus ideas, aplicarlas en un borrador y revisar los escritos. Tim y Moby son amigos de las palabras, son personajes de las películas BrainPOP de inglés y español, donde exploran el método más importante de comunicación: el lenguaje, donde se aprende sobre los grandes escritores.

Por otra parte, BrainPOP crea recursos curriculares animados que atraen a los estudiantes, apoyan a los maestros y fortalecen el conocimiento. Los reconocidos productos incluyen BrainPOP Jr. (1° a 3° de primaria), en español, y para los aprendices del idioma inglés, BrainPOP ELL. Está cuidadosamente alineado a los currículos gubernamentales y se puede encontrar con nuestra herramienta de Currículo. Es una plataforma fácil de usar, sin descargas, instalaciones ni requiere softwares especiales. Todos nuestros temas están apoyados por la Comunidad de Maestros, los centros de recursos para el desarrollo profesional de docentes donde se ofrece una colección de herramientas de implementación, tutoriales, mapas conceptuales

y planes de lección para poder alcanzar grandes estándares académicos. BrainPOP fue concebido por el Dr. Avraham Kadar en el año 1999, un inmunólogo y pediatra, como una manera creativa de explicar conceptos complejos a sus pacientes pequeños, en esta investigación los personajes Tim y Moby, nos ayudaron a aplicar técnicas para encaminar el proceso escritor en los estudiantes del grado 2° la I.E.D. Juan José Rondón de la ciudad de Barranquilla.

Es importante tener en cuenta que la comunicación es una herramienta que le da la oportunidad a los seres humanos de establecer relaciones con los demás, consigo mismo, con los diferentes contextos sociales donde se desenvuelve y se desempeña y es por esto que se hace necesario desde los primeros años escolares el desarrollar las habilidades de las competencias comunicativas como son el habla, escucha, leer y escribir para que el niño recree el mundo con su imaginación como es el caso nuestro proyecto de grado “Implementación de herramientas didácticas que permitan desarrollar competencias comunicativas escritoras a través de la aplicación BrainPop”.

## **1.5 OBJETIVOS**

### ***1.5.1 OBJETIVO GENERAL***

Implementar herramientas didácticas que permitan el desarrollo de la habilidad comunicativa escritora empleando a BrainPOP en la escritura de narraciones literarias de cuentos en el grado 2° de Básica Primaria del I.E.D. Juan José Rondón de la ciudad de Barranquilla.

### ***1.6 OBJETIVOS ESPECÍFICOS***

- Determinar el nivel de las habilidades escritoras en los estudiantes de 2° de Básica Primaria.
- Elaborar herramientas didácticas que permitan el desarrollo de las habilidades comunicativas a través de la implementación de BrainPOP en los estudiantes de 2° de Básica Primaria.
- Implementar en BrainPOP las herramientas didácticas y el diario de campo pedagógico durante el desarrollo de las clases de español para identificar avances o dificultades que se presenten en el grupo y registrarlas en una base de datos.
- Evaluar la efectividad de las herramientas propuestas para el fortalecimiento de las competencias escritoras a través de la herramienta digital

## 1.8 ALCANCES Y LIMITACIONES

Uno de los alcances fue la implementación de una herramienta didáctica que permitiera fortalecer las habilidades comunicativa escritora de cuentos a través de BrainPOP en los estudiantes de 2° de básica primaria y esta se relaciona con la generación de espacios comunicativos donde logró expresar de manera escrita la narración de cuentos.

Esta tesis se destacó en el área de lenguaje castellana en donde se implementó diferentes actividades para fortalecer las habilidades comunicativas de los estudiantes, involucrando una temática llamativa y de interés para ellos, de manera que los niños se conviertan en protagonistas de su aprendizaje. El tema es sobre los cuentos maravillosos y fantásticos, el cual consiste en una estrategia divertida y creativa donde favorecer el desarrollo de las habilidades comunicativas utilizando las herramientas tecnológicas digitales en proceso de enseñanza aprendizaje. Con el ejercicio escritor, los niños desarrollan su imaginación, puesto que a través de la escritura de cuentos comprenden que sus pensamientos, sueños o fantasía pueden expresarse por medio del código escrito, potencializando así sus habilidades comunicativas, (Benavides et ál., 2015, p. 8).

De igual manera, se diseñaron secuencias didácticas a desarrollar apoyadas en el material de BrainPOP, para el desarrollo de las habilidades escritoras.

Al mismo tiempo se busca el interés del docente en la aplicación de las herramientas TIC en el desarrollo de sus clases.

En esta herramienta se encontró algunas limitaciones como son:

- Deficiencias en la escritura
- La facilidad de plagio

- Pérdida de concentración durante las clases
- Obtener información errónea para sus trabajos en clases
- Poca interacción con el docente
- Falta de recursos económicos que nos lleva a la falta de conexión y equipos de trabajo.
- Problemas de conectividad que se presenta en el momento de aplicación del proyecto.
- Se diseñaron secuencias didácticas apoyadas en aplicación de BrainPOP
- Tiempo en la que contamos para el desarrollo de la investigación, aplicación y disposición de los padres.

## 1.7 SUPUESTOS

Se buscó fortalecer las habilidades escritoras mediante la implementación del recurso educativo digital BrainPOP, como estrategia pedagógica a los estudiantes del grado 2° de la institución educativa Juan José Rondón de Barranquilla, Atlántico.

Del mismo modo, la aplicación de estrategias pedagógicas mediante el recurso educativo digital, BrainPOP, permitió a los estudiantes del segundo grado el fortalecimiento de la habilidad comunicativa como escritoras. Sumado a esto, la ejecución del recurso educativo digital BrainPOP, como estrategia pedagógica en los estudiantes del 2°, posibilita un mejor desarrollo en la habilidad escritural de una manera didáctica y divertida. En este orden de ideas se pudo evidenciar, que los niños del segundo grado obtuvieron como estrategia pedagógica una mayor habilidad escritora con el uso de las tecnologías, como tabletas, celulares, computadores, etc.

### 1.7.1 LOS CONSTRUCTOS

Teniendo en cuenta la información que se encontró para dar soporte teórico a esta propuesta y atendiendo a la problemática presentada por los estudiantes entorno a la habilidad comunicativa escritora y de la importancia del uso de las TIC en el proceso académico y la lúdica como estrategia pedagógica, citamos las siguientes investigaciones:

Resaltando lo que el Ministerio de Educación (2013, pág. 9), propone estrategias, con el fin de fomentar la lectura y escritura desde el Plan Nacional de Lectura y Escritura, promueve la importancia de estas dentro y fuera del aula, así como la necesidad de que se desarrollen transversalmente ya que, según éste, se debe leer y escribir desde todas las áreas. Cuando se apoya al estudiante a realizar un proceso consciente de escritura, se le está dando la oportunidad de expresar sus ideas, emociones y sentimientos y dejar huella en la sociedad. Puesto que al dominar la escritura puede dar a conocer sus opiniones y su percepción del mundo de una manera crítica.

Cassany citado por (Sánchez, 2016, p. 17), afirma el proceso lector es una forma que facilita el intercambio social la lleva a diversos contextos culturales, es un medio que favorece la comunicación, la información, el conocimiento y contribuye a solucionar dudas e interrogantes. Mientras que la habilidad de la escritura es un sistema gráfico de significados que posibilita la transmisión de información, intercambios de ideas, adquisición de conocimientos y propicia la reflexión y análisis. Al igual que plantea algunos aspectos para que se posibilite la comprensión lectora en el proceso de aprendizaje y no debe ser prácticas aisladas la lectura de la escritura sino un medio de interacción con el texto para que posibiliten el conocimiento.

Para (García, 2010). Citado por (Zapata, 2012, p. 81). Todo material digital creado para un fin educativo, cuando su diseño tiene el propósito de contribuir, posibilitar y fortalecer el proceso de aprendizaje se denominan Recursos Educativos Digitales. Además, la implementación de estos

materiales permite la adquisición del conocimiento y potencian el desarrollo de competencias y facilita evaluar conocimientos, y es precisamente nuestro objetivo la implementación de las herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes a través de la implementación del BrainPOP, como instrumento para mejorar las competencias escritoras de una manera más dinámica y divertida.

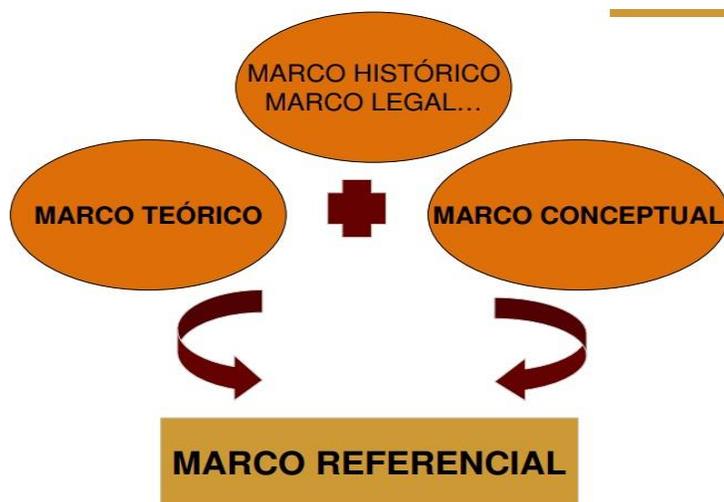
Finalmente, teniendo en cuenta los postulados de los anteriores autores y de la importancia de las herramientas TIC en los procesos de enseñanza aprendizaje, en especial las habilidades comunicativas escritural, proponemos la implementación del recurso educativo digital BrainPOP para fortalecer las habilidades escritora de cuentos en el grado 2° de Básica Primaria del I.E.D. Juan José Rondón de la ciudad de Barranquilla. Por medio de esta herramienta se facilita un método de instrucción dinámico durante el cual el maestro y los estudiantes trabajan juntos para construir un texto significativo mientras discuten los detalles del proceso de escritura. En una lección corta todos los días, los estudiantes se reúnen como clase junto con su escritor experto (el maestro) para elaborar y escribir texto en una variedad de géneros. La pieza "interactiva" implica la composición de la escritura a través de una conversación guiada y una técnica única digital como BrainPOP en la que los estudiantes escriben en sí. Durante la escritura interactiva, hay oportunidades frecuentes para diferenciar la instrucción con el fin de satisfacer las necesidades individuales de los estudiantes.

En efecto, con BrainPOP la elaboración de textos es un quehacer académico que se encuentra en todos los planes de estudio. Dentro de los textos que más se elaboran en las aulas se encuentran los textos narrativos. Los textos narrativos presentan una serie de acontecimientos ficticios o reales con una cronología donde incluyen géneros como la novela y el cuento. Muchas veces a los estudiantes se les pide la elaboración de estos textos, sin tener una idea clara de lo que

se va a decir y cómo se va a decir. De ahí la importancia de darles herramientas que les permitan organizar sus ideas y meditar.

BrainPOP español cuenta con una gran cantidad de organizadores gráficos para mejorar la escritura. Como el organizador gráfico de Diagrama de la montaña, este organizador es muy útil para ayudar a los alumnos a planear un texto narrativo, por ejemplo, un cuento. Con este organizador gráfico podemos ver la creación de los textos narrativos como un proceso donde va a ocurrir un evento inicial, posteriormente se va a desarrollar la historia a través de eventos secundarios y finalmente nuestra historia va a llegar a una conclusión. Este organizador gráfico se encuentra en BrainPOP.

## 2. MARCO DE REFERENCIA



[file:///C:/Users/purru/Downloads/OCW%20Modulo%202-2%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/purru/Downloads/OCW%20Modulo%202-2%20(2).pdf)

“Cada investigación toma en cuenta el conocimiento previamente construido por lo que cada investigación se apropia de parte de la estructura teórica ya existente” (Rivera-García)

En nuestro proyecto el Marco Referencia es la base teórica y conceptual sobre la que se sustentamos y evidenciamos en el proyecto de investigación de Implementación de herramientas didácticas que permitan desarrollar competencias comunicativas escritoras a través de la aplicación de BrainPOP, dando así respuesta a la pregunta problema.

## 2.1 MARCO CONTEXTUAL

Este trabajo de investigación se desarrolló en la I.E.D. Juan José Rondón, la cual está ubicada en la Cra. 25B No. 68 - 20 del Barrio San Felipe de la ciudad de Barranquilla, Atlántico, Colombia. La Institución recibe estudiantes de barrios aledaños como: el Valle, Los Pinos, Nueva Granada, Nueva Colombia, Carlos Meisel, Olaya, los Andes, Por Fin, La Manga, Colombia entre otros. Los niveles con los que cuenta la institución son: Educación Preescolar (Transición), Educación Básica (Ciclo de Primaria de 1° a 5° grado y Ciclo de Secundaria de 6° a 9° grado) y Educación Media (10° y 11° grado). Las familias que componen la comunidad educativa hacen parte del colegio en su gran mayoría son familias conformadas por madres cabeza de hogar. la mayoría de los acudientes son bachilleres y unos cuantos profesionales o técnicos.

En este trabajo de investigación el grado que se tomara es segundo donde hay niños de edades entre 7 y 8 años, en la asignatura de español, específicamente para el desarrollo de los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA)

- No. 1. Identifica las características de los medios de comunicación masiva a los que tiene acceso.
- No. 3. Identifica algunos elementos constitutivos de textos literarios como personajes, espacios y acciones.
- No. 4. Comprende diversos textos literarios a partir de sus propias vivencias.
- No. 5. Identifica las palabras relevantes de un mensaje y las agrupa en unidades significativas: sonidos en palabras y palabras en oraciones.
- No. 6. Predice y analiza los contenidos y estructuras de diversos tipos de texto, a partir de sus conocimientos previos.

- No. 7. Expresa sus ideas atendiendo a las características del contexto comunicativo en que las enuncia (interlocutores, temas, lugares).
- No. 8. Produce diferentes tipos de textos para atender a un propósito comunicativo particular.

El modelo pedagógico de la I.E.D. Juan José Rondón es Humanista-Cognitivo pretende que el proceso educativo se estructure con base a lineamientos que definen e integran la enseñanza y el aprendizaje conjuntamente entre el Estudiante y el Maestro, mediante la apropiación y aplicación del conocimiento para el logro de una mejor vida social. En respuesta a esto se persiguen las siguientes metas de formación:

### **Intelectuales**

- Facilidad en el uso del lenguaje y otras formas de comunicación que permitan comprender lo que se escucha y/o percibe y expresarse correctamente.
- Manejo competente de la lectura y escritura.
- Desarrollo de la capacidad crítica y reflexiva.
- Promoción de la creatividad e innovación a través de la práctica investigativa en las diferentes disciplinas del conocimiento. Formar en la ciencia.
- Habilidad en los procesos de pensamiento que le permitan establecer estrategias de solución a problemas en diferentes contextos. Seres humanos competentes.
- Dominio de nociones, proposiciones, conceptos y procesos de pensamiento de orden superior.
- Generación y construcción de conocimientos. (producción de conocimiento)

## Sociales

- Promoción de la *defensa de los derechos humanos* para la aceptación de la pluralidad y valoración de las diferencias.
- Desarrollo de buenas relaciones interpersonales basadas en el respeto a las manifestaciones culturales y de cualquier forma de expresión que se derive de esta.
- Participación en la construcción del desarrollo social de la ciudad, región y el país, a través de los aportes en las diferentes disciplinas, campos del saber y el *emprendimiento empresarial*.

## Valorativas

- Habilidad para asumir con *responsabilidad* su propio aprendizaje.
- *Respeto* por la vida, los derechos de las demás personas y de su propio cuerpo.
- Vivencia de los valores de *solidaridad*, respeto por la naturaleza, autonomía, apertura y trabajo
- Sentido de pertenencia hacia su institución, su cultura y su patria en todas las diversas manifestaciones de su vida, demostrando *compromiso* en los diferentes campos de su vida.
- Participación en los procesos que redunden en el *desarrollo humano*.
- Fomenta la pasión por aprender y por investigar con actitudes de tolerancia y respeto ante opiniones diferentes, buscando la verdad más que el lucimiento personal. Promueve la creatividad y el pensamiento lógico en la

toma de decisiones y en la solución de problemas, desde una perspectiva crítica y transformadora.

- Promoción del desarrollo del autoconocimiento para el crecimiento de la autoestima, la autodeterminación y *autorregulación*.

Teniendo en cuenta, las diferentes metas que se persiguió en la I.E.D. Juan José Rondón y la gran importancia para la presente investigación se hizo necesario que los estudiantes del grado 2° desarrollaran cada una de estos objetivos; y de esta forma generen un crecimiento personal donde él se sienta motivado y direccionando con los diferentes estímulos cognitivos tanto internos como externos, además de regular sus pensamientos, sentimientos, emociones y acciones para poder lograr los objetivos de esta investigación; que es que el estudiantes a través de la diferentes herramientas didácticas pueda hacer el proceso escritural más espontáneo, teniendo en cuenta el contexto social del estudiante y así pueda desarrollar las competencias escritoras.

## **2.2 MARCO LEGAL**

### **Constitución Política de Colombia**

Respecto a la educación y de acuerdo con el artículo 10 de la Constitución política de Colombia (1991) plantea que en la enseñanza se debe respetar la diversidad de los grupos étnicos, sus tradiciones y su cultura. No obstante, este artículo reconoce el español como la lengua oficial de Colombia, por esta razón se debe fortalecer el desarrollo de las competencias comunicativas escritas desde los primeros años escolares cuando el niño inicia sus primeras expresiones orales y escritoras.

Por otro lado, en el artículo 67 de la Constitución Política (1991), la educación es un derecho fundamental de los ciudadanos colombianos. Este artículo expone que el estado debe velar por la función y calidad de esta, la cual se desarrolla en función social con el fin de mejorar el entorno cultural, científico, tecnológico además de formar seres integrales que se caractericen por ser portadores de paz, por respetar y defender los derechos humanos, así como la democracia y la protección del medio ambiente.

### **Ley 115 de 1994**

De acuerdo con la ley general de educación de Colombia, Ley 115 (1994, p. 1), “La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes”.

Con respecto a los objetivos generales de la educación básica en las competencias comunicativas, la Ley 115 (1994, p. 6) busca:

- Desarrollar las habilidades comunicativas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente.
- El desarrollo de las habilidades comunicativas básicas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente en lengua castellana y también en la lengua materna, en el caso de los grupos étnicos con tradición lingüística propia, así como el fomento de la afición por la lectura.

### **Estándares Básicos de Competencias**

No solamente la ley 115 (1994) es explícita frente al trabajo que se debe realizar en la escuela, también lo son los Estándares Básicos de Competencia (2006) en donde se orienta la formación en lenguaje teniendo en cuenta tres campos de formación para la enseñanza en la educación básica y media: pedagogía de la lengua castellana, pedagogía de la literatura y pedagogía de otros sistemas simbólicos, (MEN, 2006).

En Colombia los Estándares Básicos de Competencias los emitió el Ministerio de Educación en mayo de 2005 y se tienen como secuencias didácticas para el diseño del currículo, plan de estudio. Un estándar es un criterio claro y público que permite juzgar si un estudiante, una institución o el sistema educativo en su conjunto, cumplen con unas expectativas comunes de calidad; expresa una situación deseada en cuanto a lo que se espera que todos los estudiantes aprendan en cada una de las áreas a lo largo de su paso por la Educación Básica y Media, especificando por grupos de grados (1.º a 3.º, 4.º a 5.º, 6.º a 7.º, 8.º a 9.º, y 10.º a 11.º) el nivel de calidad que se aspira alcanzar( ministerio de educación).

Para la implementación de nuestro proyecto tendríamos en cuenta los estándares que comprenden los de grados 1° a 3° y en el que se manejan dos competencias la producción textual y la producción escrita, siendo de nuestro interés la primera producción textual, para lo cual el estudiante debe determinar: el tema, el posible lector del texto y el proceso comunicativo que lo lleva a producirlo, debe elegir el tipo de texto que requiere el propósito comunicativo, siendo estos los dos primeros subprocessos en cuanto al factor en mención con su enunciado identificador.

Produzco textos escritos que responden a diversas necesidades comunicativas. Para lo cual,

- Determino el tema, el posible lector de mi texto y el propósito comunicativo que me lleva a producirlo.
- Elijo el tipo de texto que requiere mi propósito comunicativo.
- Busco información en distintas fuentes: personas, medios de comunicación y libros, entre otras.
- Elaboré un plan para organizar mis ideas.
- Desarrollé un plan textual para la producción de un texto descriptivo.
- Reviso, socializo y corrijo mis escritos, teniendo en cuenta las propuestas de mis compañeros y profesor, y atendiendo algunos aspectos gramaticales (concordancia, tiempos verbales, pronombres) y ortográficos (acentuación, mayúsculas, signos de puntuación) de la lengua castellana. (MEN, 2006, p. 31).
- En los primeros años de vida los niños y las niñas adquieren los conocimientos base de la escritura, sin embargo, a raíz de diferentes situaciones producto del contexto social, cultural, económico, y político de un determinado país, este aprendizaje de la escritura se da en los primeros años de la escuela (UNESCO, 2016, p. 231).

- Es por esto que resulta de gran importancia la educación primaria, ya que esta es la base fundamental para el desarrollo de la competencia comunicativa textual escrita, la cual le servirá a niños y a niñas responder a sus propios intereses y a poner en contacto su realidad interior (UNESCO, 2016, p. 210).
- Asimismo, la (UNESCO, 2016, p. 10) expresa que la escritura es una herramienta eficaz, ya que satisface múltiples necesidades y permite al ser humano transmitir información en diferentes contextos y situaciones de la vida cotidiana. Además, el uso de la escritura permite a los individuos desarrollar la creatividad y la imaginación, expresarse libremente y comunicarse de diferentes maneras y con diversas personas, además de convencer a otros. Y es precisamente que gracias a la escritura que las sociedades pueden construir su memoria y una herencia común”.
- El Plan Nacional de Lectura y Escritura tiene como objetivo el desarrollo de las competencias comunicativas con el fin de fortalecer los procesos de lectura y escritura para contribuir con el desarrollo humano e integral de los ciudadanos. En adición, es necesario reconocer que en estos procesos se debe involucrar toda la comunidad educativa; es decir directivos, docentes, estudiantes y padres de familia. “Estas habilidades deben ser prioridad social puesto que por medio de ellas se construye el conocimiento y se intercambia información” (Ministerio de Educación, 2016, p. 98).

## 2.3 MARCO TEÓRICO



Hoy en día el aprendizaje se ha vuelto un reto y un logro, para los docentes, como para los estudiantes; es por ello que se busca día a día mejorar la forma de enseñar, utilizando didácticas y estrategias apoyadas en la pedagogía y sus fundamentos teóricos, para lograr así una práctica exitosa de lo que hoy llamamos educación, asimismo, desarrollar un aprendizaje significativo como lo describe (Palmero, 2004, p. 8), que el aprendizaje significativo “no se produce sin la intervención del lenguaje” y describe que mantiene un estrecho vínculo entre el proceso de la lectura y escritura, con la utilización de imágenes y símbolos que lo enriquecen; este tipo de aprendizaje fue promovido por el psicólogo David Ausubel quien plantea que el aprendizaje

implica una reestructuración activa de las percepciones, es decir, ideas, conceptos, esquemas del aprendiz, posee en su estructura cognitiva, es de esta manera, que los estudiantes de 2° de la Institución Juan José Rondón adquirieron competencias escritura de acuerdo a su estructura cognitiva y un desarrollo acorde con su madurez psicomotriz, como lo describe el psicólogo David Ausubel, además, de su proceso de enseñanza de aprendizaje que debe cambiar; por esta razón nuestra investigación se desarrolló en estos aspectos tan importantes para el desarrollo de la escritura a través de la aplicación de BrainPOP. Donde tuvieron diferentes actividades como esquemas, imágenes, cuentos, evaluación etc, acorde con su edad ya que somos conscientes que cada estudiante aprende a su ritmo según el grado de madurez intelectual.

Teniendo en cuenta, el párrafo anterior sobre la estructura cognitiva y la madurez psicomotriz del niño; fue necesario tener presente la Teoría del desarrollo cognitivo. Para Piaget, citado por (María Nela Barba Téllez, et. Al, 2007, p. 270) el desarrollo del lenguaje es un proceso que se establece por dos periodos, el primero de ellos es el periodo sensitivo-motor, donde el infante comienza por asimilar el mundo por medio de los sentidos. El segundo es el desarrollo intelectual donde el niño comienza a “exteriorizar sus pensamientos, lo cual inicia con la articulación de sonidos y palabras hasta llegar a construir oraciones y es ahí donde el niño, influenciado por su contexto social, se apodera de la lengua para exteriorizar y materializar sus ideas adquiriendo la capacidad para manejar el mundo de manera simbólica o mediante representaciones”.

Este se determina por dos periodos: el periodo preoperacional que empieza desde los 2 a los 7 años de edad y se identifica por el pensamiento egocéntrico e intuitivo del niño y el periodo

de operaciones concretas que se lleva a cabo desde los 7 a los 12 años de edad, y es precisamente en estos rangos de edades de niños que se va a trabajar nuestra investigación, donde los estudiantes de segundo grado de básica primaria y se nos hace fundamental tener en cuenta la teoría de Piaget por el proceso evolutivo cognitivo y psicomotor y allí podremos observar en el estudiante que tanto sabe o cuanto puede desarrollar en las competencias comunicativas escritoras.

Por su parte, Ausubel propone que “de manera sistemática el estudiante por asimilación y asociación vaya generando sus propios conceptos que dichos por ellos mismos y con sus propias palabras y desde su interpretación individual obtenga una connotación tal que remita al concepto científico” (Espinosa, 2014, p. 205), al igual que y es precisamente que este proceso de enseñanza aprendizajes le es más fácil al estudiante en el grado segundo porque él tiene unos conocimientos que puede desarrollar a través de la escritura de pequeños escritos y cuentos, asimilando los saberes previos que tiene con su cotidianidad, su contexto, su familiares, lo que observa a su alrededor esto le permite tener más imaginación y nos puede hasta sorprender con un texto escrito, y es precisamente, en palabras Ausubel utilizó ésta frase: “El factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Averígüese esto y enséñese consecuentemente”. por esta razón y muchas más escogimos el 2° porque ellos a esa edad nos sorprenden con sus fantasías y son inventores de historia.

Ausubel, como otros teóricos cognoscitivistas, afirma que el aprendizaje implica una reestructuración activa de las percepciones, ideas, conceptos y esquemas que el aprendiz posee en su estructura cognitiva (Díaz Barriga y Hernández, 2010, p. 28). Esto implica que las nuevas ideas y conceptos pueden ser aprendidos significativamente.

Al respecto, Vygotsky citado por (Severo, 2012, p. 12), propone que el hombre no se limita a responder a los estímulos, sino que actúa sobre ellos transformándolos. Así mismo, el estudiante aprende en sociedad, los aspectos políticos, económicos, religiosos, sociales y sobre todo, de su contexto por tanto, para desarrollar las competencias comunicativas escritoras, debe tener un guía que tenga mayor capacidad de dominio sobre las competencias escritoras para que pueda proporcionarle las herramientas necesarias para adquirir dicho conocimiento, en este caso la investigación se centró en la escritura de textos cortos o cuentos, implementando las herramientas digitales como nuestra aplicación BrainPOP, y utilizó las actividades que tiene esta herramienta donde puedo desarrollar la competencia escritora de una manera divertida y rescatando sus preconceptos que tiene de sus relaciones sociales y de su contexto que pueda transcribir a través de la escritura y utilizando una herramienta nueva para él, aprendiendo de una manera divertida.

Teniendo en cuenta, que el aprendizaje significativo tiene estrecha relación con los estándares para Lengua Castellana (Ministerio de Educación Nacional, 2006, p. 184), los cuales son los criterios que se tienen en cuenta para el desarrollo de los contenidos propuestos en el área de lengua castellana en los aspectos de lectura y de escritura. A partir de estos estándares, se crearon los 22 Derechos Básicos de Aprendizaje conocidos como (DBA) desarrollados por el Ministerio de Educación Nacional para grados transición, básica primaria y secundaria (Colombia Aprende, 2017, p. 28), y es precisamente estos estándares que se tienen en cuenta para llevar el proceso de enseñanza aprendizaje en el grado segundo en las competencias escritoras teniendo estos DBA, que son los mínimos aprendizajes que debe aprender un estudiante de segundo de básica primaria

se pretendió con la investigación es de implementarlas utilizando la aplicación de BrainPOP, en esta competencia y de una manera diferente y divertida demostrar que tanto puede desarrollar el proceso escritural de acuerdo al proceso de madurez cognitiva y psicomotriz del estudiante.

El modelo cognitivo de Flowers y Hayes es un proceso de escritura y modelo descriptivo. Donde se describe el proceso del estudiante que son las unidades básicas del análisis en la escritura, siendo, además, recursivos. Este modelo integra aspectos socio culturales, cognitivos y emocionales, además incorpora la memoria y elementos motivacionales en formas videos espaciales de escrituras, destacando la influencia que ejercen las tecnologías sobre los procesos de composición.

Por ello (Hayes & Flowers, 1981, p. 90) referenciada por (Jab Márquez 2014, p. 14) dice que la situación de comunicación hace referencia a todos los elementos que son externos al escritor (audiencia, canal, tema, propósito, etc.), la memoria de largo plazo por su parte, se refiere al conocimiento del mundo el cual engloba el tema, la audiencia y las experiencias anteriores de escritura y por último los procesos de escritura que a su vez están compuestos por los procesos mentales de: planificar, redactar, examinar, acompañados de la función del monitor.

La escritura, más allá de considerarse como un modelo dividido en tres fases: preescritura, escritura y reescritura según (Rahman, 1965, p.7), se considera como un proceso cognitivo compuesto por tres unidades: Situación de comunicación, memoria de largo plazo del escritor y los procesos de escritura (Hayes & Flowers, 1981, p. 17) referenciada por (Jab Márquez 2014, p. 18). según Márquez propone que el modelo de Flowers Hayes es una buena propuesta para iniciar escritores, cuenta con un proceso que se lleva a cabo a través del diagnóstico, la intervención y la evaluación de los resultados de la escritura por esta razón, consideramos

importante que esta propuesta de Márquez es fundamental para iniciar a los estudiantes de 2° el proceso escritural de cualquier escrito corto o cuento.

Aunado a esto, la teoría de Daniel Cassany sostiene que: “En definitiva escribir, es un procedimiento de conseguir objetivos en las comunidades alfabetizadas. Aprender a escribir solo tiene sentido si sirve para acometer propósitos que no se pueden conseguir con la oralidad. Entre otras cosas, escribir consiste en aprender a utilizar las palabras para que signifiquen lo que uno pretende que signifiquen en cada contexto” 1. Teniendo en cuenta la teoría de Cassany donde la escritura debe tener un propósito muy importante que es el de transmitir al estudiante que aprenda a desarrollar el proceso escritor en sus primeros inicios en los grados inferiores como es en nuestro caso, que no se logra simplemente con la oralidad, además, se puede desarrollar dentro de un contexto educativo. Asimismo, tiene un conocimiento previo que puede plasmar en su escritura, como son sus emociones, vivencias, aspecto social. Por esta razón, Daniel Cassany plantea pensar a la escritura como una acción que se desarrolla a través del tiempo y ocurre en la mente del autor, donde se desarrollan los procesos compositivos.

Igualmente, (Cassany, 2003), Sánchez (2015) y Luceño (2008) y Bereiter Scardamalia (1987) mencionan que cuando uno decide escribir un texto se activan los procesos cognitivos de composición, este acto de escribir se compone de tres fases o etapas, que a continuación se detallan: en la fase de planificación el escritor piensa de qué tratará su escritura, que es lo que desea comunicar o transmitir para ello completa o elabora esquemas 11 que le ayudan a organizar sus ideas y a ordenarlas, este proceso de planificación está constituido por tres subprocesos: (1) Generar contenido, es la búsqueda de información en la memoria de largo plazo sobre el asunto que se desea escribir, estas ideas a veces aparecen en forma estructurada y completa, en otras oportunidades aparecen sueltas y desordenadas, en este momento el escritor se pregunta ¿Qué va

a contar? (2) Organizar ideas, en este momento el escritor se encarga de organizar y estructurar esas informaciones obtenidas al inicio según la necesidad de la situación comunicativa presentada. Durante la organización el escritor selecciona las ideas secundarias de las principales y las ordena, es capaz de producir nuevas ideas a partir de la agrupación de las informaciones. Aquí se pregunta ¿Cómo va a contarlo? (3) Formular ideas se refiere a la elaboración de los objetivos que guía su redacción, estos objetivos pueden ser de dos tipos: los de contenido (escribir el texto a partir de la transformación de las ideas) y los procesuales (es la forma en que el escritor realiza el proceso). Aquí se pregunta ¿Cómo lo voy a contar? Por otro lado, (Cassany, 1989, p. 28) por DA Fuentes · 2013 describe a la escritura como el resultado de un proceso de composición en donde el individuo por medio de diferentes estrategias (conscientes o inconscientes) utiliza el código escrito para producir el texto escrito.

Cassany (1995) en su postulado sostiene, que la cohesión textual es “el hilo que permite a las perlas de un collar estar unidas” es decir, la unión de ideas y oraciones a través de signos de puntuación, conectores y conjunciones en el texto. Además, es importante tener en cuenta la cohesión en el texto para que el mensaje que se quiera transmitir sea claro y completo. de igual manera, (Parra, 2014, págs. 9-10), el texto es una secuencia coherente de signos lingüísticos que se produce en una situación concreta por un individuo, la cual tiene una intencionalidad comunicativa y una función cultural.

En tal sentido, el objetivo de BrainPOP es llevar a los estudiantes a la expresión escrita desde una perspectiva multidisciplinar. Para ello, se llega a la destreza de los procesos cognitivos, y lingüísticos de la escritura. y los modelos de la didáctica de la escritura todo eso gracias a la herramienta que lo lleva a plasmar sus ideas y culminar sus historias.

(Teberosky, 1993, p.10), argumenta que existe una necesidad de ejercitar el lenguaje escrito, no sólo para manejarlo, sino verlo como un instrumento para comunicar, para comprender, para organizar y para generar ideas. No sería entonces la escritura un simple proceso mecánico de traficación sino, que es un proceso integral que implica la construcción un mecanismo, que debe estar en constante practica como medio ideal para comunicar ideas propias, para comprender el mundo de otros y su principal función para estructurar nuestro lenguaje y sistemas de comunicación donde se transmita sentimientos, conocimientos, hechos, y que, además, da la oportunidad de crear e imaginar.

(Ferreiro & Teberosky, 2005, p. 5) han puesto en evidencia que existen muchas formas de escribir en la vida, y que esas otras formas por no ser alfabética no dejan de ser escritura, ya que los niños a temprana edad aprenden a escribir a partir del conocimiento que les brinda el medio en el que se desenvuelven. referenciado por (Altamirano, 2010, p. 7) Estas autoras plantean que la escritura evoluciona de manera procesual en donde se distinguen unos niveles para llegar a la escritura formal; aquí el niño se apropia del sistema de la lengua escrita, a partir de su desarrollo cognitivo y de la interacción con el mundo de los textos.

En ese mismo contexto, (Ferreiro & Teberosky (2005) por LE Vissani (2017) en sus investigaciones reconoce que los niños tienen una historia escritural y clasifican las grafías en cuatro etapas: 1. Rayones: el niño realiza trazos indiscriminadamente atribuyendo un significado. 2. Garabatos: escribe trazos continuos semiestructurados, que percibe en los textos. Comienza a organizar los grafismos uno a continuación del otro. 3. Pseudolettras: se da cuando se toma

conciencia de los textos culturales, son signos diferentes entre sí, similares a las grafías convencionales. 4. Letras: realiza trazos de letras convencionales.

Es importante resaltar que para (Ferreiro & Teberosky, 2005), referenciado por LE Vissani · 2017. parte del aprendizaje de la escritura se da como una reconstrucción del lenguaje escrito a partir de las ideas previas e hipótesis elaboradas por el niño. De acuerdo con las autoras, la maestra, los compañeros, cualquier adulto, serán los mediadores humanos entre lengua escrita y aprendizaje. Es decir, el niño es un ser activo que construye su propio conocimiento sobre la escritura, influenciado por el contexto sociocultural en que se encuentra, el cual actúa en el desarrollo de la escritura. Cabe destacar que el lenguaje escrito es más complicado de construir ya que quien lee lo escrito debe imaginar la realidad y ordenarla mentalmente de acuerdo con la intencionalidad del texto, mientras que el lenguaje oral contiene elementos que facilitan la interpretación de cualquier mensaje

Para profundizar en la escritura es necesario retomar algunos aportes conceptuales, (Pérez & Roa, 2010, p. 32) dice “escribir es producir ideas propias y estar en condiciones de registrarlas a través de algún sistema de notación”. lo anterior permite identificar que la escritura se emplea como una forma de dar a conocer lo que se piensa, cómo lo aplicamos en el grado 2° de la IED Juan José Rondón con la herramienta BrainPOP.

Según (Flórez & Gómez, 2013, p. 82): Bajo la mirada de las ciencias cognitivas, la escritura se concibe como un acto cognitivo que implica mucho más que la representación del lenguaje oral en signos gráficos y se asimila desde una perspectiva que la considera un proceso cognitivo, lingüístico, emocional y social complejo. Dicho lo anterior queda claro que la escritura va más allá del solo hecho de interpretar unos signos y símbolos, está en juego la parte cognitiva

donde se expresa una idea un pensamiento, de 40 igual forma hay un componente emocional donde sale a flote lo que se siente, temor, angustia, alegría, emoción, pasión.

Vygotsky, hizo grandes aportes al campo de la alfabetización. Señaló que el juego y el dibujo son precursores del lenguaje escrito (referida a la lectura y escritura), en tanto lenguaje simbólico.

Vygotsky también puso énfasis en que la escritura debería tener significado para los niños y ser incorporada a actividades significativas, que diera respuesta a las necesidades que se originan desde la vida cultural y de su contexto donde se desenvuelve o convive en su comunidad. entonces surge la necesidad que se le enseñe al estudiante el lenguaje escrito donde se haga una abstracción del contexto inmediato y la recreación de su imaginario.

(Álvarez, 2010, p. 28) revela que la dificultad para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje de la escritura en la escuela tiene su raíz en el entramado en que se fusionan, constantemente, los distintos factores que articulan el proceso de escritura: el destinatario, las intenciones, el género, las normas de textualidad, aspectos lingüísticos, la consideración del proceso y el uso de la escritura a partir de las motivaciones propias de los alumnos, principalmente. Entonces, cada vez que realizamos una tarea relacionada con la escritura no solo estamos poniendo a prueba dicha habilidad, sino que, a la vez, estamos desarrollando diversas destrezas simultáneamente, por ende, efectuamos tareas que integran la lectura, la escritura, la comprensión y la producción (Miras et al., 2013, pp. 65-80).

Leer y escribir se encuentran entre las tecnologías más poderosas de las que disponemos para aprender y pensar (Miras et al., 2013), pues implican un proceso cognitivo que nos exige un mayor esfuerzo y compromiso. Al respecto, (Álvarez et Ramírez, 2006, p. 36) aciertan al proponer que el proceso de escritura es un mecanismo lingüístico que implica un alto nivel de elaboración, como

consecuencia del rigor y precisión en el uso de los términos que requiere, así como la necesidad de explicar al máximo el contexto mental del escritor. Por este motivo, su enseñanza tiene relevancia a lo largo de todo el proceso de educación de un individuo; no termina con la escolarización, sino que es una habilidad que se desarrolla y actualiza constantemente.

## **2.4 MARCO CONCEPTUAL**

### **DIDÁCTICA DE LA ESCRITURA**

La palabra didáctica viene del griego didaskein: enseñar y téchne: arte, entonces podemos decir que la didáctica es el "arte de enseñar". Sin duda alguna enseñar es un arte pero no todos tienen la capacidad de hacerlo, es importante tener una preparación previa, con conocimientos de base, para así transmitir con convicción y al mismo tiempo crear a través del arte como un diseño genuino único producido por una habilidad práctica convertida en ciencia, podremos entonces decir que la pedagogía se apoya en la didáctica para brindar a los estudiantes herramientas que permitan desarrollar todos esos potenciales que tienen por explorar. La didáctica no es específica a un área de estudio, ya que ésta se refiere a principios generales y técnicas aplicables en todas las disciplinas.

El mundo hoy en día gira alrededor de la didáctica, como esa manera de enseñar de los educadores y el aprendizaje de sus estudiantes. (Mallart Navarra, 2001, pp. 417-438), define la didáctica como “la ciencia de la educación que estudia e interviene en el proceso de enseñanza-aprendizaje con el fin de conseguir la formación intelectual del educando”, además que con una estrategia adecuada en su didáctica puede llegar alcanzar los objetivos esperados con los estudiantes ya que es un medio para alcanzar una finalidad, un método para emprender una tarea, y una secuencia de

decisiones para alcanzar un objetivo (Mallart Navarra, 2010, pp.20-52). Por otra parte, también la didáctica establece una serie de elementos los cuales son: el estudiante, el docente, los contenidos, los objetivos, los recursos o materiales didácticos, los métodos y las técnicas de enseñanza y el medio. Al tener en cuenta estos elementos se logra garantizar un buen servicio educativo, ya que el estudiante se torna crítico y transforma la educación y los aprendizajes para hacer útiles y funcionales en ese entorno en el que se desarrolla y al mismo tiempo disfruta del proceso de aprender a aprender.

La didáctica de la escritura centrada en la comunicación se evidencia una clara nulidad respecto a la enseñanza sistemática de los grafemas, además, el papel del docente solamente se fundamenta en el perfil de espectador, el cual interpreta los modos de construcción progresiva de la lengua escrita y facilita la interacción del estudiante frente al ejercicio escritor suministrando situaciones, sin caer en la acción normativa; así mismo, la secuencia y duración del proceso de aprendizaje son personales y de acuerdo a las habilidades del estudiante.

Por otro lado, (Araya, 2007) por DO Granja · 2015 expone: Las didácticas que ponen su foco central en la comunicación conceden una escasa importancia al acto motor. Lo único que realmente interesa en esta perspectiva es la producción de mensaje: quien produce grafías con la intención de decir algo está escribiendo, aunque no cumpla con las convenciones de la escritura. En consecuencia, (Araya, 2007) sostiene que el objetivo de la enseñanza de la escritura se implementa desde un sistema simbólico en un contexto social y cultural, para uno mismo y para los demás. Si la intención didáctica de la escritura apunta al cumplimiento óptimo de este

fin, la enseñanza no aceptaría un resultado mediocre, lo que implicaría unas destrezas precarias y parceladas, imitación pálida de lo que es realmente saber escribir, El fin de BrainPOP es que nuestros alumnos de segundo grado lleguen a la producción del mensaje, es decir aunque, no cumplen las convenciones de la escritura, pero, si desarrolla destrezas en ella, siendo ellos los protagonistas en el proceso escritor.

De esta manera, se concluye que la didáctica de la escritura debe sustentarse en el estudio de la lengua. Además, el conocimiento de la escritura es elemental y la lengua escrita da acceso a una cultura más profunda y amplia, para que ello sea efectivamente así, el código debe ser social y no una variante personal. La enseñanza directa es imprescindible para adquirir bien la lengua escrita, los grafemas no abarcan toda la codificación. Un elemento imprescindible en la enseñanza de la escritura son las relaciones fonema-grafema. Así como, la codificación alfabética separa la escritura en significante y significado. Por lo tanto, toda didáctica de la escritura debería abordar ambos elementos. (Araya, 2007) por DO Granja · 2015

Estos modelos se pueden dividir en dos clases:

- a) Enfoque basado en la enseñanza de la gramática: considera que el dominio de la sintaxis, el léxico, la morfología y la ortografía son las habilidades necesarias para componer un texto
- b) Enfoque basado en funciones o enfoque didáctico-textual: relacionado con el enfoque que (Cassany, 1990) llama comunicativo, método basado en el enfoque nociofuncional de la enseñanza de lenguas y en la tipología de textos.

En segundo lugar, en cuanto a los métodos centrados en los procesos, se encuentra que la escritura no solo se basaría en los rasgos gramaticales, sino en procesos y estrategias ancladas en actividades y tareas que exijan emplear todas las destrezas para escribir (Carlino, 2013, p. 7)

Ahora bien, para lograr el punto de encuentro y equilibrio de los enfoques anteriores, el papel del docente frente a la escritura debe estar basado en la mediación y acompañamiento sobre el proceso de construcción, con el fin de que el estudiante asuma con independencia y autonomía su propio pensamiento plasmado en sus textos escritos (Otálvaro, 2014, p. 21, 50-59) por lo cual, desde las prácticas didácticas en la enseñanza de la escritura se identifica el plano didáctico, ya que, el profesor está asumiendo el papel de asesor o colaborador que ayuda al alumno a realizar los trabajos de escritura para que sea autónomo de su aprendizaje.

Además, el proceso de enseñanza aprendizaje debe estar constituido por la intervención de diferentes estrategias didácticas, encaminadas a que el estudiante participe de manera activa en el aula, en el desarrollo de actividades que profundicen en un saber académico, y en el ser; un ser individual, integral y social. Por eso se reconoce como “El maestro es un diseñador de tareas y un guía del aprendizaje, generando condiciones para que el estudiante se cuestione y así construya su proceso formativo” (Otálvaro, 2014, p. 21).

Asimismo, BrainPOP se conoce con su carácter didáctico y como el alumno se apropia de toda la competencia escritural perdiendo el temor a enfrentarse a los organizadores gráficos como diagrama de montaña donde para ellos es útil para planear un texto narrativo como el cuento, porque este facilita el desarrollo de ideas para luego enlazarlas en el proceso escritor de cada clase de escritura. Es importante tener en cuenta que nuestros estudiantes de segundo grado por ser

nativos digitales tienen como estrategia didáctica el conocimiento del proceso de escritura y la ortografía porque sin tener una idea clara de lo que se va a hacer ellos utilizando las herramientas de BrainPOP los ayudará a organizar sus ideas y meditar el desarrollo de una escritura libre.

Para el mejoramiento del proceso escritural se hace necesario el desarrollo de un conjunto de competencias lingüísticas que permitirá la interacción social entre los diferentes individuos.

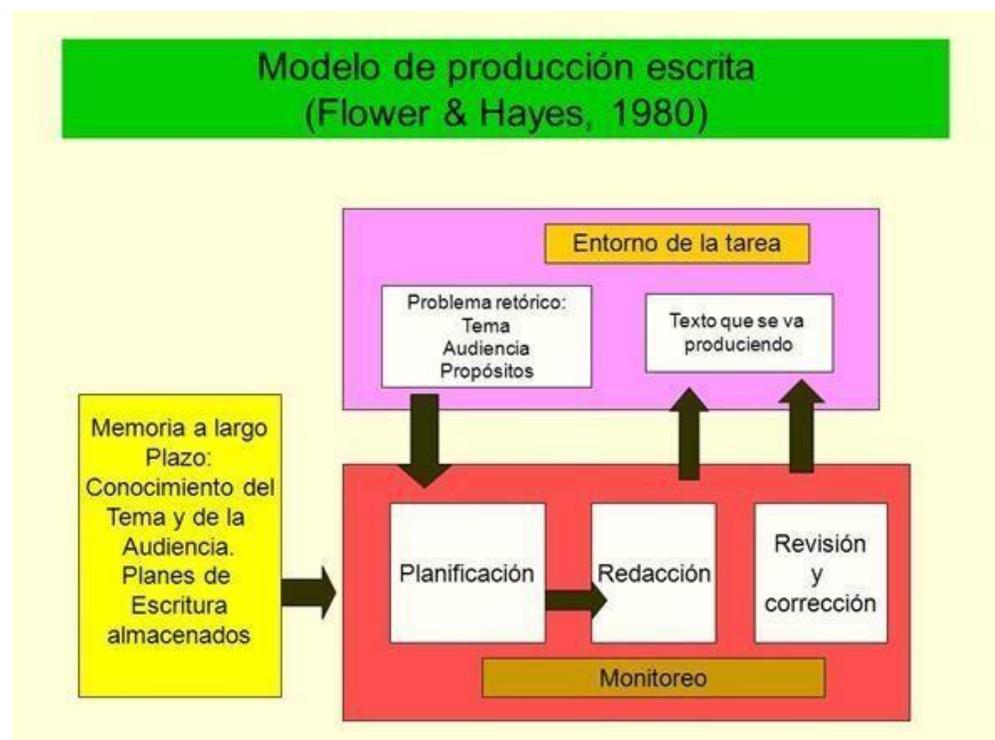
En cuanto a la competencia lingüística, esta se plantea como el conjunto de conocimientos, habilidades y destrezas que requiere el uso adecuado, correcto, coherente y estético tanto del código oral como del escrito (comprensión y expresión, análisis y síntesis, identificación, comparación, creación, recreación... de mensajes), centrándose en escuchar y hablar, leer y escribir de forma competente. (Reyzábal, 2012, p. 47), de igual importancia se encuentran la competencia lingüística textual, que permite a su vez la producción textual.

El mismo autor, afirma que una actividad personal en la que lo subjetivo (elecciones temáticas, genéricas, gramáticas) se objetiva al ser contrastado por los demás, de igual manera el estudiante de segundo grado se deja llevar por su subjetividad recreando con el yo interno y externo ya que este se motiva por sus intereses internos y su contexto, es decir la parte cultural, donde él se desarrolla o convive convirtiendo estas vivencias en escritos sorprendentes porque pone a volar su imaginación en el momento de transcribir o plasmar sus sentimientos.

La composición del texto no solo implica un decir completo, sino que conlleva todo un proceso formativo a través de una toma de decisiones críticas y creativas sobre cuestiones lingüísticas y de contenido (opiniones, supuestos, hipótesis, datos, cuestionamientos, aportaciones...) que el autor incorpora, reelabora, rechaza o hace suyas, estableciendo así una

constante dialéctica entre el yo anterior al texto y el yo posterior, entre esos yoes y un nosotros o los otros. (Reyzábal, 2012, p. 49).

En los conceptos que componen el proceso escritural según (Hayes & Flower, 1981, p. 365-387) referenciada por (JAB MÁRQUEZ · 2014) explica cada uno de los componentes del proceso de escritura de la siguiente manera:



Modelo de producción escrita de (Flower & Hayes), 1980, fuente: Slider Player

1. En la planificación se forman representaciones mentales de la información contenida en el texto, además estas representaciones pueden ser tanto verbales (palabras clave) como visuales (imágenes). También estas representaciones se componen de tres subprocesos: generación de ideas, organización y formulación de objetivos.

2. En la redacción el escritor transforma la representación mental (idea) en lenguaje visible.

La representación del texto que ha generado y organizado el proceso de planificar puede tener formas muy distintas: puede contener elementos no verbales como imágenes o sensaciones, puede tener una estructura muy alejada de la cadena lingüística (puede ser tridimensional o poliformica) o puede ser una compleja cadena de relaciones entre elementos diferentes, procedentes de distintos campos, que se resiste a encajar en un solo plano. Incluso en el caso de que esta representación mental contenga ideas formuladas con signos lingüísticos, esta formulación nunca estará lo suficientemente elaborada para satisfacer las exigencias de los textos comunicativos.

Por lo tanto, el escritor tendrá que convertir esta entidad en lenguaje escrito, intangible, y comprensible para el lector. El proceso de redactar se trata de esta labor. Expresa, traduce y transforma estas representaciones abstractas en una sola secuencia lineal de lenguaje escrito. (Cassany, 1999) citado por la Universidad Javeriana Cali. (2020), Y es precisamente el papel fundamental que cumple el docente como orientador en todo el proceso de enseñanza aprendizaje de las competencias escritoras por que el a través, de preguntas pueden explorar en su mente o en su contexto donde vive para hacer diagramas que facilite el proceso escritor y de esta manera organizar un texto narrativo por ejemplo el cuento y de esta forma adquirir la destreza en un escrito, de todos los eventos secundarios que desarrollaran a través de la historia, como lo desarrollaran en BrainPOP.

1. En la examinación el escritor relee conscientemente la planificación y el escrito, por tanto, no solo se examina el resultado escritural sino aquellos objetivos y planes

que han sido elaborados mentalmente. Este proceso está compuesto a su vez por dos subprocesos: la evaluación y la revisión.

2. La función del monitor controla y regula todos los procesos y subprocesos de la composición.

Parece que el hecho de no haberse formado hábitos sobre el proceso de composición puede impedir que puedan utilizar algunos de estos procesos o subprocesos con normalidad. Por ejemplo, un niño puede haber desarrollado un buen proceso de generación de ideas, pero si no tiene un monitor que le ordene cuándo puede actuar, es probable que no funcione nunca o que funcione por debajo de sus posibilidades. (Cassany, 1999). citado por la universidad Javeriana de Cali. (2020).

Asimismo, al hablar del filtro afectivo como complemento del input comprensivo. Este consiste en el conjunto de circunstancias que en determinados casos impide la adquisición (falta de interés, de motivación, angustia, en los estudiantes y a su vez determinan los factores motivacionales que forman parte del filtro afectivo, en relación con la adquisición lingüística se pueden clasificar en dos grupos (Krashen, 1981) (Dulay, 1982) citado por KM Rodríguez (2017, p. 62), en este caso cuando hablamos del filtro afectivo cabe mencionar que de la confianza, el interés, la didáctica y dinámica que use el docente se puede desarrollar ese filtro y de esta manera general un aprendizaje significativo en los estudiantes.

- Motivación integrativa, que se define como aquel deseo de dominación de un código nuevo para poder interactuar con el grupo social que utiliza el código
- Motivación instrumental, la cual consiste en el deseo de poder dominar el código para su utilización con fines instrumentales y prácticos.

Además, la lectura debe tener unas determinadas características. Primero, el aprendiz tiene que estar motivado por la lectura, tiene que tener interés, o tiene que leer por placer. Segundo, como hemos dicho antes, la atención del lector se debe centrar en el contenido y no en la forma. Si lee de esta manera, el organizador podrá sistematizar el código y después de un período de silencio, la expresión escrita emergerá de forma natural.

Según, (Fracca, 2003, p. 28), la escritura se evalúa en su nivel inicial desde tres aspectos: conocimiento del código, reflexión del proceso de escritura y la funcionalidad del texto. También, se espera que los estudiantes iniciados alcancen un nivel de automatización del código, que les permitirá niveles de escritura más complejos (Teberosky, 1992, p. 35). Por lo anterior, se hace necesario que el docente comprenda que la escritura no solamente es un proceso de decodificación, sino que se compone de procesos cognitivos de representación de significados y de contenidos en donde los niños cumplen un rol activo (UNESCO, 2016).

En el caso de la comunicación del niño, es importante en su interacción social con el medio donde vive o comparte con su grupo familiar. Es en este proceso donde el niño desde sus primeras etapas de vida da a conocer de forma verbal o no verbal sus deseos y sentimientos. Al transcurrir los años es necesario mejorar esa comunicación y es en la escuela donde se debe promover el amor y deseo hacia la escritura “debe ser el docente quien extrínsecamente produzca en el estudiante el deseo de leer y escribir” (Muñoz, 2014). En este sentido, el docente debe buscar las estrategias necesarias para incentivar el amor hacia las escrituras y ser inspirador en este proceso con actividades más dinámicas y divertidas utilizando las herramientas tic, igualmente nosotros propusimos a BrainPOP como instrumento para mejorar la escritura de los estudiantes ya que cuenta con varios mecanismos valioso para reforzar la escritura en estudiantes de básica primaria, como son los diagrama de la montaña, planeadores de texto narrativo, y videos explicativos

acordes a su edad donde el estudiante llega a concluir a través de su imaginación el escrito, además de unas definiciones de palabras que el estudiante le da su significado, y una evaluación múltiple, de una manera dinámica, divertida y creativa.

Una vez concentrados en la tarea de escribir, es necesario tomar en cuenta que el proceso de escritura consta de tres etapas: la planificación, la escritura, reescritura y la corrección (Cassany, 2006). Ni el más experto de los escritores escribe bien a la primera. Primero es necesario saber qué queremos decir. Y una vez que hemos escrito, siempre será necesario releer para asegurarnos de que elegimos las palabras adecuadas, de que la sintaxis es correcta, que el párrafo está bien estructurado, de que el mensaje que queremos transmitir esté plasmado en lo que hemos escrito.

A continuación, se presenta un diagrama que permite explicar la manera como estos tres momentos de la composición textual interactúan en forma dinámica para configurar la creación de un texto:



Planificar, escribir y revisar, una metodología para la composición escrita: Una experiencia con estudiantes del

Instituto Pedagógico de Caracas (IPC) [ve.scielo.org](http://ve.scielo.org)

Por consiguiente, se hace necesario que el docente desarrolle mecanismos de organización en las diferentes fases del producto escrito, teniendo en cuenta las implicaciones didácticas que corresponden:

1. La planificación o creación de las ideas: Existen diferentes mecanismos para activarlas como, por ejemplo, las lluvias de ideas, escribir sin parar para ver qué se nos ocurre, escribir todas las palabras que se nos ocurran relacionadas con el tema del que queremos hablar (sociogramas), relacionar las palabras y agruparlas por conceptos. Hacer las típicas y clásicas preguntas de quién, cómo, cuándo, por qué, a quién, dónde, etc. Como las encontramos en BrainPOP.
2. La textualización o escritura se escriben las ideas previamente planificadas, es transformar el plan en palabras escritas. El estudiante comienza a jerarquizar la información y a diseñar los párrafos al texto; en esta etapa es fundamental que se respete los principios constitutivos (Grupo Didactext, 2003) citado por Martínez et al.(2015) donde se menciona: la cohesión cuya función es conectar para que el texto escrito está organizado utilizando los conectores adecuadamente, la coherencia donde el texto presenta claridad sin vacíos de información, la intencionalidad se evidencia la intención comunicativa del escritor, entre otros.
3. A continuación, se elige el tipo de discurso que se va a emplear teniendo en cuenta el esquema que corresponde a cada uno de ellos. Asimismo, se decidirá en este punto qué se va a decir en la introducción, cómo se va a desarrollar el tema, cuál va a ser el orden de las ideas y cómo se van a ir enlazando unas con otras hasta llegar a la conclusión del escrito.

4. El Proceso reescritura: Este proceso consiste fundamentalmente en la expresión de las ideas del punto anterior. En él se irán entrelazando dichas ideas a través del uso de elementos de cohesión gramatical y léxica.
  
5. (Ferreiro & Teberosky, 2005) por LE Vissani · 2017 parte del aprendizaje de la escritura se da como una reconstrucción del lenguaje escrito a partir de las ideas previas e hipótesis elaboradas por el niño citado.

Otro aspecto importante para considerar es que la escritura debe ser sencilla, pues de este modo es más factible que la idea que queremos transmitir sea captada por el lector. De acuerdo con (Linsay, Poindron et Morales, 2011, p. 19), las tres características más importantes de la redacción científica son: claridad, precisión y concisión. Los autores recomiendan utilizar siempre un lenguaje sencillo, evitando los tecnicismos para que pueda ser comprendido por cualquier lector. Al respecto, (Sánchez, 2011, p. 2-9). Alexander Arbey Sánchez en su Manual de redacción académica e investigativa identifica algunos de los principales problemas que se cometen al escribir textos de esa naturaleza (Sánchez, 2011, p. 14):

- Titulación poco clara
  
- Inadecuada organización-estructura del resumen
  
- Ausencia o exceso de palabras clave o que no cumplen dicha función
  
- Falta de estructura y documentación en la introducción

- Pobre discusión de los resultados
- Deficiente redacción de las conclusiones
- Estructura poco ajustada a las convenciones de los géneros académicos e investigativos.
- Desconocimiento de las normas de citación y de los usos retóricos del discurso referido (citas injustificadas, desactualizadas, citación acumulativa)
- No seguir las convenciones académicas ni las normas de las revistas.
- Inconsistencias ortográficas y ortotipográficas (de estilo editorial)

No obstante, las competencias lectoras y escritoras son procesos necesarios para el desarrollo del pensamiento y razonamiento en los estudiantes, debido a que estos hacen parte de actividades diarias propias de la escuela, permitiendo las relaciones del individuo con la sociedad, puesto que propician las habilidades comunicativas, sin embargo, los docentes deben tener en cuenta las concepciones o elementos de los estilos de aprendizaje de cada individuo debido a que estos permean las ideas y el comportamiento, por lo cual se requiere un estudio de los mismos de manera que posibilite el desarrollo adecuado de dichos procesos, es decir, los docentes deben identificar cual es el canal de aprendizaje de cada estudiante para diseñar estrategias que permitan su desarrollo e interiorización (Botello, 2013).

En otras palabras, los niños desde el proceso inicial logren comprender lo que escriben con intención y con total sentido para darse a entender. La resolución del plan retórico es un tema que

nos atañe en esta tesis ya que debemos centrar a nuestros estudiantes en estos tres procesos básicos al momento de su producción escrita, estos tres elementos que deben tener en cuenta son: el tópico acerca del cual se escribe, la audiencia a la cual se va a dirigir y el propósito de esta, en este caso en niños o estudiantes con edades entre 7 y 10 años que tienen intereses particulares propias de su edad.

## **DESARROLLOHABILIDADES COMUNICATIVAS**

Las habilidades comunicativas, son el producto de un proceso lingüístico que implica esfuerzo, tiempo y trabajo, es importante fortalecer los procesos lingüísticos en el aula para formar estudiantes competentes que propendan por el mejoramiento de la calidad educativa. Este proyecto de investigación busca explorar e indagar sobre cómo los cuentos pueden potenciar las habilidades comunicativas de escucha y habla a través de la narración como una forma de pensamiento que ayuda a construir significados, conociendo sentimientos y emociones de otros. También fomentar estas habilidades comunicativas: escucha y habla a través de la narración de los cuentos depende de un acto comunicativo entre los niños y el maestro, en el cual se desarrolla el intercambio de ideas como una necesidad de expresarse e interactuar de acuerdo con su cultura y su historia.

Géneros de la narrativa infantil a describir un objeto, un lugar, o un ser, es explicarlo o representarlo por medio de palabras de una forma detallada y ordenada, de manera que el receptor pueda hacerse una idea precisa de sus rasgos característicos, cualidades o circunstancias. La realización de una descripción conlleva a seguir una serie de pasos: observación detallada del objeto a describir y selección de los rasgos característicos, es decir su forma, tamaño, color, etc.

(Gardey, 2013), en el caso de nuestra investigación es el cuento que busca que el estudiante plasme en sus escritos en un cuento donde se observa todas estas cualidades en estos estudiantes con rangos de 7 a 10 años son cuentos cortos que buscan entretener y divertir a niños propios de su edad.

El cuento. Según la enciclopedia Red Cultural del Banco de la República en Colombia (2017), el cuento es “un relato o narración breve, en prosa, de hechos ficticios o reales” Así mismo, María Dolores Gonzáles Gil (1986), afirma que el cuento corto es uno de los más antiguos mensajes de la humanidad y que se percibe como un acto para instruir, divertir y desarrollar la capacidad de crear y enjuiciar a los lectores. Por otro lado, (Cortázar, 1971), manifiesta que lo primero que se debe tener en cuenta al hablar del cuento es su extensión, ya que, si este excede más de las 20, 47 páginas se pueden decir que ya entra a otra categoría, la cual en Francia es catalogada como Nouvelle. El elemento principal del cuento es el tema el cual sea real o imaginario debe ir más allá de sí mismo. Según (Cázar, 1971), lo que hace significativo a un cuento es la capacidad de hacer estallar algo en el lector que rompe con lo cotidiano.

## **EL CUENTO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA**

De forma natural los padres usan el cuento como una herramienta para entretener y dormir a los niños, pero pedagógicamente esto tiene una importancia incalculable, ya que desde temprana edad se empiezan a desarrollar los sentidos de la audición, la visión y el lenguaje. Entonces cuando el niño llega a la escuela, el docente inicia con la tarea titánica de enseñarlos a leer y escribir, generando inquietud en los sentidos lingüísticos y motores del estudiante.

Los cuentos son narraciones donde se relatan historias imaginarias o reales y se caracteriza por ser cortas, es una herramienta muy útil en la escuela, que permite despertar el interés y la imaginación de los estudiantes, al respecto Mateos (2016) y Sánchez (2015) afirman que el cuento tiene una superestructura o esqueleto que resulta ser motivador para los niños y a su vez permite el desarrollo de capacidades de la lengua escrita. Mazo (2013) refiere que el género cuento es adecuado para los niños porque permite desarrollar ciertas facultades intelectuales como: la memoria, la atención, la imaginación, el juicio crítico y la capacidad de análisis.

Por esta la razón el docente debe utilizar el cuento como estrategia pedagógica en el aula, se basa en el hecho de que el estudiante aprende a escuchar, leer, escribir, jugar, expresarse y a desarrollar conductas que conllevan a la creatividad y al aprendizaje significativo, lo anterior teniendo en cuenta que desarrollando competencias comunicativas, argumentativas y lingüísticas en los estudiantes no solo les permite desenvolverse de una manera más práctica dentro de la sociedad, sino que los impulsan a crecer en su formación personal.

Según (Marie, 2000), el cuento para los niños es una herramienta ineludible, puesto que nadie olvidará lo que escucha mediante un cuento, desde sus primeros años se ha familiarizado con esta valiosa herramienta, lo que le ha permitido desarrollar competencias, especialmente las competencias lingüísticas que inician desde la oralidad llegando a la escritural y así construir verdaderas obras de arte (Trigo, 1997). citado por CE Castillo Duarte, 2017. El cuento, además, integra no solamente a los estudiantes sino también a los profesores y a la familia como núcleo social.

De acuerdo con estudios realizados por (Pérez, Pérez, & Sánchez, 2013), se refleja el interés de profesores y estudiantes por hacer del cuento una de las herramientas más apropiadas para desarrollar destrezas y habilidades, despertando así la motivación y la curiosidad de los niños y adolescentes, creando un interés hacia el contenido de aquello que se esté estudiando, es preciso que BrainPoP ayuda a estudiantes y maestros desarrollando así con los materiales de aprendizaje en línea para alcanzar sus objetivos personales, donde los alumnos diseñan y desarrollan todo el curso virtual de una manera divertida y los profesores analizan, diseñan, desarrollan, implementa y evalúa de una manera fácil e interactiva.

Para (Trigo, 1997), citado por (CE Castillo Duarte 2017). El cuento contribuye en el desarrollo intelectual, la atención, la memoria, desarrolla la fantasía y la creatividad, que permite la comprensión del mundo y la formación estética de los niños; además, es un aspecto positivo para la comunicación y asimilación de valores, satisface la necesidad de juego, ocio y placer. De ahí el uso de esta estrategia pedagógica en el desarrollo del proyecto BrainPOP Español que

cuenta con una gran cantidad de organizadores gráficos para mejorar la escritura por ejemplo el organizador gráfico de Diagrama de la montaña, este organizador es muy útil para ayudar a los alumnos a planear un texto narrativo, por ejemplo un cuento, con este organizador gráfico podemos ver la creación de los textos narrativos como un proceso donde va a ocurrir un evento inicial, posteriormente se va a desarrollar la historia a través de eventos secundarios y finalmente nuestra historia va a llegar a una conclusión donde los niños ven videos divertidos y se sienten jugando, estudiando y los llena de placer y alegría.

El cuento se identifica porque contiene una enseñanza moral; su composición es sencilla y tiene libre desarrollo imaginativo. Se ambienta en un mundo fantástico donde todo es posible. En el ámbito escolar el cuento favorece la creatividad y habilidad lingüística, contribuye a obtener conocimientos nuevos, referente a los valores, y ubica al lector en un juego de roles, puesto que no es sorpresa ver lo mucho que los niños se identifiquen con un personaje o con la historia en general (López, 2004).

Así mismo BrainPOP. Español es fantástico para nuestros niños de segundo grado (2º) de la Institución Educativa Juan José Rondón, donde nos muestra un contenido lleno de grandes personajes como son Moby y Tim quienes les hacen volar su creatividad llevándolos a organizar sus ideas, aplicarlas en un borrador y revisar su escrito. Tim y Moby son amigos de las palabras, y en las películas BrainPOP de español, exploran el método más importante de comunicación: el lenguaje, donde aprenden sobre los grandes escritores, o bien sobre las técnicas que los hicieron grandes.

Los cuentos se clasifican según (Padovani, 2005), citado por AM Granados Cáceres, 2016) en cuentos de animales, donde los personajes son animales; cuentos de personas, en donde las personas toman el papel de personajes, se dice que este tipo de cuento nace en las antiguas tribus indígenas agrarias, por la necesidad de querer comunicar los sucesos a los que fueron expuestos en el momento en que pícaros y ladrones quisieron aprovecharse y apropiarse de sus tierras; cuentos maravillosos son aquellos que narran una historia en un ambiente fantástico y que relacionan una realidad con eventos que pueden existir en sueños o en fantasías, en este caso se puede encontrar seres imaginarios como hadas, ogros, elfos, entre otros y personajes reales como niños y adultos. Para cualquier tipo de cuento es importante el contexto del lector, esto para lograr un mejor entendimiento de las situaciones narradas. Trabajar con cuentos en el aula beneficia grandemente al estudiante.

Así mismo nos damos cuenta de la importancia de BrainPOP con formas de aprendizaje tradicionales, mixtas o completamente innovadoras, BrainPOP permite la enseñanza de manera individual, en equipo e incluso, ¡de todo un salón de clases! Ya sea en la escuela o en ambientes de aprendizaje más informales, nuestros personajes ayudan a introducir temas nuevos e ilustrar conceptos complejos donde los lleva a un proceso escritor de una manera fácil, creativa, innovadora y divertida.

## **EL SOFTWARE EDUCATIVO**

Con la difusión de las computadoras en la enseñanza, según tres líneas de trabajo, computadoras como tutores, enseñanza asistida por computadoras (EAC), como aprendices y como herramienta. (Cataldi Z. F., 1995) citado por AV Sánchez (2010).

La enseñanza asistida por computadora (EAC) o enseñanza basada en computadora (EBC) es un sistema que se utiliza sobre todo para efectuar ejercicios, cálculos, simulaciones y tutorías. Los programas de ejercicios son fáciles de realizar y los alumnos proceden a manejarlos en forma lineal en su repaso de información. Las tutorías presentan información y retroalimentación, de acuerdo con la respuesta de los estudiantes, que en este caso son programas ramificados. Existen una serie de problemas detectados y que aún subsisten, en la construcción y uso de mediadores pedagógicos. Quizás el más relevante sea el intento de desmitificación de las herramientas informáticas aplicadas por los técnicos, la falta de capacitación docente en el tema específico y el desarrollo tecnológico que se modifica rápida y evolutivamente, así como las reglas y los pasos metodológicos para la creación de software.

El desarrollo y la aplicación de un software educativo se enmarca en el ámbito de la Informática Educativa, entendiéndose como “una disciplina que se encarga de estudiar las posibles maneras de aplicar, desarrollar y evaluar recursos informáticos en la práctica educativa, incluyendo conceptos teóricos y prácticos referidos a las Cs. de la Educación y a la Informática, definiendo así una zona de interrelación entre ambas” (Angeli, Hara et Bonk, 2003) citado por MS Estrada (2020).

Un programa educativo bien diseñado y utilizado ayuda a lograr los "objetivos educativos", entre los que se pueden mencionar: incrementar la calidad de la enseñanza que se ofrece a los estudiantes, reducir los costos de la misma, facilitar el acceso a la educación a mayor número de personas.

Se define entonces como software educativo a “los programas de computación realizados con la finalidad de ser utilizados como facilitadores del proceso de enseñanza” y consecuentemente de aprendizaje, con algunas características particulares tales como: la facilidad de uso, la interactividad y la posibilidad de personalización de la velocidad de los aprendizajes.

(Cataldi, 1995), cita a (Marqués, 1995) por LA Aguilar Carrasco · 2020 quien sostiene que se pueden usar como sinónimos de "software educativo" los términos "programas didácticos" y "programas educativos", centrando su definición en "aquellos programas que fueron creados con fines didácticos, en la cual excluye todo software del ámbito empresarial que se pueda aplicar a la educación aunque tengan una finalidad didáctica, pero que no fueron realizados específicamente para ello".

<b>Características</b>	<b>Descripción</b>
Facilidad de uso	En lo posible auto explicativos y con sistemas de
Capacidad de motivación	Mantener el interés de los alumnos
Relevancia curricular	Relacionados con las necesidades del docente
Versatilidad	Adaptables al recurso informático disponible
Enfoque pedagógico	Que sea actual: constructivista o cognitivista.

Orientación hacia los alumnos	Con control del contenido del aprendizaje
Evaluación	Incluirán módulos de evaluación y seguimiento.

**Características principales de los programas educativos, según (Marqués, 2002)**

En la tabla, se pueden observar algunas de las características principales de los programas educativos. Se da por sentado que los programas deben usarse como recursos que incentiven el proceso de enseñanza y de aprendizaje, con características particulares respecto de otros materiales didácticos y con un uso intensivo de los recursos informáticos de que se dispone.

En este orden de ideas, con las siguientes investigaciones vemos la gran importancia de las habilidades escritoras y la necesidad de buscar estrategias atractivas y divertidas como son los cuentos a partir de la imaginación de los niños. Con la escritura de cuentos, el estudiante puede transformar a su parecer la realidad, y sumado a ello, con la implementación del recurso educativo digital BrainPOP donde crea recursos curriculares animados que atraen a los estudiantes tiene como propósito determinar la manera en que se promueve el uso de las TIC para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de estudiantes permitiendo el fortalecimiento de las competencias escritoras de cuentos en el grado 2° de Básica Primaria del

I.E.D. Juan José Rondón de la ciudad de Barranquilla. y para finalizar (Cassany, 2012), comenta que el discurso ya no solo contiene letras. También tiene fotos, videos, audio, reproducción virtual, etc. En este sentido, el texto adquiere la característica de ser multimedia o multimodal así aumenta el proceso escritor con BrainPOP.

## **APLICACIÓN BRAINPOP**

Lo anteriormente expuesto deja claro que BrainPOP e IXL, las cuales son herramientas por suscripción en línea, han resultado novedosas y útiles para el aprendizaje colaborativo y significativo en donde el estudiante es el centro del proceso educativo, mientras que el docente facilita dicho aprendizaje mediante herramientas tecnológicas.

BrainPOP fue concebida por el Dr. Avraham Kadar, un inmunólogo y pediatra, como una manera creativa de explicar conceptos complejos a sus pacientes pequeños. Hoy visitan más de 5 millones de personas al mes, provenientes de miles de escuelas de todo el mundo, es de gran orgullo su equipo de educadores, animadores y escritores que producen y continuamente mejoran el contenido de BrainPOP, incorporando la valiosa retroalimentación recibida de maestros, estudiantes y padres de familia. Además, de contar con un grupo de asesores académicos, que están asociados con una variedad de compañías y organizaciones de tecnología educativa.

BrainPOP en español, son recursos diseñados para educación básica y media. Cada tema se centra en una película animada, lo que desencadena el aprendizaje autodirigido a través de la narrativa, el humor y los personajes con voces identificables. Las películas están acompañadas de

actividades, organizadores gráficos, cuestionarios interactivos y lecturas que ayudan por medio del descubrimiento a entender y comprender el tema.

Con la implementación de BrainPOP, se crean recursos curriculares animados que atraen a los estudiantes, apoyan a los maestros y fortalecen el conocimiento. Sus reconocidos productos incluyen BrainPOP Jr. (1° a 3° de primaria), BrainPOP, BrainPOP español, y para los aprendices del idioma inglés, BrainPOP ELL.

Con formas de aprendizaje tradicionales, mixtas o completamente innovadoras, BrainPOP permite la enseñanza de manera individual, pero también todo un salón de clases ya sea en la escuela o en ambientes de aprendizaje más informales, sus personajes ayudan a introducir temas nuevos e ilustrar conceptos complejos.

BrainPOP también funciona para el aprendizaje móvil por medio de smartphones o tabletas. Sus Apps educativas, disponibles en todas las plataformas, han sido descargadas millones de veces y elogiadas en una variedad de reseñas. El contenido de BrainPOP está cuidadosamente alineado a los currículos gubernamentales y se puede encontrar con nuestra herramienta de Currículo. Son una plataforma fácil de usar, sin descargas, instalaciones ni requerimos softwares especiales. Todos sus temas están apoyados por la Comunidad de Maestros, su centro de recursos para el desarrollo profesional de maestros donde ofrecen una colección de herramientas de implementación, tutoriales, mapas conceptuales y planes de lección para poder alcanzar grandes estándares académicos.

Escenarios potenciando la creatividad de los niños que sorprenden con sus grandes historias. Sumado a esto, la experiencia permite la interacción gracias a los personajes prediseñados en la App que por medio de diferentes actividades que le ayudarán al niño a ser un gran creador, lector y escritor. Con la herramienta BrainPOP el cerebro se ejercita ante la necesidad de inventar mundos, personajes e historias, se obtiene la adquisición de un buen vocabulario, una parte importante de saber escribir es leer y estos dos en conjunto posibilitan enriquecer el desarrollo del lenguaje.

Cabe destacar, que la escritura sirve como vehículo de estructuración de los pensamientos; el qué contar es tan importante como el cómo contarlo. Por medio de esto se puede descubrir el mundo interior, describir personajes, imaginar entornos, posibilidades de mundos y dar rienda suelta a su mundo interior. Es por todas estas características de BrainPOP, que es de nuestro interés la implementación de esta herramienta didáctica, que permita el desarrollo de las habilidades comunicativas escritoras en los estudiantes de segundo grado (2º) de Básica Primaria del I.E.D. Juan José Rondón de la ciudad de Barranquilla, generando un gran impacto en los estudiantes de la básica primaria que es despertar el espíritu escritor que tienen dentro y desarrollar los procesos pertinentes del aprendizaje de las competencias escritoras con la implementación de la herramienta de BrainPOP. En lo anterior expuesto deja evidencia que BrainPOP, es una herramienta por suscripción en línea, que tiene resultados novedosos y útiles para el aprendizaje colaborativo y significativo, en donde el estudiante es la figura principal del proceso educativo, mientras que el docente es el facilitador de dicho aprendizaje mediante herramientas tecnológicas.

### **3. MARCO METODOLÓGICO**

#### **TIPO DE INVESTIGACIÓN**

El diseño metodológico está planteado desde la Investigación Acción Pedagógica, cuya finalidad es generar acciones, que ayuden en el diseño de estrategias para darle solución a los problemas de escritura de cuentos o textos que tienen los estudiantes de segundo grado, la caracterización se realizó desde un enfoque cualitativo y a partir del estudio de las condiciones socioeconómicas en que se encuentran las familias a las cuales pertenecen los estudiantes.

Este trabajo investigativo tiene dentro de los propósitos de la investigación Acción Pedagógica (IAP) la transformación de la práctica pedagógica a través del desarrollo de procesos de reflexión sobre el desempeño docente, para ello se requiere desarrollar una serie de habilidades que le permitirán al docente observar críticamente la realidad educativa, y aplicar todas las herramientas digitales que favorezcan el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes y reflexionar sobre los mismos para introducir innovaciones en la práctica docente. Es de carácter inductivo ya que la investigación partió del análisis de las producciones de los estudiantes para conocer y comprender cuales son las ideas que tienen los estudiantes acerca de la escritura para luego analizarlo juntamente con la teoría, buscar estrategias y no perder la naturaleza de la investigación cualitativo que es comprender e interpretar las acciones de los sujetos participantes.

Sifuentes (2011) reconoce que Fals Borda, es uno de los principales representantes de la metodología IAP; señala que él propuso que el conocimiento debe transformar la realidad, hacerse más pertinente en relación con un método de trabajo educativo renovador, con fundamentos de creatividad y diálogo. Agrega que Fals Borda afirmó que desde la investigación y la acción

pedagógica se pueden promover procesos permanentes de construcción del conocimiento con rigor, elaborando instrumentos y exigiendo continuidad (evaluación, control, seguimiento permanente con los diferentes técnicas o aplicaciones utilizando las herramientas digitales con todas sus bondades un gran mundo por descubrir en la educación.

Es precisamente, que esta investigación está orientada a demostrar la efectividad en el uso de las herramientas digitales en este caso, BrainPOP como instrumento motivador para fortalecer las habilidades y el desarrollo de los procesos cognitivos y la competencia de la escritura en los estudiantes de segundo grado de básica primaria de la I.E.D Juan José Rondón. En el cual, se va aplicar y recoger información, reflexionar del proceso que se va a llevar a cabo en el aula o a través de las clases virtuales o por alternancia debido a la pandemia que está atravesando a nivel mundial.

### **3.2 MODELO DE INVESTIGACIÓN**

Nuestro modelo de investigación está basado en la Implementación de herramientas didácticas que permitan el desarrollo competencias comunicativas escritoras a través de la aplicación BrainPOP, con la elaboración de herramientas didácticas que mejoren el aprendizaje significativo de la Lengua Castellana en especial los procesos de escritura de textos o cuentos de los estudiantes de segundo grado.

Nuestra metodología se sustenta desde las el paradigma de la tecnología educativa, como una forma de ver la realidad y la organización del pensamiento que busca la eficiencia de los

procesos de calidad, efectividad y atributos que forma parte de la solución de problemas educativos a través del diseño de la herramienta de recursos educativos digitales de aprendizajes agradables, lúdicos, y atractivos que fortalece el aprendizaje de las lenguas castellana en los proceso escritor de los estudiantes de segundo grado.

la investigación surge

La presente investigación se fundamenta en el modelo cualitativo, teniendo en cuenta que son las ciencias humanas las que estudian el comportamiento, la condición y el desempeño del ser humano, bajo la modalidad descriptiva con diseño de campo. De acuerdo con (Danhke,1989, Cap. 3) citado por Hernández et al, (2003) y referenciado por Castro (2018).

(Hernández y Mendoza, 2018, Cap. 2) el enfoque cualitativo que puede concebirse como el conjunto de prácticas interpretativas que hacen el mundo “visible” sostienen que es naturalista Es naturalista (porque estudia a los objetos y seres vivos en sus contextos o ambientes naturales y cotidianidad) e interpretativo (pues intenta encontrar sentido a los fenómenos en función de los significados que las personas les otorguen) es así como la investigación cumple con todas las bases que presenta el enfoque cualitativo de la investigación.

Esta investigación se produce en el mismo contexto, es decir donde se desarrolla nuestra investigación en este caso en la institución José Rondón y la situaciones que se presentan en el diario vivir de los estudiante, y su situación económica que influyen en los proceso de aprendizajes en este caso las escritura, es interpretativo por que el investigador trata de

comprender el fenómeno según los datos recogidos que brindan los sujetos investigados, en este caso, estudiante, docente, padres de familia, es holística porque integra todos los componentes de la investigación, sus instrumentos, además se observa la comunidad educativa, su entorno, el ambiente los valores éticos, la política, la economía, religión etc. y es constructivista porque se basada en la premisa y teorías que se van construyendo día a día en el momento en que se desarrolla la investigación es muy flexible porque tiene la capacidad de adaptarse a cualquier circunstancia o cambio que se genera en determinado momento, es interpretativa porque explica o aclara el sentido en que se dan los sucesos y que se entendidos desde diferentes modos y consigue expresar de un modo personal la realidad.

En el caso de la investigación que es implementar herramientas didácticas que permitan desarrollar competencia comunicativa escritora a través de la aplicación BrainPOP.

Cabe recordar, que todos estos componentes se desarrollan a partir de la Investigación del Método Cualitativo, Hernández et al, (2014) mencionan que en la investigación cualitativa la muestra, la recolección y el análisis de datos son fases que se realizan de manera simultánea, donde la pregunta de investigación se va perfeccionando y respondiendo en un proceso cíclico llamado también en espiral, en fin, lo que se destaca del método cualitativo es que se incluya el escenario (tiempo, lugar, entre otros), la muestra, el diseño y procedimientos; que el análisis y resultados se encuentren en narrativa general donde se presentan las unidades de análisis, categorías y relación entre ellas, reflexiones, hipótesis y teorías sin olvidar los elementos gráficos y la congruencia es decir, coherencia lógica en todos los entes que conforman la investigación o hilo conductor de toda la investigación.

De allí, la investigación cualitativa es abierta, argumentan (Ruiz, 2012) y (Cornejo, et al. (2011, p. 8), pues involucra o se enriquece de diferentes ciencias como la etnografía, la antropología, la etnología, la sociología, la historia, la política y tecnológicos sobre todo, en este momento donde gira en torno a las comunicaciones y interconexiones donde se desarrollan diferentes actividades interpersonales, económicos, sociales, políticos, religiosos etc., sobre todo, en la parte epistemológica lo relacionado al conocimiento de la ciencias y las tecnologías que en este momento, ese proceso se está realizando por medio digital, como consecuencia de la pandemia que existe a nivel mundial, donde los docentes, estudiantes, y población en general nos tocó aprender a manejar las herramientas digitales como el celular, Tablet, computadoras, asimismo, bajar programas, aplicaciones es por esta razón que vemos pertinente la investigación de implementar herramientas didácticas que permitan desarrollar competencia comunicativa escritora a través de la aplicación BrainPOP.

Por lo consiguiente, en la aplicación BrainPOP se descubren actividades diferentes y divertidas de todas las áreas del saber, donde pones a volar tu imaginación y de esta manera crear cuentos divertidos creativos donde el estudiante es capaz de desarrollar su competencia escritora, a través de la aplicación, ya que es diferente a la metodología que está acostumbrado a utilizar o de una manera tradicional, con ello se busca que el estudiante aprenda de una manera divertida y dinámica, Asimismo, que la aplicación le dé fuerza en este proceso de enseñanza aprendizaje y de manera colaborativa y cooperativa pueda desarrollar este proceso de redacción de cuentos infantiles con sus personajes favoritos, teniendo en cuenta su entorno, la naturaleza y el contexto social importante para el desarrollo de la escritura en el estudiante de segundo grado

que es donde comienza a plasmar sus primeros escritos, como su primera carta, su primer cuento etc.

Nuestra investigación sigue una enseñanza de **aprendizaje basada en secuencias didácticas** “Una secuencia didáctica pedagógica puede definirse como un proceso de enseñanza aprendizaje organizado en torno a un conjunto de contenidos tratados por el profesor como una unidad... Una secuencia didáctica puede desarrollarse durante varias sesiones y completarse en un solo día o extenderse a lo largo de varios días e incluso semanas” (Coll, 1998, p. 8). Teniendo en cuenta lo anterior, las Secuencia didáctica según, (Moreira, 2012, p. 49), define secuencias didácticas como secuencias de enseñanza potencialmente facilitadoras de aprendizaje significativo, de temas específicos de conocimiento conceptual o procedimental, que pueden estimular la investigación aplicada en la enseñanza diaria de las clases.

Furman afirma que las secuencias didácticas se diseñan como un guion es decir como un proyecto de ideas que se van desarrollando paulatinamente, como un relato que llevan los alumnos desde el punto inicial, pasando por etapas que lo van ayudando a construir conocimientos competencias y habilidades nuevas, de manera progresiva y coherentes 2013. De acuerdo con lo anterior, el autor expresa que solo se puede hablar de enseñanza cuando hay aprendizaje, y para que el aprendizaje pueda ser considerado como tal, debe ser significativo, es precisamente la intención que tiene nuestra investigación sobre investigación que es implementar herramientas didácticas que permitan desarrollar competencia comunicativa.

Siguiendo lo anterior, “las competencias y las secuencias didácticas son una metodología relevante para mediar los procesos de aprendizaje en el marco del aprendizaje o refuerzo de

competencias; para ello se retoman los principales componentes de dichas secuencias, como las situaciones didácticas (a las que se debe dirigir la secuencia), actividades pertinentes y evaluación formativa (orientada a enjuiciar sistemáticamente el proceso).” Es sumamente importante que los estudiantes sean competentes para adaptarse al mundo de hoy, desarrollando todas las competencias de las diferentes áreas del saber y la transversalidad que debe existir en todos los procesos de enseñanza aprendizaje sobre todo las competencias digitales o del aprendizajes de las herramientas TIC que permitan comunicarse o interrelacionarse con todo el mundo, sobre todo, que se manejan las telecomunicaciones, o interrelaciones desde cualquier parte del mundo por eso vemos necesario que los estudiantes desde la básica primaria aprendan a manejar las herramientas TIC. Con la articulación de la fase del diseño de la intervención pedagógica mediada por las TIC es entendida de la siguiente manera (Tobón, 2010, p. 20).

Por ende , el autor expresa que solo se puede hablar de enseñanza cuando hay aprendizaje, y para que el aprendizaje pueda ser considerado como tal, debe ser significativo, es precisamente la intención que tiene nuestra investigación sobre investigación que es implementar herramientas didácticas que permitan desarrollar competencia comunicativa escritora a través de la aplicación BrainPOP, a través de esta herramienta se busca que los estudiantes de segundo grado de básica primaria obtengan un proceso de enseñanza aprendizaje significativo que es precisamente la intención de este sistema de aprendizaje de secuencias didácticas donde se dan unas características esenciales como son la interrelación de los docentes, estudiantes, y procesos de enseñanza aprendizajes y los diferentes instrumentos que se pretenden utilizar pero también, la intención es incrementar la participación del estudiante en su proceso de aprendizaje, que se propongan actividades colaborativas, situaciones problema, además que se den espacios para el desarrollo de actividades individuales; y es precisamente lo que buscamos con nuestra investigación qué es

proponer una actividad de entrada para que el estudiantes a través de una imagen escriba un escrito o cuento donde se mire la calidad de escritura que él maneja a su edad, teniendo en cuenta el desarrollo cognitivo y psicomotor, ya que cada estudiante aprende a su paso.



Referencias: Tobón (2009a, 2010) y Pimienta y Enríquez (2009)

En el siguiente cuadro se describen los componentes de la secuencia didáctica:

<b>PRINCIPALES COMPONENTES DE UNA SECUENCIAS DIDÁCTICAS POR COMPETENCIAS</b>	
<b>Situación problema del contexto</b>	Problema relevante del contexto del contexto por medio del cual se busca la formación.
<b>Competencias para formar</b>	Se describe la competencia o competencias que se pretenden formar.

<b>Actividades de aprendizaje y evaluación</b>	Se indican las actividades con el docente y las actividades de aprendizaje autónomo de los estudiantes.
<b>Evaluación</b>	Se establecen los criterios y evidencias para orientar la evaluación del aprendizaje, así como la ponderación respectiva. Se anexa la matriz de evaluación.
<b>Recursos</b>	Se establecen los materiales educativos requeridos para las secuencias didácticas, así como los espacios físicos y los equipos.
<b>Proceso metacognitivo</b>	Se describen las principales sugerencias para que el estudiante reflexione y se auto regule en el proceso del aprendizaje.

Tomado de Sergio Tobón, Julio Pimienta Prieto, Juan Antonio García Fraile. (2010). *Secuencias didácticas: Aprendizaje y Evaluación de competencias*. México: PEARSON

Este modelo de competencias considera estos dos aspectos y promueve una formación dinámica e interactiva mediante secuencias didácticas pertinentes, buscando que los estudiantes aprendan a aprender y emprender mediante las competencias necesarias (García, 2000; García Fraile et Sabán Vera, 2008; García Fraile, Tobón et López, 2009); Es precisamente, lo que se requiere actualmente que los estudiantes sean competentes en cualquier contexto social, personal, familiar, comunitario, laboral-profesional, ambiental-ecológico, político, cultural, artístico, etc. sobre todo en este mundo tan complejo.

Siendo consecuente con lo anterior, las secuencias didácticas se retoman plenamente el planteamiento de Vygotsky sobre el aprendizaje cooperativo y se busca que los estudiantes realicen actividades colaborativas en torno a la resolución de un determinado problema de la realidad, buscando que se complementen en sus habilidades, actitudes y conocimientos. De esta forma, el aprendizaje cooperativo les proporciona el apoyo social y el andamiaje (Bruner, 2000; citado por Pimienta, 2007, p. 10), que necesitan para avanzar en su aprendizaje. Teniendo en cuenta todas las características del aprendizaje por secuencias didácticas, donde se ve la relevancia del aprendizaje basado en las ciencias sociales, del trabajo cooperativo, aprendizaje significativo, activo, dinámico y divertido y teniendo en presente, que el estudiante se le debe enseñar para ser competentes en un contexto social, para la vida y el mundo actual en que vivimos.

Más centrado en el enfoque de las competencias, otra vez Tobón, nos orienta al respecto. “A partir del problema del contexto (situado), y considerando la competencia o competencias por formar, se establecen las actividades de aprendizaje y evaluación. Para ello se busca que dichas actividades estén articuladas entre sí en forma sistémica y que haya dependencia entre ellas, para que de esta forma contribuyan a la resolución del problema planteado”. (Tobón, et. al. 2010, p.74).

De igual forma Tobón sugiere 4 aspectos que hay que considerar:

1. Organizar actividades en tres momentos: inicio, desarrollo y cierre.
2. Determinar las actividades de apoyo directo del docente.
3. Identificar las actividades a realizar por los alumnos en su tiempo de trabajo autónomo.

4. Se establece la duración de cada una de las actividades, y sugiere un rango de flexibilidad, porque a veces hay que darle más o menos tiempo de acuerdo con el trabajo de los estudiantes.

(Tobón, et. al. 2010, p.75). Estos son los pasos a tener en cuenta en las actividades de las secuencias didácticas como las sugiere Tobón.

### **3.3 FASES DEL MODELO DE INVESTIGACIÓN**

**3.3.1 Fase de diagnóstico.** que busca desarrollar las habilidades escritoras en los estudiantes de 2° de Básica Primaria. Para ello, utilizamos la escritura creativa libre, donde les mostramos un dibujo y ellos crearon un pequeño escrito o un cuento con lo que observaron en ese dibujo, y cada estudiante lo interpreto de acuerdo a su imaginación dando como resultado la creación de un cuento fantástico o divertido de acuerdo a su edad, debemos advertir que en los procesos de enseñanza aprendizajes no todos los estudiantes aprenden de la misma forma o intensidad por esta razón hicimos el diagnóstico para verificar que tanto escribieron de acuerdo a su edad cronológica, porque es precisamente uno de los procesos que se dan de último como es la competencia escritural.

En este proceso de verificación hicimos el recuento de las características de la escritura para su nivel, para luego llevarlo al reconocimiento de la herramienta digital en este caso aplicación BrainPOP.

Como fase diagnóstica realizamos una evaluación creativa según Brenes 2002:27 la evaluación diagnóstica es el conjunto de técnicas y procedimientos evaluativos que se aplica antes

y durante el desarrollo del proceso de instrucción al igual que (Brenes et Fernández, 2006). Con ella determinamos el nivel de las habilidades escritoras en los estudiantes de 2° de Básica Primaria.

**3.3.2 La fase de elaboración de herramienta didáctica**, se elaboró una secuencia didáctica pedagógica como estrategia de aprendizaje que comprende una sucesión de actividades que potencializan y facilitan los aprendizajes significativos. A partir del problema del contexto y considerando las competencias por formar, se establecen las actividades de aprendizaje y evaluación, además que las secuencias tienen un inicio, un desarrollo y un final características muy importantes que contribuyen a la resolución del problema planteado”. (Tobón, et. al. 2010, p.74).

**3.3.3 La Fase de Implementar de BrainPOP** fue concebida por el Dr. Avraham Kadar(1999) herramientas didáctica que promueve el aprendizaje conceptual y significativo del estudiante fomenta el diálogo constante, además mejora los resultados y impulsa los desempeños con la implementación de las herramientas digitales en las enseñanza de las competencias escritoras en la básica primaria, además que fomenta la transversalidad de todas las áreas desarrollando aprendizajes integrales con aspectos sociales, culturales, históricos, religiosos y políticos mirándolos desde su contexto social. En la fase de implementación de la aplicación BrainPOP se explicó por medio de un tutorial como manejar la aplicación dentro de eso estaba el reconocimiento de la aplicación reconociendo todos los recursos de la aplicación en este caso lo referente al proceso escritor.

**3.3.4 La fase de evaluación** de la aplicación de BrainPOP herramienta digital que contribuyó al logro de los objetivos planteados, fundamentada en la teoría del aprendizaje del

conectivismo, en palabras de (García, 2010). Zapata M. (2012, p. 3-34). Todo material digital creado para un fin educativo, cuando su diseño tiene el propósito de contribuir, posibilitar y fortalecer el proceso de aprendizaje, en fase se evaluó los pasos del proceso que realizaron para desarrollar el proceso escritural cómo planeación, redacción, revisión y corrección, además la fase de la evaluación de la efectividad de la aplicación a través, de evaluación de la salida.

### **3.4 MUESTRA Y POBLACIÓN**

#### **Muestra y población**

Este trabajo de investigación se desarrolló en la I.E.D. Juan José Rondón, ubicada en la Cra. 25B No. 68 - 20 del Barrio San Felipe de la ciudad de Barranquilla, Atlántico, Colombia, en el grado segundo de básica primaria, en estudiantes en edades que oscilan de 7 a 9 años de edad en los estratos 1, 2, 3, y por criterio de saturación se eligió para aplicar la evaluación diagnóstica, 10 estudiantes, entre ellos 4 niñas y 6 niños, donde la maestra desde el principio de año vio la dificultad en estos estudiantes, se llevó a cabo la realización de la evaluación diagnóstica que se realizó por vía digital debido a la pandemia del covid-19 que vive el país y todo el mundo actualmente, observamos y describimos los avances que tienen en las competencias escritoras de acuerdo a la edad del estudiante y de esta manera pudimos implementar la herramienta digital de BrainPOP para ver el desarrollo o retrocesos en la escritura de textos cortos o cuentos utilizando las herramientas digitales para así ayudar al desarrollo del aprendizaje escritor.

### **3.5 CATEGORÍA DE ESTUDIO**

La categoría cualitativa que se presenta en nuestra investigación tienen características diferenciales, esto significa que el problema de investigación son “las dificultades que presentan los niños de segundo grado en el desarrollo de las competencias escritoras” es estudiado a profundidad para determinar los aspectos que se van a considerar, es importante anotar que esta decisión es altamente subjetiva porque están influenciadas por las vivencias, experiencias y dominio de la temática por parte del investigador.

En palabras de Gomes citado por (Romero, 2005, p. 60). La palabra categoría, se refiere a un concepto que abarca elementos con características comunes o que se relacionan entre sí. Las categorías son empleadas para establecer clasificaciones. En este sentido trabajar con ellas implica agrupar elementos, ideas y expresiones en torno a un concepto capaz de abarcar todo (P.1) Dichas categorías de estudio surgen en la presente investigación “Implementación de herramientas didácticas que permitan desarrollar competencias comunicativas escritoras a través de la aplicación BrainPOP” por la necesidad que se presenta en el aula de segundo grado, donde los estudiantes presentan dificultades en el desarrollo de las habilidades comunicativas escritoras lo que ocasiona bajo rendimiento académico y resultados desfavorables en las pruebas de Estado.

Las categorías que se establecieron para hacer el análisis de la situación problemática motivo de estudio de la presente investigación son:

### **3.51 CATEGORÍA DE ESCRITURA**

El proceso de producción escrita: estrategias de planificación, textualización y revisión ... estos procesos de escritura tomado de Cassany (1994) por JF Álvarez García (2019). Es una actividad inmersa en el desarrollo del pensamiento que nos permite a través de los procesos mentales realizar un texto escrito de manera constructiva, interactiva y estratégica. Donde los estudiantes escriben un texto creativo a través de imágenes interactivas, videos y películas en su imaginación.

### **3.5.2 CATEGORÍA PLANIFICAR O PREESCRITURA**

Planificación Es una etapa intelectual e interna, en la que el estudiante realiza su pensamiento y todavía no escribe ninguna frase. En esta categoría el estudiante realiza una lluvia de ideas, esquemas, mapas conceptuales, pequeñas notas sobre conceptos asociados o temas de interés para el estudiante como público en general esto le permite el desarrollo cognitivo y organizar los presaberes del discente.

### **3.5.3 CATEGORÍA TEXTUALIZACIÓN O ESCRITURA**

Textualización se tratarán de un escrito con las ideas y notas que tiene, teniendo en cuenta la coherencia y cohesión sobre el tema a desarrollar de su interés. Sin preocuparse de la corrección ni el estilo, pero teniendo en cuenta el desarrollo de todas las ideas que tienen en su interior o tema de su contexto social donde vive, es decir una introducción del tema que le guste.

### **3.5.4 CATEGORÍA REVISIÓN O REESCRITURA**

Conviene dejar “enfriar” el escrito antes de someterlo a revisión. Esto significa que es necesario dejar pasar “un tiempo prudencial” antes de revisar y redactar la versión final. La corrección debe alcanzar la ortografía, sintaxis, adecuación semántica, etc. En este momento se debe emplear el diccionario si se presenta alguna imprecisión o duda. Todo texto se puede rehacer y se pueden incluir en él nuevas ideas o comentarios. A esta posibilidad se le llama recursividad.

### **3.6 TÉCNICA E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

#### **Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

Los métodos de investigación son los procedimientos que hicimos para lograr los objetivos que nosotros nos propusimos, en este caso determinamos el nivel de las habilidades escritoras en los estudiantes de 2° de Básica Primaria, elaborando las herramientas didácticas que permitieron el desarrollo de las habilidades comunicativas a través de la implementación de BrainPOP, teniendo en cuenta diario de campo durante el desarrollo de las clases de español para identificar avances o dificultades que se presentaron en el grupo y registrarlas en una base de datos, y por último se evaluó la efectividad de la herramienta.

Las técnicas e instrumentos de recolección de información son las estrategias que sigue el investigador para hallar los datos, como lo plantea (Aguilar, 2016, p. 1) “Son las distintas formas o maneras de obtener la información, el mismo autor señala que los instrumentos son medios materiales que se emplean para recoger y almacenar datos”. La técnica es la observación del participante a través del diario de Campo. Primeramente, se realizará una prueba diagnóstica que nos permitirá iniciar el proceso investigativo porque determinará las acciones o ruta a seguir para

resolver las dificultades existentes. En el caso de los estudiantes de segundo grado, la prueba diagnóstica se aplicará a los 10 niños que presentan dificultades en el desarrollo del proceso escritural de textos y cuentos con el fin de tomar decisiones con respecto a los objetivos y contenidos a trabajar durante la implementación del proyecto.

**3.6.1 La entrevista estructurada escrita** Según, (Sabino, 2002, Cap. 8), referenciado por Ramírez (2010), incluye en los diseños de campo, los siguientes: las entrevistas se dividen en dos tipos. Entrevistas estructuradas y no estructuradas. Entrevista estructurada: Es una técnica para obtener que una persona transmita oralmente al entrevistador su definición personal de la situación. La entrevista estructurada se lleva a cabo mediante la aplicación de un cuestionario a una muestra de personas, las entrevistas proporcionan información sobre las opiniones, actitudes y comportamientos de los ciudadanos. En la entrevista estructurada cerrada como método para diagnóstico, que consta de una para el docente, padre de familia y estudiante, con el fin de determinar con cuántos equipos cuenta la institución, con qué equipo cuenta en la casa, que medio digital usan y para que lo usa, cuántas aplicaciones conocen, y cual es de su preferencia y saber si le gusta escribir por ese medio, en este sentido de preguntas es para verificar si usa estos dispositivos y que tanto nos puede ayudar en nuestro proceso.

En la entrevista escrita se incluyeron preguntas de clase cerradas, esta herramienta permitió conocer el nivel de desarrollo de competencias escritoras en los estudiantes de segundo 2° grado I.E.D Juan José Rondón de la ciudad de Barranquilla. Los siguientes son algunos de los beneficios que obtuvimos:

**3.6.2 Evaluación diagnóstica** según (Brenes,2002, p. 10) es el conjunto de técnicas y procedimientos evaluativos que se aplica antes y durante el desarrollo del proceso de la investigación tiene como finalidad determinar cuáles son las debilidades y fortalezas que presentan los estudiantes en su proceso de aprendizaje, es el punto de partida que se debe considerar para llevar a cabo un plan de ajustes para aquellos estudiantes que presentan dificultades en la habilidades escritoras, los estudiantes realizaron la prueba a través de una imagen y hicieron un texto creativo donde se evidenció las dificultades para escribir.

**3.6.3 Diario de Campo Pedagógico** es el instrumento utilizado para recoger los datos de la observación según (Córdova, 2017) cita a Cifuentes (2011), quien sostiene que el uso del diario es una estrategia para registrar, evaluar y ordenar las evidencias que servirán para su posterior análisis. Tiene como eje fundamental la observación, pues este es el instrumento por excelencia para aprehender “la totalidad de lo social que se manifiesta en la experiencia, además que es una herramienta muy importante para la investigación acción”. En palabras de Elssy Bonilla y Penélope Rodríguez “observar, con sentido de indagación científica, implica focalizar la atención de manera intencional, sobre algunos segmentos de la realidad que se estudia, tratando de capturar sus elementos constitutivos y la manera como interactúan entre sí, con el fin de reconstruir inductivamente la dinámica de la situación”<sup>2</sup>.

Al igual, el diario de campo para el docente es un instrumento muy importante en la adquisición de información y una experiencia para el profesor. No todo lo vivido u observable en el campo puede considerarse como experiencia, sino que ha de ser fruto de la reflexión y de la comprensión. (Contrera et Pérez, 2010, pp. 21-86), consideran que la experiencia se produce cuando la vida es pensada y

reflexionada, no sólo cuando se pasa tiempo en las aulas. Es decir, que la auténtica experiencia es Praxis, reflexión y acción conjunta, tal y como enuncia Freire, el diario de campo pedagógico es muy importante porque nos permite apuntar el día a día de todo lo observable y traducirlo en palabras escritas con una evaluación subjetiva y reflexiva de las competencias escritoras de los estudiantes, sus impresiones, sus avances, limitaciones, inquietudes que se generó en todo el hilo conductor de todo el proceso de las competencias escritoras en el grado segundo de la Institución Juan José Rondón.

#### **3.6.4 Secuencia didáctica pedagógica.**

(Moreira, 2012, p. 22), define secuencia didáctica como secuencias de enseñanza potencialmente facilitadoras de aprendizaje significativo, de temas específicos de conocimiento conceptual o procedimental, que pueden estimular la investigación aplicada en la enseñanza diaria de las clases. Tobón, nos orienta al respecto. “A partir del problema del contexto (situado), y considerando la competencia o competencias por formar, se establecen las actividades de aprendizaje y evaluación. Para ello se busca que dichas actividades estén articuladas entre sí en forma sistémica y que haya dependencia entre ellas, para que de esta forma contribuyan a la resolución del problema planteado”. (Tobón, et. al. 2010, p.74).

**3.6.5 Evaluación de Salida** en esta evaluación final se realizó una evaluación donde el estudiante construyó un cuento a través de una imagen comprobando lo aprendido dentro del proceso aprendizaje quedando integrado los conocimientos con la estructura cognitiva, al igual que la evaluación de la eficacia o deficiencia de la aplicación del BrainPOP en el proceso de aprendizaje en especial en la escritura de cuentos o textos para el grado segundo.

### **3.6.6 Instrumentos que se aplicaron en la investigación**

**3.6.6.1 Valor didáctico del recurso.** Las habilidades o capacidades cognitivas que se pueden potenciar con la secuencia didáctica planteada en el recurso educativo digital BrainPOP, permiten desarrollar en el estudiante el pensamiento, analizar la interpretación de los hechos, analizar secuencias, desarrollar la atención y la concentración, enriquecer el vocabulario, ejercitar el cerebro, se estimula la mente, se favorece la construcción de ideas para darle sentido a una oración, se estimula la escucha, proporciona un entretenimiento educativo todo esto conlleva a el fortalecimiento de la competencia escritora. Aprendizaje cooperativo. Los instrumentos que proporcionan las TIC facilitan el trabajo en grupo y la interacción de actitudes socioculturales, ya que propician el intercambio de ideas y la cooperación

**3.6.6.2 Fortalezas de la herramienta BrainPOP.** Es que se caracteriza porque facilita al docente la creación de actividades pedagógicas multimedia y brinda video tutoriales de todas las áreas del saber, Las actividades diseñadas para estudiantes con edades 7 y 18 años permiten desarrollar el aprendizaje cognitivo y significativo. de igual forma, es inclusiva porque presenta de diferentes formas las actividades bien sea a través del texto, imágenes o audio y actividades que pueden ser resueltas en línea pueden ser fotocopiadas, asimismo desarrolla las competencias digitales o tecnológicas que permiten el desarrollo individual desarrollando la interacción entre estudiante y docente o padre de familia, también presenta una guía de trabajo que favorece el aprendizaje y la evaluación de la adquisición de nuevos conocimientos estas son unas de las cualidades que posee la aplicación BrainPOP.

### 3.7 RUTA DE INVESTIGACIÓN

## IMPLEMENTAR HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS QUE PERMITAN DESARROLLAR COMPETENCIA COMUNICATIVA ESCRITORA A TRAVÉS DE LA APLICACIÓN BRAINPOP

¿Cómo implementar estrategias didácticas para fortalecer el desarrollo de las habilidades comunicativas escritoras a través de la aplicación BrainPOP, en los estudiantes de segundo grado de la I.E.D. Juan José Rondón?

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	COMPETENCIAS (CONCEPTOS)	CATEGORÍAS O VARIABLES	SUBCATEGORÍAS O SUBVARIABLES	INDICADORES	INSTRUMENTOS	TIEMPOS DE EJECUCIÓN
1. Determinar el nivel de las habilidades escritoras en los estudiantes de 2° de Básica Primaria.	-Textual  Produce textos escritos que respondan a diversas necesidades comunicativas	Escritura	Texto creativo	Escribe un texto creativo a través de una imagen.	<b>Evaluación diagnóstica</b> <b>Diario de Campo Pedagógico</b>  A través de una imagen escribe un cuento. Orientación y explicación de la plataforma de BrainPOP a los estudiantes.	Una semana  31 de mayo a viernes 4 de
2. Elabora herramientas didácticas que permitan el desarrollo de las habilidades comunicativas a través de la implementación de BrainPOP en los estudiantes de 2° de Básica Primaria.	Textual  Produce textos escritos que respondan a diversas necesidades comunicativas	Planificar  (preescritura)	Ideas  Notas. Preguntas	Realiza una lluvia de ideas sobre términos y conceptos asociados con la película de Brainpop.	<b>Secuencia Didáctica</b> <b>Diario de Campo Pedagógico.</b>  Mapa de idea principal y detalles de payo sobre la película. Mapa conceptual de personajes,  características y eventos	segunda Semana  del 7 de junio al  11 de junio.

<p><b>3.</b> Implementar en BrainPOP las herramientas didácticas y el diario de campo pedagógico durante el desarrollo de las clases de español para identificar avances o dificultades que se presenten en el grupo y registrarlas en una base de datos.</p>	<p>Textual</p> <p>Produce textos escritos que respondan a diversas necesidades comunicativas.</p>	<p>Textualización (Escritura)</p>	<p>Transcribe Cohesión Coherencia.</p>	<p>Realiza un escrito con las ideas y notas, teniendo en cuenta la coherencia y la cohesión sobre la película de BrainPOP.</p>	<p><b>Secuencia Didáctica</b> <b>Diario de Campo Pedagógico</b> Cuadro de sinónimos y antónimos.  Definición de términos y adicionar términos de la película BrainPOP.</p>	<p>Tercera Semana</p> <p>14 al 18 junio cuarta semana 21 al 25 de junio</p>
<p><b>4.</b> Evaluar la efectividad de las herramientas propuestas para el fortalecimiento de las competencias escritoras a través de la herramienta digital.</p>	<p>Textual</p> <p>Produce textos escritos que respondan a diversas necesidades comunicativas.</p>	<p>Revisión (Reescritura)</p>	<p>Evalúa  Corrige</p>	<p>Realiza, socializa y corrige el cuento creativo a través de una película o imagen.  de  BrainPOP.</p>	<p><b>Prueba de Salida</b> <b>Diario de Campo</b>  Evaluación de la aplicación en BrainPOP y la realización de un cuento. Revisa, socializa y corrige el cuento.</p>	<p>quinta semana</p> <p>28 al 7 Julio</p>

#### **4. NARRATIVA DE NUESTRA EXPERIENCIA**

Esta investigación nace de la necesidad de fortalecer las competencias escritoras en los estudiantes de segundo grado, a través, de la aplicación de BrainPOP, vemos importante implementar esta aplicación porque observamos que este proceso escritor es difícil de desarrollar en los primeros años, observamos con preocupación que se le presta poca atención a este campo; también en el momento de buscar material sobre la escritura de textos o cuentos, es poco lo que se encuentra frente al proceso lector; esto nos motivó a investigar sobre este tema y nos ha apasionado porque creemos fielmente que podemos contribuir en el mejoramiento del proceso escritor a través de cuentos, además, observamos que los niños en edades entre 7 a 9 años tienen una gran imaginación que podemos enfocar hacia la redacción de cuentos o textos divertidos a por medio de lo que sabe, de sus vivencias, de su contexto social cultural.

En la institución observamos que los estudiantes tienen grandes cualidades y potenciales que podemos dirigir o enfocar hacia la escritura de cuentos o textos creativos, fantásticos, artísticos, utilizando su grandes cualidades y llevando a los estudiantes a que sientan este amor hacia la escritura y los lleven a volar con su imaginación, nos sentimos felices de poder contribuir en este proceso que se desarrolló con los alumnos porque viendo los pasos del proceso escritor en los estudiantes que inician, esto nos entusiasma y hace que nos entreguemos con mucho cariño a la enseñanza de la escritura con el fin que los estudiantes mejoren y redacten los cuentos siguiendo todos los pasos que Cassany y Flower recomiendan para los que inician este proceso de escritura.

La escritura, en palabras de (Cassany, 2012, p. 108) “La escritura es una técnica, una habilidad, una práctica social y también un arte” mencionados por Cassany donde las técnicas que sugieren son la planeación, redacción, revisión y corrección siguiendo el conjunto de estrategias del perfil de un escritor. Donde la planeación o preescritura, es el momento donde el estudiante se dispone a realizar una lluvia de ideas o notas o preguntas en esquemas que le permiten llevar una mejor organización al momento de escribir; para luego llegar a la textualización o escritura que es donde el estudiante transcribe esas ideas o notas, entrelazando sus oraciones y teniendo en cuenta la coherencia y cohesión para determinar el sentido de lo que escribe o de un párrafo introductorio de la temática de su interés.

En la revisión o reescritura el estudiante tendrá la oportunidad de evaluar o corregir lo que ha escrito, dando la oportunidad de socializar con sus compañeros, docentes y padres de familia, generando un ambiente cooperativo y la transversalidad con las demás asignaturas. Al igual, mejorará su escrito reescribiendo nuevamente. En este sentido mejorará las competencias conceptuales y escriturales de la lengua castellana Teniendo en cuenta, la importancia de las herramientas digitales y la aplicación de BrainPOP como medio para mejorar las competencias escritoras de una manera amena, divertida y dinámica con las actividades que promueve la aplicación.

Para el desarrollo de este capítulo se implementará una matriz de análisis.

#### 4.1 Fase del Diagnóstico

### IMPLEMENTACIÓN HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS QUE PERMITAN DESARROLLAR COMPETENCIA COMUNICATIVA ESCRITORA A TRAVÉS DE LA APLICACIÓN BRAINPOP

**¿Cómo implementar estrategias didácticas para fortalecer el desarrollo de las habilidades comunicativas escritoras a través de la aplicación BrainPOP, en los estudiantes de segundo grado de la I.E.D. Juan José Rondón?**

FASE	OBJETIVO	TÉCNICA	DEFINICIÓN DE LA TÉCNICA	PROCEDIMIENTO	POBLACIÓN
Diagnóstico	Determinar el nivel de las habilidades escritoras en los estudiantes de 2° de Básica Primaria.	Evaluación Diagnóstica  Diario de Campo Pedagógico	La evaluación diagnóstica es un proceso sistemático y riguroso que se aplica antes y durante el desarrollo del proceso de la investigación tiene como finalidad determinar cuáles son las debilidades y fortalezas que presentan los estudiantes en su proceso de aprendizaje, según Brenes 2002:27  El diario de campo pedagógico es instrumento	Para este procedimiento se realizará a través de una imagen donde el estudiante creará un cuento creativo para ver sus fortalezas o dificultades en el momento desarrollar el proceso escritor.  En el diario de campo se registra, evalúa y se ordena las evidencias el paso a paso de todos los momentos dentro de las actividades	Estudiantes de segundo grado

Para determinar el nivel de las habilidades escritoras en los estudiantes de 2° de Básica Primaria se realizó una evaluación diagnóstica, es el conjunto de técnicas y procedimientos evaluativos que se aplica antes y durante del desarrollo del proceso de instrucción según (Brenes, Fernández, 2006, p. 4). el diagnóstico se tuvo en cuenta las respuestas de la entrevista estructurada donde el estudiantes se le pregunta cual es dispositivo que ellos utilizan, para que la utilizan, qué aplicación utilizaban los docentes para sus clases, de igual manera se les preguntó si conocían la aplicación de BrainPOP al cual, respondieron que no la conocen, como estrategia tic se utilizó el Whatsapp para enviar actividades, explicar y recordarles que deben realizar las actividades al igual, utilizó la aplicación Meet para hacer reuniones del grupo a estudiar.

Esta es una de las causas que nos impulsó a implementar la aplicación, para saber cómo estaban en la parte escritural se realizó una evaluación a través de una imagen para que el estudiante con su creatividad desarrolló un texto o una escritura creativo que Para (Cassany, 2012, p. 1-14) “La escritura es una técnica, una habilidad, una práctica social y también un arte”, es así como, el estudiante teniendo en cuenta su contexto social y cultural realizó un cuento que se utilizó para determinar las dificultades escritoras que tenían los estudiantes en el proceso escritural, arrojando como resultado que los estudiantes tenían dificultades al escribir de igual manera utilizamos el diario de campo para registrar características de los estudiantes, inquietudes, avances las dificultades que nos indican cómo diseñar las actividades para fortalecer el proceso escritor en los estudiantes.

#### 4.2 Fase de elaboración de las herramientas didácticas

FASE	OBJETIVO	TÉCNICA	DEFINICIÓN DE TÉCNICA	PROCEDIMIENTOS	POBLACIÓN
Elaboración de la herramienta didáctica	Elabora herramientas didácticas que permitan el desarrollo de las habilidades comunicativas a través de la implementación de BrainPOP en los estudiantes de 2° de Básica Primaria.	Secuencia didáctica pedagógica  Diario de Campo Pedagógico	La secuencia didáctica pedagógica como estrategia de aprendizaje que comprende una sucesión de actividades que potencializan y facilitan los aprendizajes significativos. (Tobón, et. al. 2010, p.74).  El Diario de Campo pedagógico es instrumento utilizado para recoger los datos de la observación según Córdova (2017) cita a Cifuentes (2011)	En la secuencia didáctica la secuencia de cada una de las actividades que realiza el docente con los momentos de inicio, desarrollo y final teniendo en cuenta las actividades del proceso escritor de la aplicación de BrainPOP.  En el diario de campo Pedagógico se registra, evalúa y se ordena las evidencias el paso a paso de todos los momentos dentro de las actividades registrar sus fortalezas o dificultades de cada actividad.	Estudiantes de segundo grado

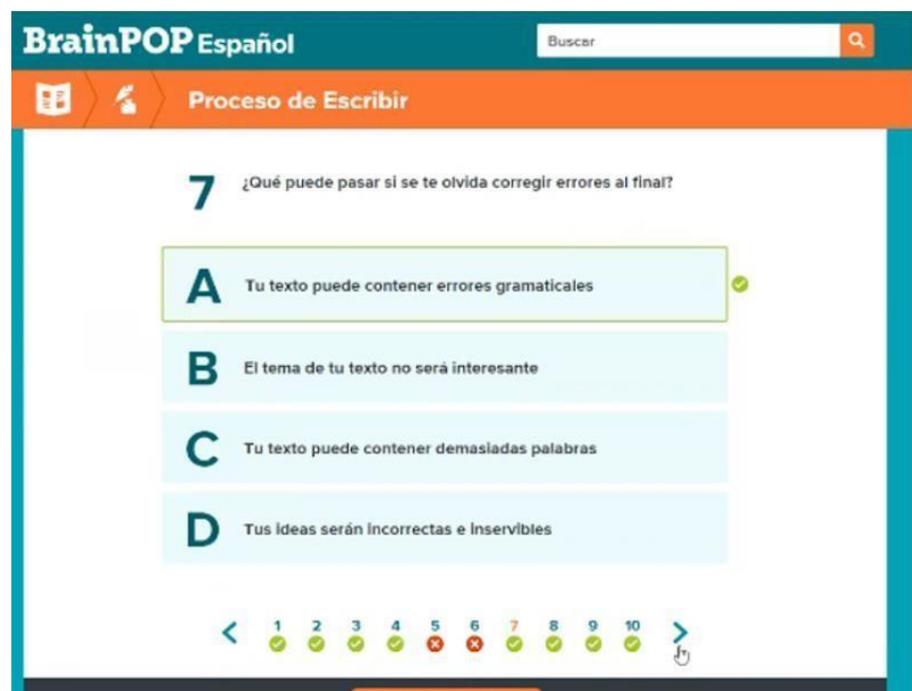
Para desarrollar nuestro segundo objetivo que es elaborar herramientas didácticas que permitan el desarrollo de las habilidades comunicativas a través de la implementación de BrainPOP en los estudiantes de 2° de Básica Primaria, se tuvo en cuenta los resultados obtenidos en la prueba diagnóstica donde se evidenció que los estudiantes tienen dificultades en el proceso escritor y en especial en la redacción de cuentos o textos por esta razón se elaboró una secuencia didáctica pedagógica como estrategia de aprendizaje que comprende una sucesión de actividades que potencializan y facilitan los aprendizajes significativos como lo dice Ausbel.

La secuencia didáctica se realiza a partir del problema del contexto y considerando las competencias por formar, se establecen las actividades de aprendizaje y evaluación, además que las secuencias tienen un inicio, un desarrollo y un final características muy importantes que sugiere para que de esta forma contribuyan a la resolución del problema planteado (Tobón, et. al. 2010, p.74) en el inicio el docente programa actividades como películas sobre BrainPOP, sobre cómo se hacen las lluvias de ideas, y mapas conceptuales pueden ser aplicados a cada aspecto de la vida donde el aprendizaje mejorado y el pensamiento claro mejoran el rendimiento humano.

En palabras de (Buzan 1996, p59) referenciado por Rodrigo-Antonio-Morice(2012) es una actividad donde el estudiante desarrolla procesos cognitivos, a través, de la generación y jerarquización de ideas de un tema de interés para el estudiante es una de las primeras actividades que estimulan o activan el pensamiento con ideas, notas y preguntas para poder iniciar un cuento al igual un cuadro de sinónimos y anónimo donde el estudiante desarrolla las habilidades comunicativas escritoras porque amplía el vocabulario permitiendo tener más dominio del lenguaje y le permite tener redacciones con más calidad y escribir con más amplitud cualquier

tema de interés. Como estrategia didáctica se utilizó el Whatsapp para explicar que se utilizó la aplicación Meet y la aplicación de BrainPOP.

La secuencia didáctica cuenta con una evaluación del proceso textual que se realiza en la aplicación BrainPOP que demuestra de una manera divertida y dinámica el aprendizaje a través de las herramientas digitales de BrainPOP.



En esta fase de la evaluación del proceso escritor de las competencias lingüística a través, de la secuencia didáctica que se desarrolló actividades en la herramienta de BrainPOP y de una manera divertida y dinámica se pudo observar que el 80% de los estudiantes contestaron la evaluación correcta, demostrando la efectividad del aprendizaje significativo de la Secuencia didáctica pedagógica y demostrando la eficacia y efectividad de la aplicación de BrainPOP

#### 4.9 Fase de implementación de la aplicación BrainPOP

FASE	OBJETIVO	TÉCNICA	DEFINICIÓN DE LA TÉCNICA	PROCEDIMIENTO	POBLACIÓN
Fase de Implementar de la aplicación BrainPOP	Implementar en BrainPOP las herramientas didácticas y el diario de campo pedagógico durante el desarrollo de las clases de español para identificar avances o dificultades que se presenten en el grupo y registrarlas en una base de datos.	Secuencia didáctica pedagógica  Diario de Campo Pedagógico	La secuencia didáctica pedagógica como estrategia de aprendizaje que comprende una sucesión de actividades que  Potencializan y facilitan los aprendizajes significativos.  (Tobón, et. al. 2010, p.74).  El Diario de Campo pedagógico es instrumento utilizado para recoger los datos de la observación según Córdova (2017) cita a Cifuentes(2011).	En la secuencia didáctica la secuencia de cada una de las actividades que realiza el docente con los momentos de inicio, desarrollo y final teniendo en cuenta las actividades del proceso escritor de la aplicación de BrainPOP.  En el diario de campo Pedagógico se registra, evalúa y se ordena las evidencias el paso a paso de todos los momentos dentro de las actividades registrar sus fortalezas o dificultades de cada actividad.	Estudiantes de segundo grado

En esta fase del proyecto Implementación de BrainPOP herramientas durante el desarrollo de las clases de español para identificar avances o dificultades que se presenten en el grupo y registrarlas en una base de datos para poder determinar los avances que tuvieron los estudiantes desde la implementación del BrainPOP, muy importante incorporar en el proceso de enseñanza

aprendizaje material digitales según, (García, 2010). Citado Zapata, M. (2012, p. 65). Todo material digital creado para un fin educativo, cuando su diseño tiene el propósito de contribuir, posibilitar y fortalecer el proceso de las actividades de la secuencia didáctica pedagógica dentro de la primera actividad que se realizó fue la Orientación y explicación de la plataforma de BrainPOP a los estudiantes y la apropiación de todas de todos los temas que tienen no solamente de español sino, de todas las áreas del saber permitiendo la transversalidad en las competencias con las diferentes actividades que se realizaron por varias semanas, también utilizamos el diario de campo como instrumento de recolección, registro y evaluación de los que de una hasta la culminación del proyecto.

utilizaremos el diario de campo pedagógico que es instrumento utilizado para recoger los datos de la observación según (Córdova, 2017, p. 22) cita a Cifuentes (2011). en él se registró los avances de los estudiante en la medida que se fueron desarrollando las actividades, y dificultades que tuvieron para la conexión a internet o dificultades en el manejo de la aplicación también se registró las emociones cuando contestaban las preguntas o realizaban las actividades de la aplicación es evidente que muchos estudiantes les divierte utilizar las tecnologías que son muy importantes para la incorporación de los docentes en sus actividades pedagógicas porque potencializan el aprendizaje. Como estrategia tic se utilizó el Whatsapp para enviar y recordar las actividades que deben realizar para la explicación se utilizó la aplicación Meet para las reuniones y la aplicación de BrainPOP.

## Fase de evaluación de la aplicación BrainPOP

FASE	OBJETIVO	TÉCNICA	DEFINICIÓN DE LA TÉCNICA	PROCEDIMIENTO	POBLACIÓN
Fase de evaluación de la aplicación BrainPOP	Evaluar la efectividad de las herramientas propuestas para el fortalecimiento de las competencias escritoras a través de la herramienta digital.	Evaluación de Salida  Diario de Campo Pedagógico	Evaluación de salida que consta de preguntas múltiples con única respuesta sobre la eficacia de la aplicación  El Diario de Campo pedagógico es instrumento utilizado para recoger los datos de la observación según Córdova (2017) cita a Cifuentes (2011).	Con base en los resultados finales se establecerán los avances que alcanzaron los estudiantes de segundo grado en el desarrollo de sus habilidades escritoras durante la implantación de la secuencia didáctica.  En el diario de campo Pedagógico se registra, evalúa y se ordena las evidencias el paso a paso de todos los momentos dentro de las actividades registrar sus fortalezas o dificultades de cada actividad.	Estudiantes de segundo grado

El objetivo es evaluar la efectividad de las herramientas propuestas para el fortalecimiento de las competencias escritoras a través de la herramienta digital. para llegar a la evaluación de la aplicación se realizó la evaluación diagnóstica donde se evidencio que los estudiantes no manejan bien la escritura de textos, con dificultades como escritura unida, problemas de coherencia y cohesión, no manejan el contexto que se le presenta en la película o imagen, no manejan las etapas del proceso escritural por esta razón se incorporó la aplicación de BrainPOP como una didáctica digital con programas que promueven la efectividad motora y académica de los aprendizajes con la aplicación de BrainPOP, fue concebida por el Dr. Avraham Kadar, como una manera creativa de explicar conceptos complejos a los estudiantes muy importante porque determinarán lo

avances que tuvieron los estudiantes desde la implementación, además que en un estudio se corrobora.

En un comparativo de los resultados en las pruebas ENLACE (Evaluación Nacional de Logros Académicos en Centros Escolares) En escuelas oficiales de Veracruz México de 2009 a 2010. Se identificó que de 9 10 deciles de los usuarios que más utilizaron BrainPOP en esta entidad incrementó un 90% de los alumnos con desempeño bueno y excelente. Al igual que en las actividades que realizaron los estudiantes se demostró que el 80% de los estudiantes contestaron positivo a la evaluación del proceso escritural en la aplicación.

En la secuencia didáctica se evidenció los avances que los estudiantes tuvieron al realizar las actividades que se presentaron en la escritura por que desarrollaron las diferentes etapas del plan textual como lo referencia: (Flowers y Hayes, 1981, p.78): “la planificación, la producción del texto y la revisión”, citado por (Sánchez, et al. 2015, p. 278) planificar, redactar y revisar el escrito.

El estudiante en el momento de escribir realizó una lluvia de ideas con los preconceptos o ideas previas Es importante resaltar que para (Ferreiro & Teberosky, 2005, p. 5), referenciado por LE Vissani · 2017. parte del aprendizaje de la escritura se da como una reconstrucción del lenguaje escrito a partir de las ideas previas e hipótesis elaboradas por el niño. De acuerdo con las autoras, la maestra, los compañeros, cualquier adulto, serán los mediadores humanos entre lengua escrita y aprendizaje.

Asimismo, los estudiantes realizaron una introducción o texto teniendo en cuenta las ideas o notas llevando el hilo conductor con la coherencia y la cohesión sobre las oraciones, textos o cuentos teniendo en cuenta sus saberes, motivaciones e intereses, para que el texto tenga sentido la coherencia y cohesión. Para (Cassany, 1995. V. 7), la cohesión textual es “el hilo que permite a las perlas de un collar estar unidas” es decir, la unión de ideas y oraciones a través de signos de puntuación, conectores y conjunciones en el texto.

Momentos registrados en el diario de campo pedagógico de todas las actividades que se realizaron en la secuencia didáctica y dieron solución mejorando en la escritura de textos o cuentos utilizando los pasos que propone Cassany y Flowers son pasos primordiales para que los estudiantes de la básica primaria inicien con este proceso escritor quedando evidenciado la mejora notable de la escritura de texto o cuento y que desarrollan la imaginación, la suspicacia, la inventiva para sacar un producto mejorado afianzando las competencias lingüísticas. Como estrategia TIC se utilizó el Whatsapp para enviar la evaluación diagnóstica, y la explicación que se utilizó fue Meet, y la aplicación de BrainPOP.

Igualmente, que la evaluación de salida se realizó con una evaluación donde se evidencia preguntas como, por ejemplo: Te agrada trabajar en la aplicación de BrainPOP con respuestas como siempre, algunas veces o nunca en la cual contestaron que les gusta trabajar siempre es decir que si les gusta la aplicación de BrainPOP y que es importante que los docentes e instituciones incluyan esta aplicación para aprender de una manera fácil los conceptos de las diferentes áreas del saber. demostrando su facilidad en el uso y la variedad de información que maneja y en varios idiomas lo que favorece el aprendizaje. al igual se presentó una imagen para que ellos escribieran

un cuento creativo donde se demostró la efectividad del proceso escritor con un total del 80% de los estudiantes contestaron positivamente las preguntas quedando demostrado la facilidad del aprendizaje en la aplicación de BrainPOP. Como estrategia tic se utilizó el Whatsapp, para las reuniones utilizó la aplicación de Meet, y BrainPOP.

**Valor didáctico del recurso** Las habilidades o capacidades cognitivas que se pueden potenciar con la secuencia didáctica planteada en el recurso educativo digital BrainPOP, permiten desarrollar en el estudiante el pensamiento, analizar la interpretación de los hechos, analizar secuencias, desarrollar la atención y la concentración, enriquecer el vocabulario, ejercitar el cerebro, se estimula la mente, se favorece la construcción de ideas para darle sentido a una oración, se estimula la escucha, proporciona un entretenimiento educativo todo esto conlleva a el fortalecimiento de la competencia escritora y el aprendizaje cooperativo. Los instrumentos que proporcionan las TIC facilitan el trabajo en grupo y la interacción de actitudes socioculturales, ya que propician el intercambio de ideas y la cooperación.

**Fortalezas de la herramienta** BrainPOP, es que se caracteriza porque facilita al docente la creación de actividades pedagógicas multimedia y brinda video tutoriales de todas las áreas del saber, Las actividades diseñadas para estudiantes con edades 7 y 18 años permiten desarrollar el aprendizaje cognitivo y significativo. de igual forma, es inclusiva porque presenta de diferentes formas las actividades bien sea a través del texto, imágenes o audio y actividades que pueden ser resueltas en línea pueden ser fotocopiadas, asimismo desarrolla las competencias digitales o tecnológicas que permiten el desarrollo individual desarrollando la interacción entre estudiante y docente o padre de familia, también presenta una guía de trabajo que favorece el aprendizaje y la

evaluación de la adquisición de nuevos conocimientos estas son unas de las cualidades que posee la aplicación BrainPOP.

## **5. ANÁLISIS, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

En esta parte del proyecto de investigación se realizó una narrativa hermenéutica donde se analiza la comparación de los objetivos específicos, los hallazgos o resultado teniendo en cuenta los conceptos sustentados en citas, los análisis de triangulación para emitir las conclusiones y las recomendaciones que se deben tener en cuenta, en la investigación se implementa herramientas didácticas que permitan desarrollar competencia comunicativa escritora a través de la aplicación BrainPOP.

Toda esta información analizada nos permitió plantear conclusiones y recomendaciones para dar solución a la problemática planteada que es fortalecer la escritura de textos y así mismo provocar en los demás docentes su interés por el uso de la herramienta al ver el impacto que generó en los estudiantes.

## IMPLEMENTAR HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS QUE PERMITAN DESARROLLAR COMPETENCIA COMUNICATIVA ESCRITORA A TRAVÉS DE LA APLICACIÓN BRAINPOP

¿Cómo implementar estrategias didácticas para fortalecer el desarrollo de las habilidades comunicativas escritoras a través de la aplicación BrainPOP, en los estudiantes de segundo grado de la I.E.D. Juan José Rondón?

Objetivos específicos	Hallazgos	Citas y conceptos	Análisis	Conclusiones	Recomendaciones	Impacto
1. Determinar el nivel de las habilidades escritoras en los estudiantes de 2° de Básica Primaria	<p>El estudiante escribe todas las palabras unidas sin respetar las unidades de sentido en las oraciones.</p> <p>El estudiante tiene coherencia en el momento de escribir, al momento de contextualizar lo que escriben.</p>	<p>Cassany, 1989 por DA Fuentes-2013 describe la escritura como resultado de un proceso de composición en donde el individuo por medio de diferentes estrategias (conscientes o inconscientes) utiliza el código escrito para producir textos escritos.</p> <p>Es importante resaltar que para Ferreiro &amp; Teberosky (2005), referenciado por LE Vissani · 2017. parte del aprendizaje de la escritura se da como una reconstrucción del lenguaje escrito a partir de las ideas previas e hipótesis</p>	Para enseñar a los estudiantes a comprender las competencias escritoras debe el docente mostrar diferentes estrategias que le agrade al estudiante y activen su aprendizaje significativo.	Las indicaciones y orientaciones por parte del grupo investigador ayudaron a los estudiantes porque aprendieron a través de imágenes, películas, conceptos previos utilizando imaginación, lluvia de ideas, mapas conceptuales donde aprendieron a realizar los procesos para la escritura de cuentos.	<p>Se hace necesario que el docente fomente en sus estudiantes el interés por la escritura, para que esta a su vez se convierta en una herramienta que le permita expresar por escrito sus sentimientos, pensamientos, creencias y demás; de manera clara, precisa y coherente.</p> <p>Pedagogía por proyectos, que estén ligados al proceso de producción textual, esto acorde a un eje transversal con otras áreas de aprendizaje y no solamente le compete al área de lengua castellana.</p>	<p>Las actividades que se utilizaron para escribir cuentos facilitaron su escritura, porque permite organizar y darle sentido.</p> <p>El aprendizaje a través de imágenes, videos, lluvia de ideas, mapas conceptuales y sopas de letras impactan en el aprendizaje de los estudiantes porque desarrolla la imaginación y creatividad.</p>

		<p>elaboradas por el niño.</p> <p>David Ausubel, como otros teóricos cognoscitivistas, afirma que el aprendizaje implica una reestructuración activa de las percepciones, ideas, conceptos y esquemas que el aprendiz posee en su estructura cognitiva (Díaz Barriga y Hernández, 2010).</p>				
<p>2. Elabora herramientas didácticas que permitan el desarrollo de las habilidades comunicativas a través de la implementación de BrainPOP en los estudiantes de 2° de Básica Primaria.</p>	<p>La falta de una herramienta didáctica que supere la deficiencia en el desarrollo de su capacidad de producción de textos se manifiesta en dificultades para desarrollar los procesos de planificación, textualización y revisión de textos.</p>	<p>Marina Parra (2014, págs. 9-10), el texto es una secuencia coherente de signos lingüísticos que se produce en una situación concreta por un individuo, la cual tiene una intencionalidad comunicativa y una función cultural.</p> <p>Flowers y Hayes (1981) “la planificación, la producción del texto y la revisión” (p.78) citado por Sánchez, et al. (2015).</p>	<p>La falta de una herramienta de aprendizaje que permita la consecución del proceso de aprendizajes en la competencia de escritoras.</p>	<p>Las estrategias de las secuencias didácticas le sirven al docente para organizar y planear sus actividades de secuenciales de las clases que permitan desarrollar los procesos de planificación, textualización y revisión para superar las deficiencias en la capacidad de producción de textos escritos</p>	<p>Dar prioridad al estudiante para que este se sienta actor principal, este proceso se obtiene indudablemente proporcionando al estudiante de herramientas significativas para que este maneje su propio aprendizaje.</p>	<p>Las secuencias didácticas impactan en el aprendizaje significativo porque hacen una secuencia de aprendizajes.</p> <p>Las secuencias didácticas a los docentes les facilita la programación y consecución de sus actividades de enseñanza.</p>

<p>3.Implementar en BrainPOP las herramientas y el diario de campo durante el desarrollo de las clases de español para identificar avances o dificultades que se presenten en el grupo y registrarlas</p>	<p>Falta una herramienta didáctica para que mejore el proceso escritor como la aplicación de BrainPOP fácil de manejar y divertida.</p>	<p>García, (2010). Zapata, M. (2012). Todo material digital creado para un fin educativo, cuando su diseño tiene el propósito de contribuir, posibilitar y fortalecer el proceso de aprendizaje.</p>	<p>Los recursos digitales fortalecen las habilidades escritoras en los estudiantes ya que estimula y activa la atención de estudiantes de segundo grado</p>	<p>La implementación de herramientas digitales como la aplicación de BrainPOP con actividades dinámicas y divertidas que favorezca el aprendizaje significativo de las competencias escriturales en los estudiantes de segundo grado.</p>	<p>Es importante para mejorar el desempeño de la competencia en las estrategias de intervención se requiere ejerza control sobre los factores sociales del estudiante.</p>	<p>Los estudiantes se divirtieron jugando y viendo películas cortas que explican los pasos necesarios para escribir, y cómo se hace el mapa de ideas.</p> <p>Activa su mente lo que motiva al desarrollo de los procesos de aprendizaje</p>
<p>4. Evaluar la efectividad de las herramientas propuestas para el fortalecimiento de la competencia escritoras a través de la herramienta digital.</p>	<p>Evaluar los instrumentos que se utiliza para enseñar para ver si tiene la efectividad</p>	<p>Aguilar (2016) “Son las distintas formas o maneras de obtener la información, el mismo autor señala.</p>	<p>Se debe evaluar constantemente e las herramientas didácticas que se utilizan para la enseñanza del proceso de aprendizaje en los estudiantes</p>	<p>Se requiere de la actualización del docente frente a estos tipos de estrategias para que pueda adquirirlas y después desde un proceso de modelado, secuenciar acciones que, atendiendo todos los componentes del proceso, guíen la selección de los métodos y los recursos didácticos más apropiados para la dirección del aprendizaje.</p>	<p>Fomentar el hábito de la escritura como un acto voluntario que le reporte placer y satisfacción a los estudiantes, no, comparar las habilidades de escritura del alumno con las de otros niños. Cada escritor tiene su propio ritmo de aprendizaje.</p>	<p>Con las herramientas digitales como BrainPOP los estudiantes le permiten desarrollar la creatividad e imaginación y a improvisar a partir de experiencias reales e imaginarias para escribir cuentos o textos divertidos.</p> <p>Con las herramientas digitales como BrainPOP los estudiantes le permite desarrollar la creatividad e imaginación y a improvisar a partir de experiencias reales e imaginarias para escribir cuentos o textos divertidos.</p>

Los hallazgos nos permitieron determinar el nivel de las habilidades escritoras en los estudiantes de 2° de Básica Primaria, descubrimos es que los estudiantes escriben sin respetar las unidades de sentido en las oraciones, en este caso y teniendo en cuenta la importancia de la escritura en todas las áreas del saber. y según, Cassany, 1989) por DA Fuentes 2013 que describe a la escritura como el resultado de un proceso de composición en donde el individuo por medio de diferentes estrategias (conscientes o inconscientes) utiliza el código escrito para producir el textos y cuentos, por las falencias que poseen los estudiantes consideramos que el docente debe involucra en el proceso escritural para que puedan desarrollen habilidades escritoras con estrategias y tomando conciencia de los aciertos y desaciertos de sus procesos, como es hacer actividades con las una lluvias de ideas con los conceptos previos, esquemas que facilite la transformación en notas o textos para que puedan ser corregidas por los compañeros, padres, docentes. Siguiendo las indicaciones de David Ausubel, como otros teóricos cognoscitivistas, afirma que el aprendizaje implica una reestructuración activa de las percepciones, ideas, conceptos y esquemas que el aprendiz posee en su estructura cognitiva (Díaz Barriga y Hernández, 2010) y partiendo de esta teoría se sintetiza la importancia que tienen las diferentes didácticas y dinámica por que activan los aspectos cognitivos

Otros de los hallazgos teniendo en cuenta el primer objetivo es que los estudiantes tienen dificultades al escribir porque no tienen coherencia y cohesión en el momento de escribir y de contextualizar en el espacio perdiendo el sentido de lo que escribe, es por eso que el docente debe estar atento a hacer un seguimiento constante estudiante para que este exteriorice su

Preconceptos o conceptos previos que al redactar tenga coherencia en lo que escribe, facilitando el proceso escritural de cuentos o textos con estas actividades que el estudiante le gusta porque activan sus conocimientos de una manera divertida y creativa desarrollando su imaginativa. En

este sentido recomendamos la aplicación de BrainPOP, porque brinda diferentes actividades que potencializan los aprendizajes requeridos en la Lengua Castellana.

Teniendo en cuenta que la labor escritural es muy importante y dispendiosa en los grados inferiores es conveniente que el docente busque herramientas dinámicas que despierten el interés en las competencias para que mejore el nivel académico de la institución. En el desarrollo de su capacidad de producción de escritora se manifiesta en dificultades para desarrollar los procesos de planificación, textualización y revisión pasos muy importantes para escribir textos o cuentos porque nos permite reorganizar los escritos y darle sentido, coherencia, pasos indispensables para los estudiantes que inician este gran mundo de las escrituras. Según Flowers y Hayes (1981) “la planificación, la producción del texto y la revisión” (p.78) citado por Sánchez, et al. (2015).

En la Elabora herramientas didácticas que permitan el desarrollo de las habilidades comunicativas a través de la implementación de BrainPOP en los estudiantes de 2° de Básica Primaria se propuso las secuencia didáctica pedagógicas “las competencias y las secuencias didácticas son una metodología relevante para mediar los procesos de aprendizaje en el marco del aprendizaje o refuerzo de competencias; para ello se retoman los principales componentes de dichas secuencias, como las situaciones didácticas (a las que se debe dirigir la secuencia), actividades pertinentes y evaluación formativa (orientada a enjuiciar sistemáticamente el proceso).” Por la oportunidad de fortalecimiento de los aprendizajes por que los resultados de las evaluaciones internas con grado segundo mostraron que había unas oportunidades para fortalecer los aprendizajes los aprendizajes en cuanto a: Producción textual, dificultades para desarrollar los procesos de planificación, textualización y revisión de textos, palabras unidas sin respetar las unidades de sentido en las oraciones, El estudiante tiene coherencia en el momento

de escribir, al momento de contextualizar lo que escriben por esta razón utilizamos las secuencias didáctica como mecanismo para fortalecer el proceso de aprendizaje de los niños y llevar una secuencia en la planificación de las actividades del docente con actividades que divertidas, creativas, que activan la imaginación del estudiante como sopa de letras, mapa conceptuales, lluvias de ideas, películas cortas, imágenes etc.

Las secuencias didácticas son de gran ayuda para el docente y estudiantes le permite llevar un orden cronológico de todos los procesos de la enseñanza aprendizaje, es muy dinámica porque permite programar diferentes actividades relacionadas con una pregunta problema, dentro de los hallazgos evidenciaron que se debe llevar un horizonte en todos los aprendizajes muy importante que la institución se implemente este tipo de herramienta de aprendizajes para el desarrollo de todas las actividades, además que se puede llevar la transversalidad de todas las asignaturas en el caso de la herramienta tecnológica que sugerimos permite la transversalidad en todas las áreas, porque se encuentra en varios idiomas, con vídeos cortos y divertidos, con actividades que permiten el afianzamiento de los conocimientos.

- La UNESCO (2016): expresa que la escritura es una herramienta eficaz, ya que satisface múltiples necesidades y permite al ser humano transmitir información en diferentes contextos y situaciones de la vida cotidiana. Además, el uso de la escritura permite a los individuos desarrollar la creatividad y la imaginación, expresarse libremente y comunicarse de diferentes maneras y con diversas personas, además de convencer a otros. Y es precisamente que gracias a la escritura que las sociedades pueden construir su memoria y una herencia común” (p.10).

Para evaluar la efectividad de las herramientas propuestas para el fortalecimiento de las competencias escritoras a través de la herramienta digital se realizó una evaluación de salida donde se pudo evidenciar que los estudiantes mejoraron notablemente la escritura de cuentos el inicio, desarrollo y final teniendo en cuenta los pasos necesarios de los que habla Cassany, Flowers y Hayes para hacer un buen escrito sobre todo en los niños que comienzan este proceso.

Para la evaluación se aplicó una prueba que según Aguilar (2016) “Son las distintas formas o maneras de obtener la información, el mismo autor señala que los instrumentos son medios materiales que se emplean para recoger y almacenar datos”. (P. 1)75. de pregunta múltiple con única respuesta donde se valoraba la efectividad de la aplicación de BrainPOP en las enseñanzas de las competencias escritoras como lo describe la investigación. Para observar cuántos estudiantes contestaron a la pregunta siempre, algunas veces o nunca a las preguntas sobre la aplicación de BrainPOP.

Objetivo: Evaluar la efectividad de las herramientas propuestas para el fortalecimiento de las competencias escritoras a través de la herramienta digital BrainPOP.

A causa de la pandemia y las situaciones de paro y demás, pese a que habíamos planteado una propuesta con los 14 estudiantes finalmente logramos realizar la prueba con 10 estudiantes del segundo grado.

N°	Preguntas sobre la herramienta digital BrainPOP.	Estudiantes que contestaron siempre	Estudiantes que contestaron algunas veces	Estudiantes que contestaron nunca
1	Te agrado trabajar en la aplicación de BrainPOP	10		
2	Te fue complicado trabajar con la aplicación BrainPOP.			10
3	Lograste mejorar la escritura de cuentos con la aplicación BrainPOP	8	2	
4	Participaste con agrado en las actividades de escritura con BrainPOP.	10		
5	Qué opinas de la aplicación, es un buen recurso digital para mejorar tu desempeño en la escritura de cuentos	9		1
6	Presentaron dificultades en la entrada de la plataforma.			10

En este test de preguntas referentes a la efectividad de las herramientas propuestas para el fortalecimiento de las competencias escritoras a través de la herramienta digital BrainPOP, contestaron afirmativamente la gran mayoría de los estudiantes esto quiere decir la aceptación que tuvo la aplicación en el proceso de enseñanza, al igual que no les fue complicado ingresar a la plataforma esto demuestra la facilidad que tienen para su ingreso al sus actividades, en la tercera pregunta sobre ocho estudiantes dijeron que si mejoraron el proceso escritural demostrándolo con la evaluación de los procesos escriturales, por ser una herramienta que desarrolla la imaginación, es divertida, por esta razón vemos importante que la institución capacite a sus docentes para que puedan diversificar en su clases con diferentes herramientas que en la actualidad se utilizan así como la aplicación de BrainPOP.

También encontramos que la institución Juan José Rondón tienen buena infraestructura, sus salones tienen internet en el salón de informática, los estudiantes se les facilitó el manejo de la aplicación, dos de los estudiantes no se lograron comunicar por problemas de internet o se fue la luz, si hizo la primera reunión presencial donde llegaron 5 y los demás fueron llegando, todas las reuniones se hicieron de manera virtual con sus actividades, por razones de la pandemia y el pico tan alto con la que estaba atravesando la ciudades.

Para futuras investigaciones:

Se requiere desarrollar investigaciones desde el ámbito de la escritura que aborden de manera más profunda la enseñanza del proceso escritural y lo desarrollen desde la transversalidad de todas las asignaturas en medio de la diversidad docente y estudiantil y en contextos adversos, en donde predominan población con dificultades económicas y sociales.

## ANEXO

### LA SECUENCIA DIDÁCTICA

<b>Secuencia didáctica: Reconocimiento y utilización de la Aplicación BrainPOP</b>		<b>Problema significativo del contexto:</b>
Grado: Segundo Asignatura: Lengua Castellana  Nombre del docente: Yolanda Arévalo Ascanio y Karen Pérez Martínez Tiempo Asignado: Primera Semana: 31 de mayo a viernes 4 de junio.		¿Cómo implementar estrategias didácticas para fortalecer el desarrollo de las habilidades comunicativas escritoras a través de la aplicación BrainPOP, en los estudiantes de segundo grado de la I.E.D. Juan José Rondón?
<b>COMPETENCIAS</b>		
Competencias Específica uno: Reconocimiento y uso de la aplicación de BrainPOP. DBA: No aplica. Reconocer la herramienta digital de la aplicación de BrainPOP para el mejoramiento de las competencias escritural de Lengua Castellana. Utilizar todas las Actividades pedagógicas de la Aplicación de BrainPOP para el mejoramiento de las competencias escritoras del grado segundo de básica primaria.		
<b>Saber conocer</b>	<b>Saber hacer</b>	<b>Saber ser</b>
Reconoce la aplicación de BrainPOP.	Utiliza la aplicación de BrainPOP con los conocimientos previos para iniciar su sesión virtual.	Reflexiona sobre el uso de la aplicación BrainPOP en el desarrollo de las actividades propuestas.

Fases o pasos	Secuencia Didáctica		RECURSOS	METACOGNITIVA
	Actividades del docente	Actividades de aprendizaje autónomos con los		
Reconocen la aplicación dando el paso a paso del mapa visual del BrainPOP.	El docente proyectará por medio de Meet los pasos para ingresar y	El estudiante reconocerá todas las actividades que se desarrollarán en todo el proceso de las competencias escritoras.	Google, Dispositivo Móvil, Computador,	¿Qué dificultades tuvo para ver la la aplicación de BrainPOP?
10 minutos				
Desarrollo	La docente enseña cómo va a trabajar en la aplicación y sus funciones y muestra	El estudiante practicará el uso de la aplicación de BrainPOP y mirara el paso a	Google, Dispositivo Móvil, Computador, Herramienta	¿Qué dificultades tuvo al utilizar la aplicación y la localización de cada una de las actividades?
20 minutos				

Cierre	La puesta en común sobre el aprendizaje de la aplicación de brainPOP y como les pareció el	El estudiante demostrará con la práctica si aprendió a utilizar la aplicación.	Google, Dispositivo Móvil, Computador, Herramienta Meet Aplicación BrainPOP	¿Cómo le pareció la aplicación de BrainPOP?
20 minutos	Normas de trabajo: Con los estudiantes se acordará las siguientes normas básicas: Ser puntuales en las sesiones de trabajo y en la entrega de las evidencias. respetando las fechas establecidas.			
Observación: Se evaluará a través del Diario de Campo pedagógico todos los momentos en el desarrollo de las actividades.				
<a href="https://esp.brainpop.com/espanol/la_escritura/proceso_de_escribir/">https://esp.brainpop.com/espanol/la_escritura/proceso_de_escribir/</a>				
<b>Secuencia didáctica: Proceso Escritural</b>			<b>Problema significativo del contexto:</b>	
Grado: Segundo Asignatura: Lengua Castellana			¿Cómo implementar estrategias didácticas para fortalecer el desarrollo de las habilidades comunicativas escritoras a través de la aplicación BrainPOP, en los estudiantes de segundo grado de la I.E.D. Juan José Rondón?	
<b>COMPETENCIAS</b>				
Competencias Especifica uno: Produce textos escritos que responden a diversas necesidades comunicativas. Elabora resúmenes y esquemas que dan cuenta del sentido de un texto. DBA: (8) Produce diferentes tipos de textos para atender a un propósito comunicativo particular.				
<b>Saber conocer</b>		<b>Saber hacer</b>		<b>Saber ser</b>
Reconoce el tipo de texto que escribe.		Escribe oraciones en las que emplea palabras sencillas y palabras con estructuras silábicas complejas.		Reflexiona sobre el tipo de texto que quiere escribir de acuerdo con lo que pretende comunicar.
COMPETENCIA ESPECÍFICA DOS: Desarrolla un plan textual para la producción de un texto descriptivo. Revisa, socializa y corrige sus escritos, teniendo en cuenta las propuestas de mis compañeros y profesor, y atendiendo algunos aspectos gramaticales como cohesión y coherencia.				
<b>Saber conocer</b>		<b>Saber Hacer</b>		<b>Saber Ser</b>
Predice y analiza los contenidos y estructuras de diversos tipos de texto, a partir de sus conocimientos previos.		Escribe pequeños textos como el cuento.		Escribe textos descriptivos para caracterizar, personas, animales, situaciones, objetos etc.
<b>Competencia Genérica 1:</b>		Escribe textos narrativos en los que presenta una serie de sucesos.		
<b>Competencia Genérica 2:</b>		Elige palabras adecuadas a una temática y a la redacción de tipos de escrito específicos como autorretratos, invitaciones, imágenes, videos, cartas, entre otros.		
	<b>SECUENCIAS DIDÁCTICA DOS Planificación y Preescritura</b>		<b>RECURSOS</b>	<b>METACOGNITIVA</b>
Fases o pasos	Actividades del docente	Actividades de aprendizaje autónomos con los estudiantes		

Actividad de Inicio Centrar la atención del estudiante mediante una película de Mi vida con Tomy	El docente proyectará una película de Mi vida con Tomy. Se hará una lluvia de ideas con preguntas relacionada los personajes, el lugar donde se desarrolla, de qué trata, características	El estudiante hará un mapa de ideas con las ideas principales y todos los detalles de apoyo y de esta manera comenzará a desarrollar el proceso escritor.	Google, Dispositivo Móvil, Computador, Herramienta Meet Película a través de la aplicación BrainPOP.	¿Qué dificultades tuvo para ver la película en la aplicación de BrainPOP?
10 minutos				
Desarrollo	Con el desarrollo de la lluvia de ideas se hará un mapa conceptual con las diferentes ideas principales, personajes, lugar, como inicia la	El estudiante realizará un mapa conceptual con las características Mi Vida con Moby	Google, Dispositivo Móvil, Computador,	¿Qué dificultades tuvo al identificar las ideas principales y características de los personajes?
	película, cómo se va desarrollando y que final tiene etc.		Herramienta Meet Película a través de la aplicación BrainPop.	
20 minutos				
Cierre	La puesta en común sobre la temática de la película y los pasos del proceso escritor e identificación de ideas principales.	El estudiante implementará lo aprendido en un mapa conceptual donde desarrollará parte de su escritura de acuerdo con la forma como él percibe la película.	Google, Dispositivo Móvil, Computador, Herramienta Meet Película a través de la aplicación BrainPop.	¿Cómo le pareció la aplicación de BrainPOP?
20 minutos				
Normas de trabajo: Con los estudiantes se acordará las siguientes normas básicas:				
1) Ser puntuales en las sesiones de trabajo y en la entrega de las evidencias. respetando las fechas establecidas.				
Observación: Se evaluará a través del Diario de Campo pedagógico todos los momentos en el desarrollo de las actividades.				
<a href="https://esp.brainpop.com/espanol/la_escritura/preescritura_las_ideas/">https://esp.brainpop.com/espanol/la_escritura/preescritura_las_ideas/</a>				

<b>Secuencia didáctica: Textualización y Escritura</b>		<b>Problema significativo del contexto:</b>
Grado: Segundo Asignatura: Lengua Castellana		¿Cómo implementar estrategias didácticas para fortalecer el desarrollo de las habilidades comunicativas escritoras a través de la aplicación BrainPOP, en los estudiantes de segundo grado de la I.E.D. Juan José Rondón?
<b>COMPETENCIAS</b>		
Competencias Especifica uno:  Produce textos escritos que responden a diversas necesidades comunicativas. Elabora resúmenes y esquemas que dan cuenta del sentido de un texto. DBA: (8) Produce diferentes tipos de textos para atender a un propósito comunicativo particular.  (3) Identifica algunos elementos constitutivos de textos literarios como personajes, espacios y acciones.  Elige palabras adecuadas a una temática y a la redacción de tipos de escrito específicos como autorretratos, invitaciones, cartas, entre otros. Escribe oraciones en las que emplea palabras sencillas y palabras con estructuras silábicas complejas.		
<b>Saber conocer</b>	<b>Saber hacer</b>	<b>Saber ser</b>
Reconoce el tipo de texto que escribe.	Escribe oraciones en las que emplea palabras sencillas y palabras con estructuras silábicas complejas.	Reflexiona sobre el tipo de texto que quiere escribir de acuerdo con lo que pretende comunicar.
<b>COMPETENCIA ESPECÍFICA DOS:</b> Desarrolla un plan textual para la producción de un texto descriptivo. Revisa, socializa y corrige sus escritos, teniendo en cuenta las propuestas de mis compañeros y profesor, y atendiendo algunos aspectos gramaticales como cohesión y coherencia.		
<b>Saber conocer</b>	<b>Saber Hacer</b>	<b>Saber Ser</b>
Predice y analiza los contenidos y estructuras de diversos tipos de texto, a partir de sus conocimientos previos.	Escribe pequeños textos como el cuento.	Escribe textos descriptivos para caracterizar, personas, animales, situaciones, objetos etc.
<b>Competencia Genérica 1:</b>	Escribe textos narrativos en los que presenta una serie de sucesos.	
<b>Competencia Genérica 2:</b>	Elige palabras adecuadas a una temática y a la redacción de tipos de escrito específicos como autorretratos, invitaciones, imágenes, videos, cartas, entre otros.	

	<b>SECUENCIAS DIDÁCTICA TRES Textualización y Escritura</b>		<b>RECURSOS</b>	<b>METACOGNITIVA</b>
<b>Fases o pasos</b>	<b>Actividades del docente</b>	<b>Actividades de aprendizaje autónomos con los estudiantes</b>		
Actividad de Inicio Centrar la atención del estudiante mediante una Sopa de letras.	El Docente proyectará una película del proceso escritor y el paso a paso en el momento de escribir un cuento.	El estudiante realizará un cuadro de antónimos y sinónimos para ampliar el vocabulario en el momento de escribir.	Google, Dispositivo Móvil, Computador, Herramienta Meet Película a través de la aplicación BrainPop.	¿Cómo mejorar la actitud en las prácticas escriturales de los estudiantes?
10 minutos				
<b>Desarrollo</b>	El docente explicará los pasos del proceso escritor y explicará la importancia de la coherencia y cohesión en la escritura.	El estudiante realiza un escrito con las ideas y notas, teniendo en cuenta la coherencia y la cohesión sobre cualquier tema de su interés.	Google, Dispositivo Móvil, Computador, Herramienta Meet Película a través de la aplicación BrainPop.	¿Cómo identificar el vocabulario más importante y las características de los personajes?
20 minutos				
Cierre	La puesta en común sobre la temática de la película y los pasos del proceso escritor Teniendo en cuenta que en su escritura tenga coherencia y cohesión en su cuento.	El estudiante identificará las partes del proceso escritural cómo es el tema, borrador, revisar, corregir, publicar; Definirá cada término y elegirá dos palabras de la película y las usará en una frase.	Google, Dispositivo Móvil, Computador, Herramienta Meet Película a través de la aplicación BrainPop.	¿Cuáles fueron tus fortalezas y tus aspectos a mejorar al redactar este documento?
20 minutos				
Normas de trabajo: Con los estudiantes se acordará las siguientes normas básicas: Ser puntuales en las sesiones de trabajo y en la entrega de las evidencias. respetando las fechas establecidas.				
Observación: Se evaluará a través del campo pedagógico. <a href="https://esp.brainpop.com/espanol/la_escritura/proceso_de_escribir/vocabulario/">https://esp.brainpop.com/espanol/la_escritura/proceso_de_escribir/vocabulario/</a> <a href="https://esp.brainpop.com/espanol/la_escritura/proceso_de_escribir/experimento/">https://esp.brainpop.com/espanol/la_escritura/proceso_de_escribir/experimento/</a>				

<b>Secuencia didáctica: Revisión y Reescritura</b>	<b>Problema significativo del contexto:</b>
Grado: Segundo Asignatura: Lengua Castellana  Nombre del docente: Yolanda Arévalo Ascanio y Karem Pérez Martínez Cuarta Semana 21 de junio al 25 de junio	¿Cómo implementar estrategias didácticas para fortalecer el desarrollo de las habilidades comunicativas escritoras a través de la aplicación BrainPOP, en los estudiantes de segundo grado de la I.E.D. Juan José Rondón?
<b>COMPETENCIAS</b>	

<p>Competencias Especifica uno:          Produce textos escritos que responden a diversas necesidades comunicativas. Elabora resúmenes y esquemas que dan cuenta del sentido de un texto.          DBA:          (8) Produce diferentes tipos de textos para atender a un propósito comunicativo particular.          (3) Identifica algunos elementos constitutivos de textos literarios como personajes, espacios y acciones.</p>				
<b>Saber conocer</b>		<b>Saber hacer</b>		<b>Saber ser</b>
Reconoce el tipo de texto que escribe.		Escribe oraciones en las que emplea palabras sencillas y palabras con estructuras silábicas complejas.		Reflexiona sobre el tipo de texto que quiere escribir de acuerdo con lo que pretende comunicar.
<p><b>COMPETENCIA ESPECÍFICA DOS:</b> Desarrolla un plan textual para la producción de un texto descriptivo. <span style="float: right;">Revisa,</span>          socializa y corrige sus escritos, teniendo en cuenta las propuestas de mis compañeros y profesor, y atendiendo algunos aspectos gramaticales como cohesión y coherencia.</p>				
<b>Saber conocer</b>		<b>Saber Hacer</b>		<b>Saber Ser</b>
Predice y analiza los contenidos y estructuras de diversos tipos de texto, a partir de sus conocimientos previos.		Escribe pequeños textos como el cuento, teniendo en cuenta la coherencia y la cohesión.		Escribe textos descriptivos para caracterizar, personas, animales, situaciones, objetos etc.
<b>Competencia Genérica 1:</b>		Escribe textos narrativos en los que presenta una serie de sucesos.		
<b>Competencia Genérica 2:</b>		Elige palabras adecuadas a una temática y a la redacción de tipos de escrito específicos como autorretratos, invitaciones, imágenes, videos, cartas, entre otros.		
	<b>ACTIVIDAD CUATRO</b>	<b>REVISION Y REESCRITURA</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>METACOGNITIVA</b>
<b>Fases o pasos</b>	<b>Actividades del docente</b>	<b>Actividades de aprendizaje autónomos con los estudiantes</b>		
Las estudiantes colorean cada uno de los personajes de la película en un Diagrama de Venn	El docente repasa los pasos escriturales para desarrollar un buen escrito, y repasará los personajes,	El estudiante realizará en una tabla donde coloque el nombre de un personaje y escribirá ¿Cómo es el exterior de su personaje?, al igual que escribió ¿cómo es el interior de su personaje?	Google, Dispositivo Móvil, Computador, Herramienta Meet Película a través de la aplicación BrainPOP.	¿Conocías el diagrama de Venn o has trabajado en un esquema así?
<b>10 minutos</b>				
<b>Desarrollo</b>	El docente guiará al estudiante en la elaboración del cuento.	El estudiante realizará un cuento creativo teniendo en cuenta los pasos del proceso escritor realiza, socializa y corrige el cuento	Diagrama de Venn, usando la aplicación de BrainPOP.	¿Cómo te pareció la actividad fue divertida o aburrida?
<b>20 minutos</b>				
<b>Cierre</b>	El docente y el estudiante revisarán el cuento creativo de manera participativa en línea.	El estudiante realiza, socializa y corrige el cuento creativo con sus compañeros y docentes.	Google, Dispositivo Móvil, Computador, Herramienta Meet Aplicación BrainPOP.	¿Qué aprendiste sobre el proceso escritural? ¿te divertiste con este tema?
<b>20 minutos</b>				
<p>Normas de trabajo: Con los estudiantes se acordará las siguientes normas básicas:          Ser puntuales en las sesiones de trabajo y en la entrega de las evidencias, en las fechas establecidas.</p>				
<p>Observación: <a href="https://esp.brainpop.com/espanol/la_escritura/proceso_de_escribir/cuestionario/">https://esp.brainpop.com/espanol/la_escritura/proceso_de_escribir/cuestionario/</a></p>				

## Evaluación Diagnóstica

❖ Prueba diagnóstica como está el niño en las competencias escritoras



Observa el dibujo detenidamente y crea un cuento.

### El día de parque de Tobby

Guau Guau Guau! Jugué Tobby mientras lo perjuré la circo, pues hoy era su paseo semanal. Fuí al parque, cuando llegaron Tobby subió a una volina, lo veía todo: un barco, una gaviota en bicicleta y hasta su casa de cuatro ventanas, ellos pasearon y corrieron, luego tuvieron un día de campo. Ese fue el mejor día de parque de Tobby.

Fin, 10, 2021

Luciano Andres Salom Godoy

marfil

## Sinónimos y Antónimos

NOMBRE JORFRED Barrios FECHA 23 Junio 2021

Palabra	Sinónimo	Antónimo
maestro	profesor	alumno
matrimonio	boda	divorcio
Sumar	agregar	restar
Acortar	disminuir	extender
abundante	mucho	escaso
armonía	calma	caos
batalla	combate	Paz
bonito	hermoso	Feo
comprar	adquirir	vender
ebrio	borracho	Sobrio
Fallecer	morir	nacer
Obediente	disciplinado	desobediente
Saber	conocer	ignorar



¡Hola, amigos! ¡Aquí tienen un acertijo!  
Imprimanlo y vean cuántas palabras  
de la lista que aparece abajo pueden  
encontrar.

¡Resáltelas con marcador, dibujen un  
círculo alrededor de ellas, o lo que sea!  
¡Imprimen una copia para un amigo!

¡Buena suerte!



- BORRADOR ✓
- CUENTO ✓
- VERBO ✓
- PENSAR ✓
- NARRATIVA ✓
- LEER ✓
- TELEFONAR ✓
- ESCRIBIR ✓
- REVISAR ✓
- EDITAR ✓
- ENSAYO ✓
- NOVELA ✓

# Personaje

NOMBRE:

Rosario Barrera Delgado

FECHA:

Julio-6-2021

Nombre del personaje:

Sandra Delgado (Mi Mamá)

¿Cómo es  
el exterior de  
mi personaje?

blanca  
ojos negro  
cabello largo  
medio alta  
delgada  
boca pequeña  
nariz pequeña  
Piernas cortas  
dedos pequeños  
Cara Redonda

¿Cómo es  
el interior de  
mi personaje?

amable  
Sincera  
carinosa  
humilde  
Sensible  
amorosa  
juguetona  
golosita  
temperamental  
Detallista  
Sensata

# Sinónimos y Antónimos

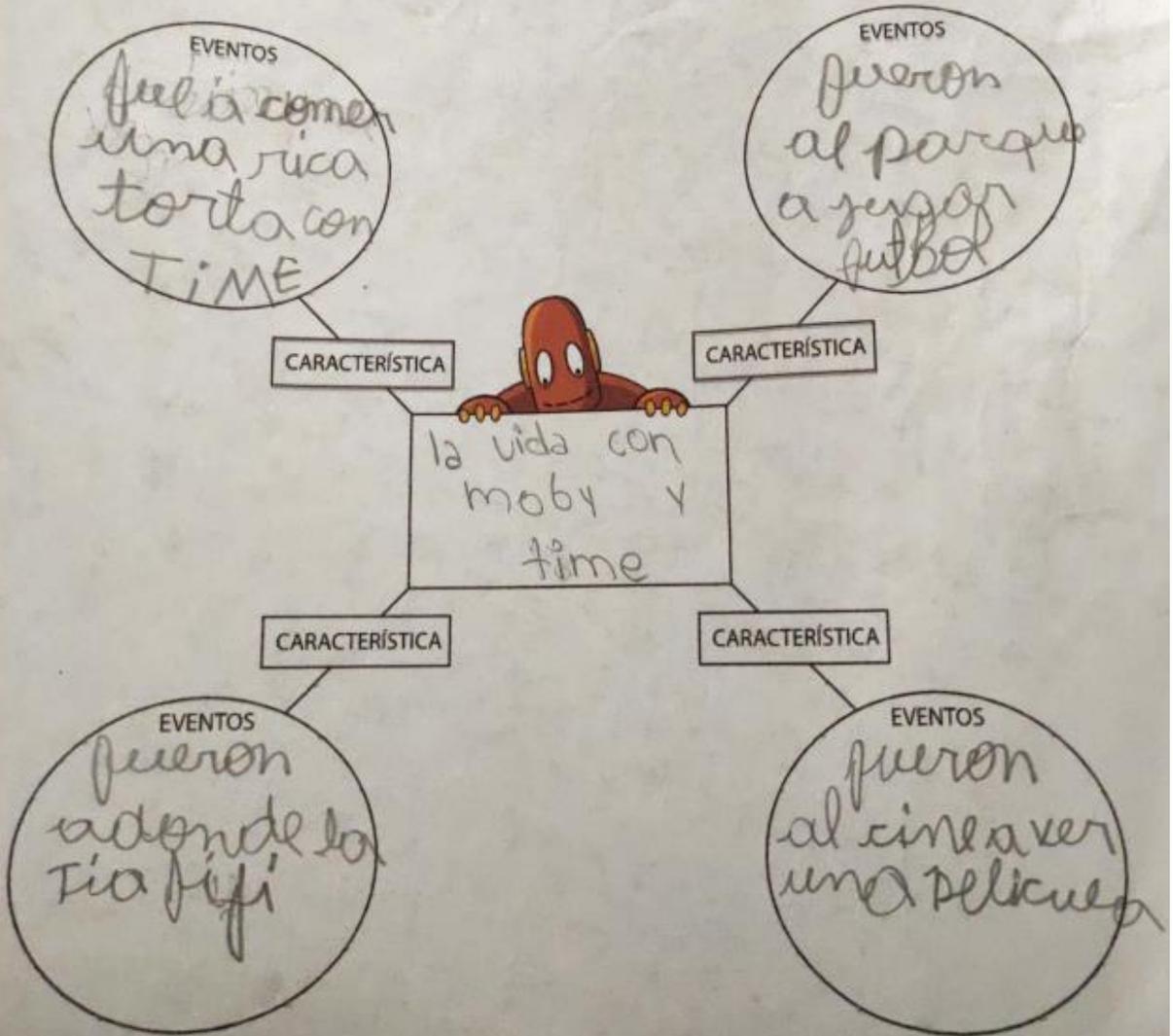
NOMBRE: José Andrés González Pájaro FECHA: 10-06-21

Palabra	Sinónimo	Antónimo
Feliz	contento	triste
Bonito	hermoso	horrible
fácil	sencilla	difícil
Flojo	debil	fuerte
Largo	Extenso	corto
Grueso	gordo	Fino
problema	Dificultad	Solución
Luz	Claridad	Oscuridad
viejo	antiguo	Joven
grande	Enorme	Pequeño
gritar	Chillar	Callar
carato	Económico	Cara
Rápido	Ágil	Despacio

# Mapa de personaje

NOMBRE: Juan Diego Beltrán Ardila FECHA: 10 de junio 2021

LIBRO: La vida con moby y time



Nombre JorFred Barrios Delgado

Fecha Junio 8-2021

Eventos  
habia una vez  
dos hermanos  
timy y moby

Características

Eventos  
eran futbolistas  
tenian que viajar  
y fueron a  
españa

Características

timy y moby  
los futbolistas.

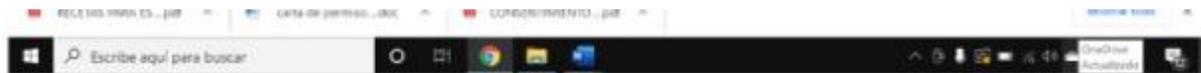
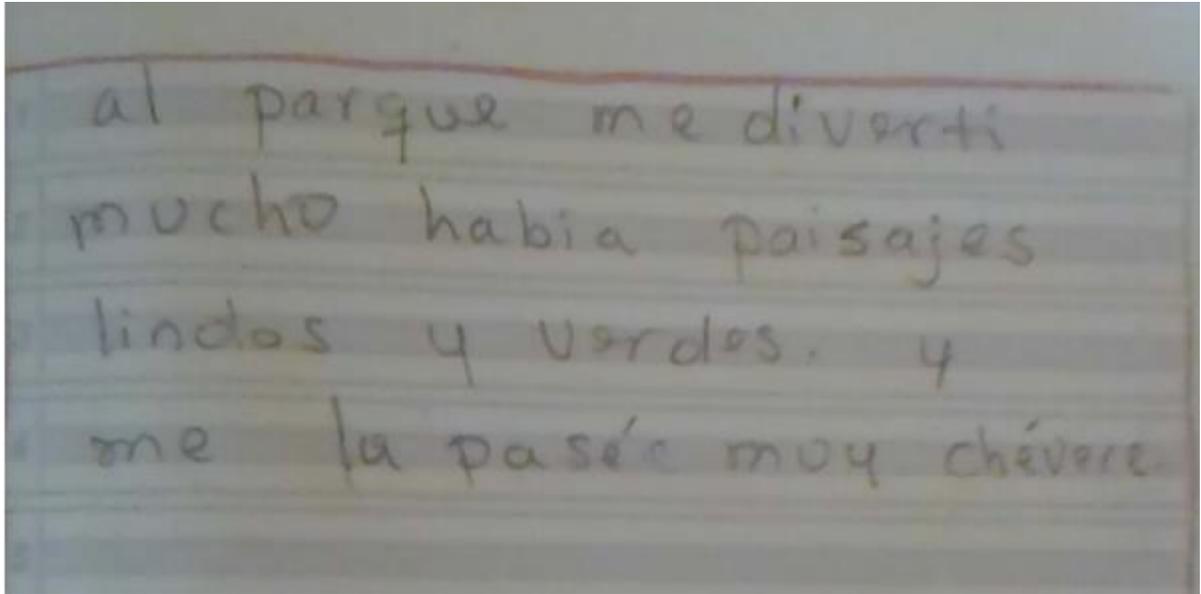
Características

Eventos  
cuando llegaron  
encontraron  
muchas aficionados  
y los felicitaron

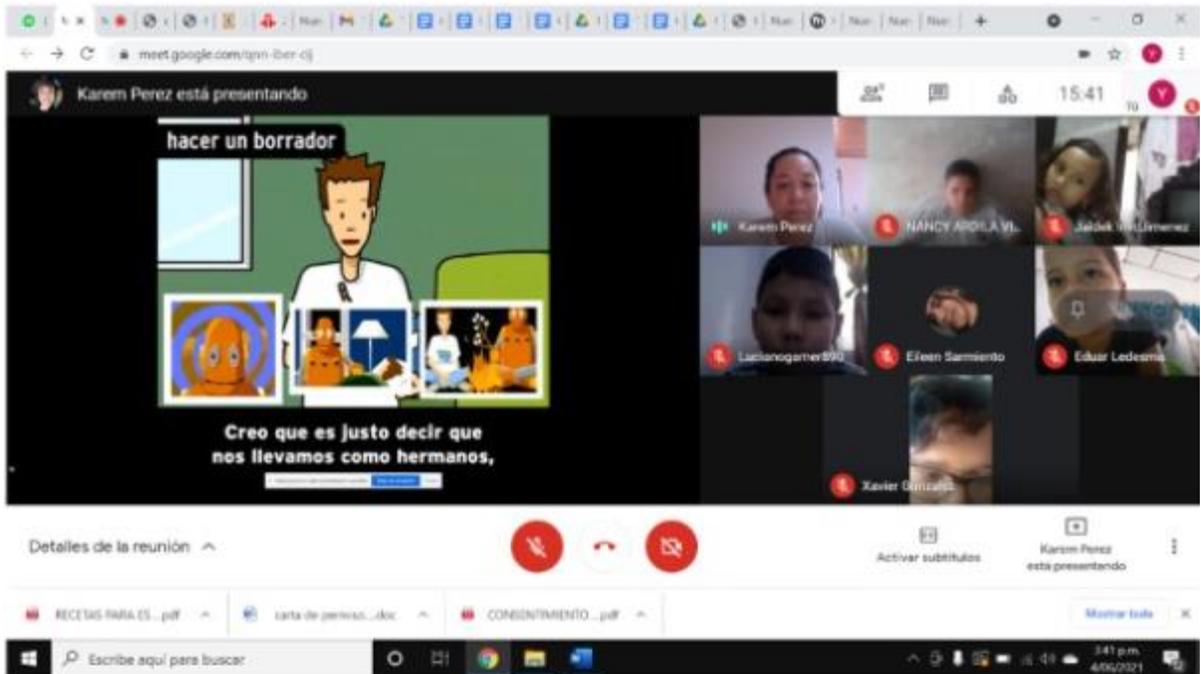
Características

Eventos  
Jugaron el  
partido  
y ganaron  
y quedaron  
campeones

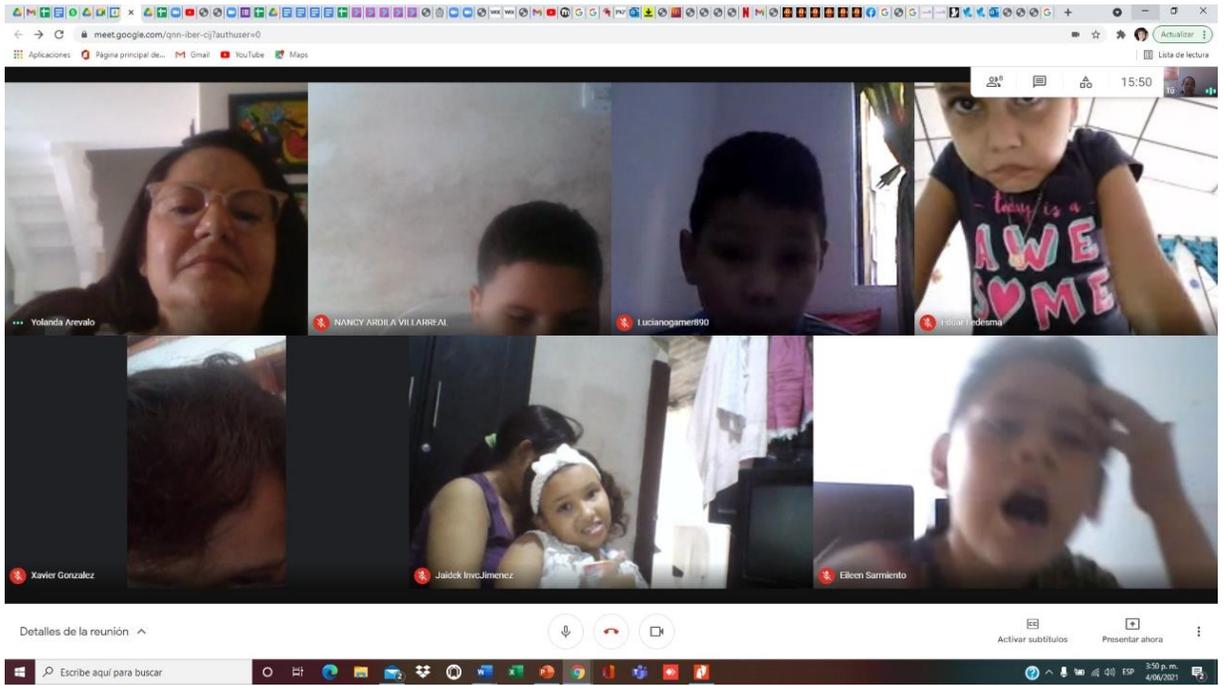
Un día de paseo  
una vez en un tiempo  
pasado tenía muchas ganas  
de salir de paseo y  
sucedió que llegó el día  
en el parque nos reunimos  
mis abuelos mis primos  
tíos y amigos estaba  
mi perro el negro  
corriendo y en el mar  
venía el barco donde  
vendría mis tíos ana y  
pagina de estados Unidos  
y fueron a pasear

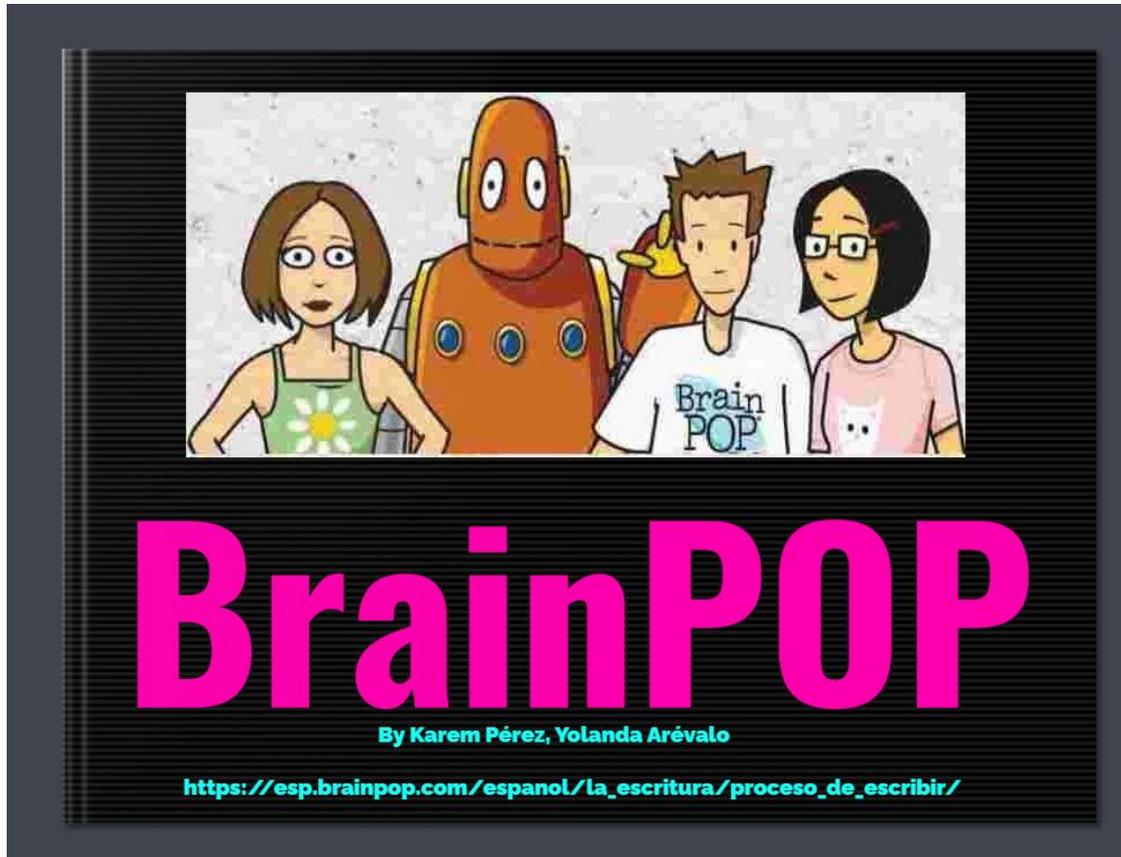


Screenshot of a Google Meet meeting interface. The main window shows a presentation slide with a cartoon character and the text "preescritura" and "En esta etapa reúnes ideas y haces notas." The meeting controls at the bottom show "Activar subtítulos" and "Karem Perez está presentando". The participant grid on the right shows several participants, including Karem Perez, NANCY ARDILA VL., Jaidok, Lucianogarcia990, Eileen Samiento, Eduar Ledesma, and Xavier Gonzalez. The meeting URL is "meet.google.com/gjo-ibw-ij". The Windows taskbar at the bottom shows the search bar and system tray with the time 3:40 pm on 4/9/2021.



Día de la presentación del proyecto de implementar la herramienta de Brain POP.





[https://read.bookcreator.com/pm669CsPTbgYadr9Elb7y3krr1X2/Tu8\\_DC5pTZiyLdbDRs](https://read.bookcreator.com/pm669CsPTbgYadr9Elb7y3krr1X2/Tu8_DC5pTZiyLdbDRs)

[TLEQ](#)

Libro digital de BrainPOP, es una guía de la herramienta del proceso escritor, para estudiantes y padres de familia.



## EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO FINAL



GRUPO DE 2º

FECHA ELABORACIÓN: Julio /2021

### PRUEBA DE ESCRITURA CREATIVA A TRAVÉS DE LA IMAGEN

EL ESTUDIANTE CREARÁ UN CUENTO MIRANDO ESTA IMAGEN Y PONDRÁ A VOLAR SU IMAGINACIÓN.



#### Objetivo:

Determinar el nivel de las habilidades escritoras en los estudiantes de 2º de Básica Primaria.  
El estudiante creará un cuento mirando esta imagen y pondrá a volar su imaginación y creatividad.



## EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO FINAL



GRUPO DE 2º

FECHA ELABORACIÓN: Julio /2021

Fecha: Julio

Duración de la actividad: 8: 00 AM- 10AM

Encargado de la actividad: YOLANDA AREVALO ASCANIO Y KAREM

Objetivos: Evaluar la efectividad de las herramientas propuestas para el fortalecimiento de las competencias escritoras a través de la herramienta digital.

### EVALUACION DE LA HERRAMIENTA BRAINPOP



Con ayuda de un adulto responde las siguientes preguntas:

- 1- Te agrado trabajar en la aplicación de BrainPOP
  - a. Siempre
  - b. Algunas veces
  - c. Nunca
- 2- Te fue complicado trabajar con la aplicación BrainPOP
  - a. Siempre
  - b. Algunas veces
  - c. Nunca
- 3- Lograste mejorar la escritura de cuentos con la aplicación BrainPOP.
  - a. Siempre
  - b. Algunas Veces
  - c. Nunca
- 4- Participaste con agrado en las actividades de escritura con BrainPop.
  - a. Siempre
  - b. Algunas Veces
  - c. Nunca
- 5- Qué opinas de la aplicación es un buen recurso digital para mejorar tu desempeño en la escritura de cuentos.
  - a. Siempre
  - b. Algunas Veces
  - c. Nunca
- 6- Presentaste dificultades en la entrada de la plataforma.
  - a. Siempre
  - b. Algunas Veces
  - c. Nunca



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827

Barranquilla, 1 de junio 2021

Señores  
**PADRES DE FAMILIA**  
IED JUAN JOSE RONDON

Cordial saludo.

Por medio de la presente me permito solicitar su autorización y consentimiento para la participación de su hijo en el proyecto de investigación "IMPLEMENTAR HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS QUE PERMITAN DESARROLLAR COMPETENCIA COMUNICATIVA ESCRITORA A TRAVÉS DE LA APLICACIÓN BRAINPOP", a cargo de la licenciada Yolanda Arévalo Ascanio y la Ing. Karem Pérez Martínez de la línea de Investigación de la Universidad de Cartagena, avalado institucionalmente y reconocido por ministerio de educación. Dicho proyecto cuenta con las siguientes características:

**Objetivo:**

Implementar herramientas didácticas que permitan el desarrollo de la habilidad comunicativa escritora empleando a BrainPOP en la escritura de narraciones literarias de cuentos en el grado 2° de Básica Primaria del I.E.D. Juan José Rondón de la ciudad de Barranquilla.

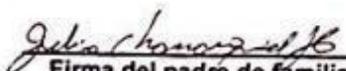
**Procedimiento:** Previa autorización de la institución y consentimiento informado por parte de los padres y los niños, debidamente firmado, se procederá a aplicar los siguientes instrumentos de manera anónima en fotos, videos y trabajos. Para la realización de este proyecto se requiere la participación de los niños que oscilen entre 6 a 8 años de la ciudad de Barranquilla.

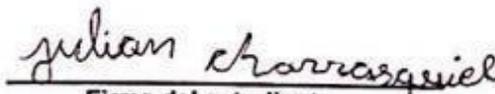
Agradeciendo su atención,

Cordialmente,

**Karem Perez Martinez.**

Líder de la Línea de Investigación en Universidad de Cartagena

  
Firma del padre de familia

  
Firma del estudiante

	<b>CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA LA PARTICIPACIÓN EN INVESTIGACIONES</b>	 <b>Universidad de Cartagena</b> <small>Fundada en 1827</small>
		<b>GRUPO DE 2°</b>
		<b>FECHA ELABORACIÓN DEL DOCUMENTO:</b> 12/Febrero /2021

**GRUPO DE INVESTIGACIÓN**

**INVESTIGACIÓN:**

**Título: IMPLEMENTAR HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS QUE PERMITAN DESARROLLAR COMPETENCIA COMUNICATIVA ESCRITORA A TRAVÉS DE LA APLICACIÓN BRAINPOP**

Ciudad y fecha: Barranquilla, febrero 24 de 2021

Yo ISMAEL ALFONSO LIZARAZO PATERMINA en calidad de representante de IED JUAN JOSE RONDON una vez informado sobre los propósitos, objetivos, procedimientos de intervención y evaluación que se llevarán a cabo en esta investigación y los posibles riesgos que se puedan generar de ella, autorizo a Karem Perez y Yolanda Arévalo, estudiantes de la Maestría Recursos Digitales Aplicados a la Educación de la Universidad de Cartagena, para la realización de los siguientes procedimientos:

1. Jornadas pedagógicas virtuales o en alternancia.
2. Implementación de la plataforma Brainpop
3. Promoción de procesos de escritura en estudiantes de 2°

Adicionalmente se me informó que:

- ❖ Mi participación en esta investigación es completamente libre y voluntaria, estoy en libertad de retirarme de ella en cualquier momento.
  - ❖ No recibiré beneficio personal de ninguna clase por la participación en este proyecto de investigación. Sin embargo, se espera que los resultados obtenidos permitan mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje de la Institución Educativa Juan José Rondón de Barranquilla.
- ❖ Toda la información obtenida y los resultados de la investigación serán tratados confidencialmente. Esta información será archivada en papel y medio electrónico. El archivo del estudio se guardará en la Universidad de Cartagena bajo la responsabilidad de los investigadores.
- ❖ Puesto que toda la información en este proyecto de investigación es llevada al anonimato, los resultados personales no pueden estar disponibles para terceras personas como empleadores, organizaciones gubernamentales, compañías de seguros u otras instituciones educativas. Esto también se aplica a mi cónyuge, a otros miembros de mi familia y a mis médicos.

Hago constar que el presente documento ha sido leído y entendido por mí en su integridad de manera libre y espontánea.

Ismael Lizarazo P  
Firma

Documento de identidad C.C. No. 72009652 de Barranquilla

Huella Índice derecho:



	<b>ENTREVISTA DIAGNÓSTICA PARA LOS PADRES DE FAMILIA</b>	 <b>Universidad de Cartagena</b> Fundada en 1827
		<b>FECHA ELABORACIÓN DEL DOCUMENTO:</b> 12/Febrero /2021

Encuesta dirigida a los padres de familia

Nombre y apellidos: \_\_\_\_\_

¿Cuántos años tienes? \_\_\_\_\_

¿Dónde naciste? ciudad: \_\_\_\_\_ País: \_\_\_\_\_

¿Cuál es el nombre de tu hijo (a) \_\_\_\_\_

¿Con quién viven tus hijos? \_\_\_\_\_

Responde las preguntas o marca con una X tu respuesta:

1. Preguntas sobre su hijo, objeto de esta encuesta. Responda marcando sólo una de las respuestas a cada pregunta. Escriba donde sea necesario.

1. Usted es su:

Padre	
Madr e	
Abuelo (a)	
Otro (especifique)	



**ENTREVISTA DIAGNÓSTICA PARA  
LOS PADRES DE  
FAMILIA**



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827

**FECHA  
ELABORACIÓN  
DEL**

2. Indique el número de hermanos de su hijo, en referencia al hijo que es objeto de esta encuesta, en. (En caso de que no tenga ninguno, escriba “0”.)

3. Marque a todos los que viven con su hijo actualmente.

Padre	
Madre	
Abuelo	
Abuela	
Hermano mayor	
Hermana mayor	
Hermano menor	
Otros miembros de la familia	
Personas que no son de la familia	

4. ¿El padre (o tutor) o la madre (o tutora) vive separado/a actualmente por cuestiones laborales

Padre	si		No	
Madre	si		No	

5. Qué opina usted sobre la educación de la escuela de su hijo?

a. ¿Conoce usted los objetivos de la escuela y el método para conseguirlos?

Si, lo conozco	Si	
No, lo conozco	No	



**ENTREVISTA DIAGNÓSTICA PARA  
LOS PADRES DE  
FAMILIA**



**FECHA  
ELABORACIÓN  
DEL**

6. ¿Qué opina usted sobre la educación de la escuela de su hijo?

b. ¿Cuál es la educación y la tutoría que usted espera de la escuela de su hijo?  
Elija todas las opciones adecuadas.

Mejorar su capacidad en el estudio de las asignaturas	<input type="checkbox"/>
Mejorar su capacidad de comunicación	<input type="checkbox"/>
Adquirir la capacidad de comunicar con la lengua extranjera	<input type="checkbox"/>
Cultivar las normas sociales y la consideración hacia los demás	<input type="checkbox"/>
Cultivar una actitud de contribuir a la región y a la sociedad	<input type="checkbox"/>
Obligar a su hijo a reflexionar sobre sus estudios	<input type="checkbox"/>
Desarrollar su capacidad física y deportiva	<input type="checkbox"/>
Desarrollar su capacidad en el manejo de las computadoras	<input type="checkbox"/>
Que se desarrolle su capacidad en una educación basada en las tecnologías	<input type="checkbox"/>

7. En relación con las opciones que haya elegido en la pregunta

¿Cree usted que la escuela responde a sus expectativas en general? Elija la opción más adecuada.

Creo que sí	<input type="checkbox"/>
Me parece que sí	<input type="checkbox"/>
Creo que no	<input type="checkbox"/>
Me parece que no	<input type="checkbox"/>



**ENTREVISTA DIAGNÓSTICA PARA  
LOS PADRES DE  
FAMILIA**



**FECHA  
ELABORACIÓN  
DEL**

9. ¿Le gustaría que su hijo estudie en un ambiente netamente tecnológico?

Creo que sí	
Me parece que sí	
Me parece que no	
Creo que no	

10. Si la institución colocase toda su enseñanza con usos de la tecnología, ¿a usted le gustaría?

Creo que sí	
Me parece que sí	
Me parece que no	
Creo que no	

11. Si la institución colocase toda la su enseñanza con usos de la tecnología, ¿usted tendría los recursos necesarios para que su hijo tenga los medios para su enseñanza?

Creo que sí	
Me parece que sí	
Me parece que no	
Creo que no	



**Prueba inicial para alumnos de 2°  
de básica primaria**

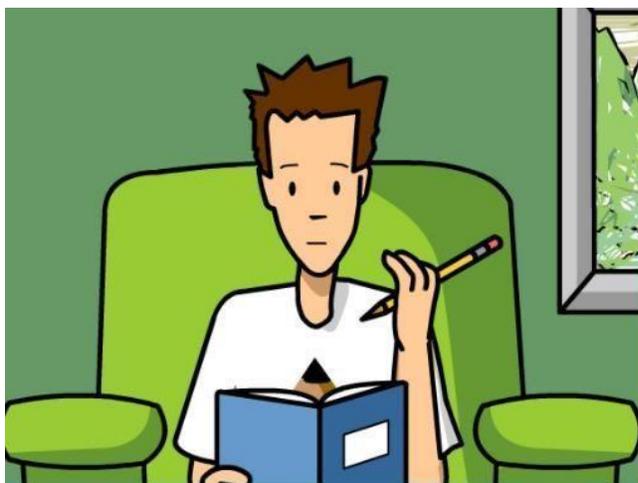


Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827

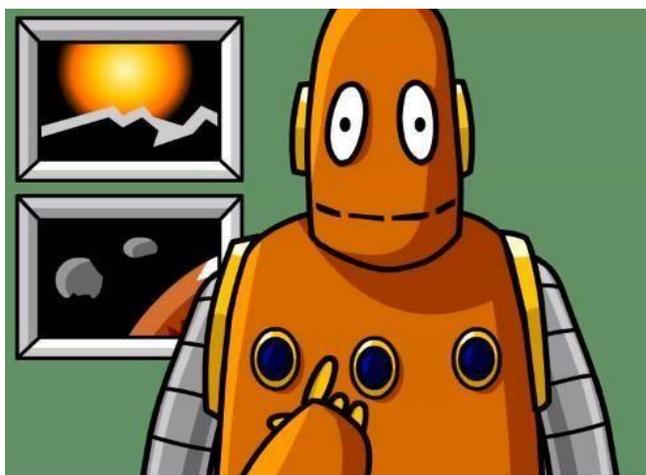
**FECHA**

**DOCUMENTO:**

Entrevista estructurada dirigida a los alumnos de la institución Educativa Juan José Rondón de 2° de primaria.



Hola soy Timy y te voy a presentar a mi amigo el robot Moby.... saluda Moby



Hola soy Moby y te vamos a hacer algunas preguntas ...



**Prueba inicial para alumnos de 2º**  
**de básica primaria**



**FECHA ELABORACIÓN**

**DOCUMENTO:** 12/Febrero



1. ¿Qué es lo más difícil para un estudiante cuando tiene que hacer actividades en clase?

Leer cuentos o cualquier texto



Escribir textos



**Prueba inicial para alumnos de 2º**  
**de básica primaria**



**FECHA**

**DOCUMENTO:**

Resolver problemas

Actividades en lúdicas

Otros autores

escritura llega más fácilmente si  
es algo que decir." –Sholem Asch,  
lista

páginas siguen en blanco, pero hay  
sensación milagrosa de que las  
bras están ahí, escritas con tinta  
ible y clamando por hacerse  
les." –Vladimir Nabokov, escritor

palabras, tan inocentes e





**Prueba inicial para alumnos de 2º**  
**de básica primaria**



**FECHA**

**DOCUMENTO:**

2. Y si son actividades digitales ¿Qué es lo más difícil para ti?

Saber escribir en tu dispositivo



Saber manejar la plataforma en la que estás trabajando



No tener dispositivo para trabajar





Prueba inicial para alumnos de 2º  
de básica primaria



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827

FECHA

DOCUMENTO:

No saber usar el dispositivo



3. ¿Cuál es tu aplicación o juego favorito?

Free fire



Roblox



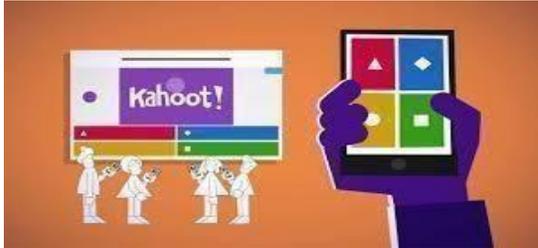
**Prueba inicial para alumnos de 2º  
de básica primaria**



**FECHA ELABORACIÓN**

**DOCUMENTO: 12/Febrero**

**KAHOOT**

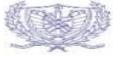


**Classroom**



**Brain Pop**



	<b>Prueba inicial para alumnos de 2º</b>  <b>de básica primaria</b>	 <b>Universidad de Cartagena</b> <small>Fundada en 1827</small>
		<b>FECHA</b>
		<b>DOCUMENTO:</b>

Zoom  	
Otro (especifique)	

4. Si tuvieras la posibilidad de poder usar una herramienta digital en clase. ¿Cómo te la imaginas?

Divertida	
Dinámica	
Dibujo con resplandor y animaciones configurables	
Con juegos	
Otro (especifique)	

5. ¿Cuándo lees o escribes algo en la escuela ¿Cuál es tu tema favorito?



Prueba inicial para alumnos de 2º  
de básica primaria



FECHA

DOCUMENTO:

Matemáticas



La historia



Los cuentos



La geografía colombiana





**Prueba inicial para alumnos de 2º  
de básica primaria**



**Universidad  
de Cartagena**  
Fundada en 1827

**FECHA**

**DOCUMENTO:**

Otro (especifique)	

1. ¿Qué es lo que más te ayuda a entender y escribir sobre un texto que trabajas en la escuela?

Como lo explica la profe	
Como lo lees en el libro	
Como lo imaginas en la lectura	
Con imágenes del libro	
Otro (especifique)	

1. ¿Si no conoces muchas nuevas palabras en una lectura que haces para escribir?

No lo haces	
Pides ayuda en casa	
Solo los dibujos que ves te lo imaginas e inventas	
Otro (especifique)	



**Prueba inicial para alumnos de 2º**  
**de básica primaria**



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827

**FECHA**

**DOCUMENTO:**

1. Después de leer o escribir algún texto en clase. ¿Cómo sabes si lo entendiste o escribiste bien?

No lo se	
Espero que me califiquen	
Lo comparo con el de un compañero	
Siempre entiendo lo que leo	
Otro (especifique)	

1. Te gustaría aprender a escribir un cuento jugando

Si	
No lo se	
No	
Otro (especifique)	

¡Gracias por tus respuesta

**PRUEBA DE ESCRITURA CREATIVA A TRAVÉS DE ESTE DIBUJO EL ESTUDIANTE CREARÁ UN CUENTO MIRANDO ESTA IMAGEN Y PONDRÁ A VOLAR SU IMAGINACIÓN.**

**Objetivo:**

Determinar el nivel de las habilidades escritoras en los estudiantes de 2° de Básica Primaria.



Observa el dibujo detenidamente y crea un cuento.

En este taller pedagógico los estudiantes de segundo grado realizaron un pequeño cuento creativo y fantástico con la ilustración, permitiendo dar libre expresión a su imaginación, fomentando la disciplina y creatividad, de esta manera tendremos una evaluación objetiva de que tanto el estudiante sabe escribir en primera instancia para luego darle a conocer la aplicación de BrainPOP e ilustrarlo es su aprendizaje del manejo de la aplicación para que luego realicen el proceso escritural y ver que tanto avanzan con este método.



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1827

Barranquilla, 1 de junio 2021

Señores  
**PADRES DE FAMILIA**  
IED JUAN JOSE RONDON

Cordial saludo.

Por medio de la presente me permito solicitar su autorización y consentimiento para la participación de su hijo en el proyecto de investigación "IMPLEMENTAR HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS QUE PERMITAN DESARROLLAR COMPETENCIA COMUNICATIVA ESCRITORA A TRAVÉS DE LA APLICACIÓN BRAINPOP", a cargo de la licenciada Yolanda Arévalo Ascano y la Ing. Karem Pérez Martínez de la línea de Investigación de la Universidad de Cartagena, avalado institucionalmente y reconocido por ministerio de educación. Dicho proyecto cuenta con las siguientes características:

**Objetivo:**

Implementar herramientas didácticas que permitan el desarrollo de la habilidad comunicativa escritora empleando a BrainPOP en la escritura de narraciones literarias de cuentos en el grado 2° de Básica Primaria del I.E.D. Juan José Rondón de la ciudad de Barranquilla.

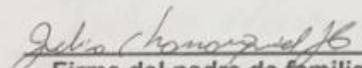
**Procedimiento:** Previa autorización de la institución y consentimiento informado por parte de los padres y los niños, debidamente firmado, se procederá a aplicar los siguientes instrumentos de manera anónima en fotos, videos y trabajos. Para la realización de este proyecto se requiere la participación de los niños que oscilen entre 6 a 8 años de la ciudad de Barranquilla.

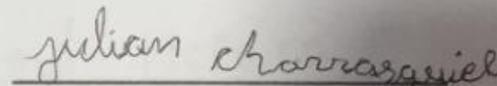
Agradeciendo su atención,

Cordialmente,

**Karem Perez Martinez.**

Líder de la Línea de Investigación en Universidad de Cartagena

  
Firma del padre de familia

  
Firma del estudiante

## MARCO DE REFERENCIAS

- Álvarez, A. &. (2011). [https://www.academia.edu/38201555/Proceso\\_de\\_escritura](https://www.academia.edu/38201555/Proceso_de_escritura).
- Angeli, S., Solivellas, D., Cerdá, E., Moyetta, A., Schwartz, G., Guazzone, J., & Ferreira, A. (2003). Proyecto de Investigación: Modelos de aplicación de la Informática en los centros educativos. UNRC.
- Araya, L. (2007). ¿Qué nos pasa en escritura? Hipótesis sobre los problemas en la enseñanza de la lengua escrita. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2281210>
- Benavides Silva, B., Corredor Sierra, S., & Ramos Beltran, M. (2015). El cuento infantil una estrategia pedagógica desde la literatura para el desarrollo de los procesos de aprendizaje de la lectura y la escritura.
- Benítez Figari, R. (2000). La situación retórica: Su importancia en el aprendizaje y en la enseñanza de la producción escrita. *Revista signos*, 33(48), 49-67.
- Botello, S. (2013). <http://repository.ut.edu.co/handle/001/1039>. Obtenido de <http://repository.ut.edu.co/handle/001/1039>: <http://repository.ut.edu.co/handle/001/1039>
- Bourdieu, P. &. (1981). Elementos para una teoría del sistema de enseñanza. Editorial LAIA
- Brotherton, S., & Williams, C. (2002). Interactive writing instruction in a first-grade title I literacy program. *Journal of Reading Education*, 27(3), 8-19.
- Bustamante, G. (1996). Los procesos de la escritura: Hacia la producción interactiva de los sentidos (Vol. 35). Cooperativa Editorial Magisterio.
- Carlino, P. (2013). Alfabetización académica diez años después. *Revista Mexicana de Investigación*, 355-381.
- Cassany, D. (1989). Describir el escribir. Editorial Paidós.
- Cassany, D. (1990). Enfoques didácticos para la enseñanza de la expresión escrita.
- Comunicación, lenguaje y educación.
- Cassany, D. (1993). Preparar la escritura. Didáctica de la corrección de lo escrito. Barcelona: Graó.
- Emilia Ferreiro y Ana Teberosky. Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño. <https://www.aacademica.org/000-067/173.pdf>

Cataldi, I. (2000). Metodología de diseño, desarrollo y evaluación de software educativo.

Obtenido de <http://laboratorios.fi.uba.ar/lsi/cataldi-tesisdemagistereninformatica>

Cataldi, Z. F. (1995). Revisión de marcos teóricos educativos, para el diseño y uso de programas didácticos. Obtenido de <http://laboratorios.fi.uba.ar>: <http://laboratorios.fi.uba.ar/lsi/c-icie99-revisionde%20marcosteoriciseducativos>.

Chomsky, N. (1965). Aspects of the Theory of Syntax. Cambridge, Mass.

Domínguez, G., Álvarez, F., & López, E. (2011). Orientación Educativa y Tecnologías de la Información y la Comunicación. Nuevas respuestas para nuevas realidades. Sevilla, España.

Domínguez, P., Nasini, S., & Teberosky, A. (2013). Juegos de lenguaje y aprendizaje del lenguaje escrito. Infancia y aprendizaje.

COE, R. (1981). Form and substance: An advanced rhetoric. Glenview: Scott, Foresman, and Company.

Colombia, M. E. (2006). Estándares Básicos de Competencia.

Creel, C. (1991). El salón de clases desde el punto de vista de la comunicación. Revista Perfiles.

Crook, C. (1996). Ordenadores y aprendizaje colaborativo. Madrid, España: Ediciones Morata.

Cruz, L. (2012). Proyecto de aula en TIC, Me divierto y aprendo lectoescritura. Universidad de Nariño.

Cuento. (s.f.). Wikipedia, La enciclopedia libre. Obtenido de Wikipedia, La enciclopedia libre: <https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Cuento&oldid=131006917>.

De Colombia, C. P. (1991). Constitución política de Colombia. Bogotá, Colombia: Leyer, Colombia.

De Educación, L. G. (1994). Ley 115 febrero 8 de 1994. Ediciones Populares. Díaz, S. (2002). La magia de los cuentos. México, México.

García, J. L. (2010). Programas Escuela 2.0 y Pizarra Digital: un paradigma de mercantilización del sistema educativo a través de las TICs. Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado, 13(2), 65-78.

Dulay, H. (1982). Language two. Oxford University Press.

En Sepúlveda, F. &. (2001). Didáctica general para psicopedagogos. España: Editoria UNED.

Fernández Huerta, J. (1983). Diccionario de Pedagogía. Labor, Barcelona. Ferrandez Sarramona, T. (1981). Tecnología Didáctica. Teoría y Práctica de la

Programación Escolar. Madrid, España: Editorial CEAC.

Fisher, D. &. (2013). A range of writing across the content areas. *The Reading Teacher*, 67(2), 96-101.

Fraca, L. (2003). Pedagogía integradora en el aula. Los Libros de El Nacional.

Galera, F. (2002). Didáctica del lenguaje escrito: Una aproximación bibliográfica. *Revista LYT*, 19, 59-72.

Gamboa Muñoz, D. Y. (2014). Motivación en la producción de textos en los niños del grado 501. Obtenido de Motivación en la producción de textos en los niños del grado 501:

<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/2540/52153260.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Gustavo Zurita, M. N. (1988). Usabilidad de juegos educativos; de SOFTWARE EDUCATIVO Y MULTIMEDIA. Obtenido de

<http://ardilladigital.com/DOCUMENTOS/TECNOLOGIA%20EDUCATIVA/TICs>.  
<http://ardilladigital.com/DOCUMENTOS/TECNOLOGIA%20EDUCATIVA/TICs/T5%20SOFT.ED.%20Y%20MM/05%20SOFTWARE%20EDUCATIVO%20Y%20MULTIME>

Hayes, J. R., & Flower, L. (1981). Uncovering cognitive processes in writing: An introduction to protocol analysis. ERIC Clearinghouse. Uncovering cognitive processes in writing: An introduction to protocol analysis. ERIC Clearinghouse.

Horcas, J. M. (2008). La magia de los cuentos en el aula y en la vida. En *Contribuciones a las Ciencias Sociales*.

Jolibert, J., & Jacob, J. (1998). Interrogar y producir textos auténticos: vivencias en el aula. Dolmen Estudio.

Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2002). Modelos de enseñanza. Barcelona. España: Gedisa.

Krashen, S. (1981). Bilingual education and second language acquisition theory. *Schooling and language minority students. A theoretical framework*, 51-79.

Krashen, S. (1984). *Writing. Research, Theory and Applications*. Oxford: Pergamon. López, F. (2004). *Inteligencia Emocional*. Colombia. Colombia: Gamma.

Mackenzie, N. M., In J. Fletcher, F., & (Eds.), P. &. (2010). *Motivating young writers; Motivating literacy learners in today's world*; New Zealand Council for Educational Research. NZCER.

Mallart Navarra, J. (2001). Didáctica: concepto, objeto y finalidades. *Didáctica para psicopedagogos*.

Mallart Navarra, J. (2010). *La Didáctica en el siglo XXI. De un enfoque curricular a una mirada*. Madrid, España: Editorial UNED.

Marie, G. J. (2000). *El cuento en pedagogía y en reeducación*. México S.L. Fondo de Cultura Económica.

Marquès, P. (1995). *Metodología para la elaboración de software educativo en Software*

*Educativo. Guía de uso y metodología de diseño*. Barcelona, España. Marquès, P. (2002). *Diseño Instructivo (guión educativo, diseño funcional)*.

Martínez, J. L. (2008). *Tecnologías en la escuela primaria, las condiciones institucionales de formación de los maestros para el uso de las nuevas*. *Revista Electronica de Tecnología Educativa*, 27.

Mattos, L. A. (1974). *Compendio de Didáctica General*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Kapelusz.

McCarrier, A. P. (2000). *Interactive Writing: How Language & Literacy Come Together*.

K-2. Heinemann, NH 03801-3912.

McCarrier, A., Pinnell, G. S., & Fountas, I. C. (2000). *Interactive Writing: How Language*

*& Literacy Come Together*. K-2. Heinemann, NH 03801-3912. Motta, C. (2004). *Fundamentos de la educación*. Colombia. Cerlibre.

Muñoz, P. A. (2000). *Leer bien para escribir mejor: Estrategias docentes para la enseñanza de la lectura y la escritura*. UNED.

Nérici, I. (1973). *Hacia una Didáctica General Dinámica*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Kapelusz.

OECD. (2019). *Programme for International Student Assessment (PISA): Results from PISA 2018*. Obtenido de [https://www.oecd.org/pisa/publications/PISA2018\\_CN\\_COL\\_ESP](https://www.oecd.org/pisa/publications/PISA2018_CN_COL_ESP).

Ortega, M. (2009). *Los sistemas de lectura en el desarrollo del niño*. México: D: F siglo XXI.

Otálvaro, S. (2014). *La lecto-escritura “Más que simples letras”*. *Revista de educación y pensamiento*. Obtenido de *La lecto-escritura “Más que simples letras”*. *Revista de educación y pensamiento*: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4786019>

Padovani, A. (2005). *Contar cuentos desde la práctica hacia la teoría, (4ed.)*. Argentina, Buenos Aires: Paidós.

Paoloni, P., & Solivellas., D. (2003). Taller de construcción de software educativo: una propuesta. una propuesta de Innovación Serie Cuadernos Virtuales. Taller de construcción de software educativo: una propuesta. una propuesta de Innovación

Serie Cuadernos Virtuales. Serie Cuadernos Virtuales.

Patterson, E., Schaller, M., & Clemens, J. (2008). A closer look at interactive writing. The Reading Teacher. Obtenido de A closer look at interactive writing. The Reading Teacher.

Pérez, D., Pérez, A. I., & Sánchez. (2013). El cuento como recurso educativo. Revista de investigación Editada por área de innovación y desarrollo, S.L. 2 (4), 1-29.

Reyzábal, M. (2012). Las competencias comunicativas y lingüísticas, clave para la calidad educativa. . Obtenido de <http://disde.minedu.gob.pe/handle/123456789/876>

Rohman, G. (1965). 'Prewriting: The stage of discovery in the writing process'. College Composition and Communication.

Roncancio Moreno, M. Y. (2016). Leo y escribo con las TIC. (Master's thesis, Universidad de La Sabana).

Roth, K. &. (2011). Ten minutes a day: the impact of interactive writing instruction on first graders' independent writing. Journal of Early Childhood Literacy, 11(3), 331-361.

Salvador Mata, F. (1999). Didáctica de la Educación Especial Archidona, Aljibe. Solé, I. (2009). Estrategias de lectura. Barcelona. España: GRAÓ.  
Squires, D., & McDougall, A. (1997). Cómo elegir y utilizar software educativo: guía para el profesorado. Madrid, España: Ediciones Morata.

Stocker, H. (1964). Principios de Didáctica moderna. Kapelusz, Buenos Aires.

Teberosky, A. (1992). Aprendiendo a escribir. Barcelona: Horsori.

Torres Maldonado, H., & Girón Padilla, D. (2009). Didáctica general – 1ª. ed. – San José, C.R. Coordinación Educativa y Cultural Centroamericana.

Trigo, J. M. (1997). El niño de hoy ante el cuento. Sevilla: Guadalmena.

UNESCO. (2016). Aportes Para la Enseñanza de la Escritura. Obtenido de Aportes Para la

Enseñanza de la Escritura: <http://unesdoc.unesco.org/images/0024/002447/244734s> Waichman, P. (2000). Tiempo libre y recreación un desafío pedagógico. Editorial Kinesis. Wall, H. (2008). Interactive writing beyond the primary grades. The Reading Teacher. Williams, C., Sherry, T., Robinson, N., & Hungler, D. (2012). The practice page as a mediational tool for interactive writing instruction. The Reading Teacher.

ROA, Catalina, PÉREZ, Mauricio. Didáctica de la Escritura. CERLALC (ed.) [en línea]. <<http://cerlalc.org/>>. [Citado 14 de noviembre de 2014].

5 (Hocevar, Reefeente para la didáctica del lenguaje, 2010) (Sonia, 2012). Universidad libre P.87 (Linsay, 2011) Centro de Escritura Javeriano. (s.f). Durante la escritura.

(Duarte, 2017) [repositorio.uptc.edu.co](http://repositorio.uptc.edu.co) > bitstream > PPS-1073.por CE Castillo Duarte · 2017

(Barba, 2014) Uso de los diarios del profesorado como instrumento de reflexión-sobre-la-acción. Revista Española de Educación Física y Deportes, 405, 55-63.

(Rueda, 2007) La investigación etnográfica y/o cualitativa

(Roberto, 2012) Investigación cualitativa: una metodología en marcha sobre el hecho social. Revista Rastros Rostros, 14(27), 57-68.

(Gonzalez, 2013)

<https://revistas.udenar.edu.co> > article > view > pdf\_34

(Martínez, 2011) Metodologías de la investigación cualitativa

(J, 2012) Metodología de la investigación cualitativa). Metodología de la investigación cualitativa. Bilbao: Universidad de Deusto.ñ

(Hernández-Sampiarí, 2018) Metodología de la investigación

(Cifuentes, 2011) Diseño de proyectos de investigación cualitativa. Buenos Aires

(López-Roldan, 2015) La encuesta.

(Sergio Tobón, 2010) Secuencias didácticas

(Roldan, 2015) Edición digital: <http://ddd.uab.cat/record/163567>

(Cassany, 2009) Describir el escribir. Cómo se aprende a escribir. Editorial Paidós.

(Miras, 2013). Creencias sobre lectura y escritura, producción de síntesis escritas y resultados de aprendizaje. Revista mexicana de investigación educativa, 18(57), 437- 459. Recuperado desde <http://www.redalyc.org/pdf/140/14025774006.pdf>

(Camps, 2007) Los textos de uso social en el Aula: encuentro provincial de bibliotecas escolares (5º. grado: 2007: Málaga). Sevilla.

(TEBEROSKY) Aprendiendo a escribir. Editorial Horsori. 1993. Pág. 35

(AUSUBEL, 1976) Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo. México: Ed. Trillas.

(BRUNER, 1984) Acción, pensamiento y lenguaje. Alianza editorial, Madrid.

(CAMPS, 1993) Teresa. La evaluación del aprendizaje de la composición escrita en situación escolar. Ministerio de Educación y Ciencia. Concurso nacional de proyectos de investigación educativa.

(CASSANY & LUNA M. & SANZ, 1994)

(CASSANY D. , 2002) “Mi taller de escritura”, Textos, 30: 21-31, mayo, 2002.

(FERREIRO, 1995) Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño. México. Siglo XXI.

(FLOWER, 1996) “Teoría de la redacción como proceso cognitivo”. En: Textos en contexto 1 “Los procesos de lectura y escritura”. Buenos Aires, Lectura y Vida.

(FLOWERS, 1993) FLOWERS, B. “Madman, architect, carpenter and judge: roles and the writing process”. Language Arts. (58): 7 (Traducción libre de Rubiela Aguirre de Ramírez), 1993.

(FONS, 2006) Leer y escribir para vivir. Alfabetización inicial y uso real de la lengua escrita en la escuela. España: GRAÓ  
(Pérez, 2010)

(Ferreiro, 2005)) Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño. México. Editores Siglo XXI. 22 edición

(Cassany D. , 1989) Describir el escribir, cómo se aprende a escribir, Barcelona: Paidós

Flórez, R. & Gómez, D. (2013). Leer y escribir en los primeros grados: retos y desafíos. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.

(Callao, Creando Cuentos, 2019) Programa “Creando cuentos” para mejorar la escritura de textos narrativos de estudiantes del nivel primaria, Br. Betzabe Marlene Peche Salcedo (ORCID:0000-0001-8843-3115)

(Sánchez, 2019) Modelo de las etapas de escritura para la producción de textos –

Revista Tzhoecoen.

(Pérez, 2019). ¿Qué es el Marco Referencial de una Investigación? (Cartagena, s.f.)

<https://aulavirtualunicartagena.co/publicaci/grado1/unidad3/mobile/index.html#p=23>

<https://aulavirtualunicartagena.co/publicaci/grado1/unidad3/mobile/index.html#p=28>

<https://aulavirtualunicartagena.co/publicaci/grado1/unidad1/mobile/index.html#p=>

[26](#)

<https://aulavirtualunicartagena.co/publicaci/grado1/unidad3/mobile/index.html#p=>

[15](#)

<https://aulavirtualunicartagena.co/publicaci/grado1/unidad3/mobile/index.html#p=23>

(García, 2019)<http://repository.pedagogica.edu.co> LOS CUENTOS CLÁSICOS COMO ESTRATEGIA.