



Fortalecimiento de las habilidades de producción de textos mediante las narrativas digitales, en estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa “Julio César Turbay Ayala” del municipio de Soacha, bajo un enfoque constructivista.

Jeimy J Ramos Vélez, Yenny Y. García Velásquez y Sandra M. Martínez

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

Dra. Luz Marina Gutiérrez Martínez

20 de octubre de 2021

Dedicatoria

Ante todo, gracias a Dios por darme la sabiduría, fortaleza y paciencia para enfrentar este nuevo reto y culminarlo satisfactoriamente. A mis padres porque con su esfuerzo lograron encaminarme por esta senda de la educación y gracias a ellos puedo soñar con un futuro mejor. A mi esposo Orlando y a mis hijas María Camila y Nasly Daniela que han sido mi inspiración para enfrentar y superar cualquier reto, con su apoyo y paciencia contribuyeron para que este logro hoy se hiciera realidad.

Jeimy Johana Ramos Vélez

A Dios por fortalecer cada una de mis acciones durante este proceso.
A mis padres que han sido mi apoyo y mi ejemplo de templanza y dedicación en cada una de las etapas de mi vida.
A mi hija Isabella Durán que es mi mayor motivación para seguir creciendo personal y profesionalmente.

Sandra Milena Martínez

A Dios por esta gran oportunidad de crecer profesionalmente dándome la sabiduría para poder culminar exitosamente esta nueva etapa en mi Vida.
A mi esposo Johan Alberto y a mis hijas María Paula y Yuly Natalia por su apoyo incondicional en mi vida, que con su amor y comprensión me ayudan a alcanzar mis objetivos.

Yenny Yusdally García Velásquez.

Agradecimientos

A Dios por guiarnos y fortalecernos en este proceso de formación académica.

A la universidad de Cartagena por ser la fuente del saber que nos ha permitido fortalecer nuestros conocimientos, en pro de mejorar la calidad educativa.

A los docentes de la maestría que de una u otra manera hicieron parte importante de este proceso académico, compartiendo con nosotras todos sus conocimientos que sin lugar a dudas serán de vital importancia para fortalecer nuestra formación profesional y mejorar nuestra praxis pedagógica.

A la Institución Educativa Julio Cesar Turbay Ayala del municipio de Soacha Cundinamarca y a los estudiantes de grado sexto por permitirnos implementar novedosas estrategias y fortalecer sus procesos académicos.

CONTENIDO

Introducción	14
Capítulo I. Planteamiento y Formulación del Problema	15
Planteamiento	15
Formulación	19
Antecedentes del problema	19
Justificación	25
Objetivos	28
Objetivo General	28
Objetivos Específicos	28
Supuestos y Constructos	28
Alcances y Limitaciones	29
Capítulo II. Marco de Referencia	32
Marco Contextual	32
Marco Normativo	37
Marco Teórico	42
Marco Conceptual	71
Capítulo III. Metodología	77
Modelo de Investigación	77

	5
Participantes	83
Categorías o Variables del Estudio	85
Técnicas e Instrumentos de Recolección de la Información	95
Ruta de Investigación	100
Fase Diagnóstica	100
Fase de Reconocimiento	101
Fase de Desarrollo	103
Fase de Apropiación	105
Fase de Evaluación	106
Análisis de la Información	107
Capítulo IV Intervención Pedagógica	108
Diagnóstico	108
Implementación	114
Evaluación	120
Capítulo V Análisis, Conclusiones y Recomendaciones	128
Referencias	138
Anexos	144

Lista de Figuras

<i>Figura 1.</i> Archivos digitales de la IE Julio Cesar Turbay Ayala (Ayala, 1981).....	33
<i>Figura 2.</i> Archivos digitales de la IE Julio Cesar Turbay Ayala (Ayala, 2021).....	34
<i>Figura 3.</i> Localización de la IE comuna 4 en el barrio Julio Rincón.....	34
<i>Figura 4.</i> Sala de sistemas IE Julio Cesar Turbay Ayala.....	37
<i>Figura 5.</i> Modelos para la producción textual. Modelo Van Dijk (1980).....	62
<i>Figura 6.</i> Modelo de Cassany, Luna y Sanz (1994).....	64
<i>Figura 7.</i> Diseños de Investigación Cualitativa Hernández et al. (2006), P.717.....	77
<i>Figura 8.</i> Fases del modelo IAP.....	81
<i>Figura 9.</i> Resultados categoría producción textual.....	109
<i>Figura 10.</i> Resultados subcategoría de coherencia.....	110
<i>Figura 11.</i> Resultados subcategoría de ortografía.....	111
<i>Figura 12.</i> Resultados subcategoría de puntuación.....	112
<i>Figura 13.</i> Fase diagnóstica con estudiantes de la IE Julio Cesar Turbay Ayala.....	114
<i>Figura 14.</i> Fase de reconocimiento a través de Software StoryJumper.....	115
<i>Figura 15.</i> Fase de desarrollo juego educativo creado en programa Genially versión gratuita.....	117
<i>Figura 16.</i> Fase de apropiación haciendo uso del programa StoryJumper.....	119
<i>Figura 17.</i> Resultados de la prueba diagnóstica y final que permiten establecer comparación significativa en la categoría de producción textual.....	121
<i>Figura 18.</i> Resultados subcategoría de coherencia prueba diagnóstica y subcategoría de coherencia prueba final.....	122

<i>Figura 19.</i> Resultados subcategoría de ortografía prueba diagnóstica y subcategoría de ortografía prueba final.....	123
<i>Figura 20.</i> Resultados subcategoría de puntuación prueba diagnóstica y subcategoría de puntuación prueba final.....	124
<i>Figura 21.</i> Resultados subcategoría interactividad y Resultados subcategoría StoryJumper	126
<i>Figura 22.</i> Relación con objetivo N° 1.....	135
<i>Figura 23.</i> Relación con objetivo N° 2 y 3	136
<i>Figura 24.</i> Relación con el objetivo N° 4	137

Lista de Tablas

<i>Tabla 1.</i> Niveles de análisis y producción de texto.....	60
<i>Tabla 2.</i> Categorías y subcategorías de análisis.....	86
<i>Tabla 3.</i> Clasificación de resultados según desempeño académico.....	98
<i>Tabla 4.</i> Estructura para la elaboración de textos.....	103

Lista de anexos

<i>Anexo 1. Prueba Diagnóstica.....</i>	144
<i>Anexo 2. Lista de Cotejo 1.....</i>	145
<i>Anexo 3. Lista de Cotejo 2.....</i>	149
<i>Anexo 4. Auto-evaluación.....</i>	154

Resumen

Título: Fortalecimiento de las habilidades de producción de textos mediante las narrativas digitales, en estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa “Julio César Turbay Ayala” del municipio de Soacha, bajo un enfoque constructivista.

Autor(es): Jeimy J Ramos Vélez, Yeni Y García y Sandra M Martínez Boyacá.

Palabras clave: Producción de Textos y Narrativa Digital.

Esta investigación parte de la necesidad de fortalecer las habilidades de producción textual en los estudiantes de grado sexto de la I.E Julio Cesar Turbay Ayala pues se evidenció que no existía una adecuada estructuración para lograr su coherencia y cohesión, presentaban errores ortográficos, mal uso de los signos de puntuación y desmotivación. Por lo anterior, el objetivo principal fue Fortalecer las habilidades de producción de textos mediante las narrativas digitales, se pensó que mediante la creación de este recurso que les permitía insertar audio, imágenes y sonido se lograría motivar a los estudiantes para que realizaran sus escritos de una manera correcta y entendible. Para ello se diseñó una secuencia didáctica que contuvo una serie de actividades interactivas que les permitió reforzar la temática del cuento y aprender a manejar la herramienta Story Jumper como medio para realizar las narrativas digitales. Luego de realizar una comparación de los resultados de la prueba diagnóstica y la prueba final se encontró que los estudiantes luego de ejecutar la propuesta mejoraron sustancialmente la calidad de sus escritos siendo más coherentes al seguir un orden estructural y haciendo correcto uso de la ortografía y

los signos de puntuación. En conclusión, se puede afirmar que se cumplió a cabalidad con todos los objetivos propuestos y se logró motivar a los estudiantes para que expresaran mediante escritos sus sentimientos y necesidades de una manera creativa, ordenada y estructurada, haciendo uso de la herramienta Story Jumper que permitió darle sentido y significado a sus narrativas.

Abstract

Title: Strengthening the skills of text production through digital narratives, in students of sixth grade in the Educational Institution "Julio César Turbay Ayala" of the municipality of Soacha, under a constructivist approach.

Author(s): Jeimy J Ramos Vélez, Yeni Y García y Sandra M Martínez Boyacá.

Keywords: Producción de Textos y Narrativa Digital.

This research is based on the need to strengthen textual production skills in sixth grade students at Julio Cesar Turbay Ayala institution. It was evidenced that there wasn't a suitable structuring to achieve its coherence and cohesion; in addition, spelling mistakes, bad use of punctuation signs and discouragement were evident. Therefore, the main objective was to strengthen the skills of text production through digital narratives, it was thought that the creation of this resource that allowed them to insert audio, images and sound would motivate students to write in a correct and understandable way. For this purpose, a didactic sequence was designed that contained a series of interactive activities that allowed them to reinforce the topic of the story and learning how to handle the Story Jumper tool as a means of performing digital narratives. After making a comparison of the results between the diagnostic test and the final

test, it was found that the students after executing the proposal substantially improved the quality of their writings, they were more consistent by following a structural order and making correct use of spelling and punctuation marks. In conclusion, it can be said that all the proposed objectives were achieved and students were motivated to express their feelings and needs through writing in a creative, orderly and structured way, making use of the Story Jumper tool that gave understanding and meaning to their narratives.

Introducción

La evolución de la tecnología ha permitido que la educación del siglo XXI responda a las necesidades de un cambio en la enseñanza y en el aprendizaje, buscando mejores estrategias que permitan un óptimo desempeño de los estudiantes y los docentes. Por ello, nuestro proyecto “Fortalecimiento de las habilidades de producción de textos mediante las narrativas digitales, en estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa “Julio César Turbay Ayala” del municipio de Soacha, bajo un enfoque constructivista” pretende ser parte de esta innovación educativa que emplea recursos tecnológicos para facilitar el desarrollo de habilidades comunicativas al escribir textos y así, romper el esquema de un proceso de escritura tradicional y poco motivante.

El proceso investigativo se centra en alcanzar un mejor nivel en las narraciones realizadas por los estudiantes y una mayor motivación con un diagnóstico de entrada que nos permita determinar las falencias y debilidades, para así poner en práctica una metodología acompañada de interactividad, creatividad y trabajo en equipo.

El diagnóstico señala la existencia de una problemática en la Institución Educativa “Julio César Turbay Ayala”, en niños de grado sexto con un alto déficit en manejo de contenidos, enunciados, estructura y poco interés en la producción de textos. Con base en ello se avanza hasta un estudio detallado del impacto que genera la implementación de narrativas digitales en su

proceso de construcción, bajo un modelo constructivista que les permita ser más participativos, colaborativos y reflexivos.

Capítulo I: Planteamiento y formulación del problema

Planteamiento

En la Institución Educativa “Julio César Turbay” se ha evidenciado que los estudiantes de grado sexto, según el análisis de pruebas del 2015 al 2018, presentan un alto déficit en el manejo de contenidos, ideas o enunciados para producir textos que respondan a las necesidades comunicativas, puesto que no hay un adecuado seguimiento en la organización estructural que debe seguir un texto para lograr su coherencia y cohesión, además de evidenciarse errores ortográficos y de redacción, mal uso de los signos de puntuación. Asimismo, la desmotivación por escribir es constante debido a su hábito de dictados y transcripción de contenidos. Siendo entonces la escritura un componente primordial de la comunicación, es una situación que preocupa a la comunidad educativa.

Dentro de la Institución se han realizado planes de mejora como actualización y flexibilización del plan de estudios, implementación del plan lector, priorización de la producción escrita. Pero, esto no ha sido suficiente para motivar y superar las deficiencias que se presentan.

Para comenzar, en cuanto a producción textual, es pertinente aclarar que esta hace parte de la actividad lingüística y de las diferentes manifestaciones del lenguaje no verbal, con las que el ser humano expone de forma escrita sus ideas, emociones y conocimientos a través del sistema simbólico de palabras. Para el Ministerio de Educación Nacional, en adelante MEN, “la

producción hace referencia al proceso por medio del cual el individuo genera significado, ya sea con el fin de expresar su mundo interior, transmitir información o interactuar con los otros”

(Ministerio de Educación Nacional, 2008, pág. 21)

De igual modo, en dicho proceso se pone en marcha la habilidad de escribir y los conocimientos adquiridos en cuanto a pragmática, gramática, reglas ortográficas, coherencia y cohesión para producir contenidos acordes al contexto socio cultural y al nivel de escolaridad propio de quien escribe. De aquí parte la idea de este proyecto debido a que la población objeto de estudio presenta diversas dificultades en la habilidad para escribir textos por lo cual se hace necesario plantear actividades enfocadas a fortalecer este campo. El fundamento lo encontramos en (Cassany et al. 1994) con su formulación de cuatro pasos específicos para enseñar a nuestros estudiantes a componer escritos. Estos pasos se describen a continuación:

En primer lugar, hacer planes es una representación mental que implica pensar en el tema, la audiencia, el propósito y el tipo de texto por producir. Seguidamente, redactar es convertir los planes en una “representación jerárquica de ideas y objetivos, en un discurso verbal lineal e inteligible, que respete las reglas del sistema de la lengua, las propiedades del texto y las convenciones socioculturales establecidas” Luego, en el proceso de revisar-releer, el autor debe volver a leer lo escrito para hacer las modificaciones pertinentes en cuanto a coherencia, ortografía, signos de puntuación, entre otros. Por último, el control es mantener durante el proceso de escritura el cumplimiento del propósito previamente establecido.

También Van-Dijk (1980) propone una estructura para la producción de discurso (texto) según la cual, se debe cumplir con la microestructura, la macro estructura, la macro regla y la superestructura. La microestructura es la estructura de las oraciones y la coherencia entre ellas. La macroestructura es la relación de las oraciones con el tema o asunto. La macro regla permite

que la construcción de oraciones en un párrafo esté enlazada entre ellas, haciendo uso de palabras adecuadas al contexto del tema. Por último, la superestructura depende de la tipología textual, pues son los pasos que se siguen si el texto por producir es un cuento, una receta, una noticia, entre otros.

En conclusión, la producción textual es la oportunidad para que los estudiantes de la Institución Educativa “Julio César Turbay Ayala” compartan sus pensamientos, interactúen con sus compañeros, analicen su propio mundo, participen en la construcción de conocimiento y comuniquen sus ideas a través de la habilidad de escribir. Para ello, se requiere brindar las herramientas y estrategias pertinentes a esta población, teniendo en cuenta lo descrito desde el MEN (2008) y las estructuras de producción textual propuestas por Cassany et al. (1994) y Van-Dijk (1980).

En segundo lugar, la temática de la producción de narrativas digitales como medio pedagógico para el mejoramiento de la producción textual puede ser abordada desde el trabajo de (Cobo y Moravec, 2011) quienes afirman que: “Este enfoque toma en cuenta el impacto de los avances tecnológicos y las transformaciones de la educación formal, no formal e informal, además de aquellos meta-espacios interactivos”.

Las narrativas se pueden definir según se indica en el documento tomado de "Narrativas digitales como didácticas y estrategias de aprendizaje en los procesos de asimilación y retención del conocimiento" (Acosta, 2015) como un sistema de lenguajes que integra texto, imagen, animación, video, sonido y que posibilita la interacción, navegación, comunicación y creación de los datos e información de manera interactiva y colectiva (Belloch, 1998) el uso de códigos o medios en que se presenta la información y la inclusión de comunicación -auditivo, visual- facilita el aprendizaje, adaptándose en mayor medida a los sujetos, a sus características y

capacidades que (pueden potenciar: memoria visual, comprensión visual, memoria auditiva, (Ortí, s. f.)

El problema abordado en esta investigación centra la mirada en los estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa “Julio César Turbay Ayala”, ubicado en el municipio de Soacha, Cundinamarca, en la comuna cuatro, perteneciente a la zona urbana del barrio Julio Rincón. Estos estudiantes tienen edades que oscilan entre los 11 y 13 años, clasificados en los estratos 1, 2 y 3. Ellos presentan diferentes problemáticas sociales como pobreza, delincuencia a su alrededor, discriminación social, en algunos casos, e inestabilidad familiar. Sin embargo, en su gran mayoría, son personas de costumbres sencillas, algunas de origen campesino con ambiciones de mejorar su nivel de vida, nada conformistas y con gran capacidad de liderazgo.

La Institución Educativa “Julio César Turbay Ayala” es una institución con aprobación oficial para grado de preescolar, básica primaria, básica secundaria y educación media. Tiene como misión formar niños y jóvenes autónomos y críticos de su papel activo en la sociedad, con base en la reflexión y la creatividad, encaminados hacia el cambio de las necesidades políticas, ideológicas, sociales y educativas según el aprendizaje significativo.

Respecto a las condiciones tecnológicas de la institución, se puede afirmar que, a pesar de algunos problemas de conectividad que se presentan en la zona, cuenta con aulas especializadas de informática y tecnología y recursos como tablets, que son utilizadas en las diferentes clases.

Estos recursos nos permitirían implementar en nuestro proyecto la narrativa digital como herramienta tecnológica que ayudara a mejorar las habilidades en la producción textual mediante aplicaciones llamativas que además de motivar el trabajo del educando, logren un cambio significativo en su proceso de escritura.

Esta investigación se desarrollará a partir del enfoque constructivista, el cual permite al estudiante descubrir su propio conocimiento incorporando a sus conceptos e ideas previas los nuevos conocimientos adquiridos, siendo estos significativos y útiles para su vida. Por tanto:

El estudiante debe reestructurar un conjunto dado de información, lo debe integrar con la estructura cognitiva ya existente y debe reorganizar o transformar esta combinación integrada de tal manera que acabe creando un producto final deseado o descubriendo unas relaciones ausentes entre unos medios y unos fines. (Ausubel, 2002).

También es necesario hacer uso de los conocimientos previos de los alumnos y lograr que estos se impliquen de forma cognitiva, motivacional y efectiva en el aprendizaje. El profesor debe planear actividades en las que los alumnos tengan oportunidades para explorar, comprender y analizar los conceptos de forma significativa, ya sea mediante una estrategia expositiva o por descubrimiento (Diaz & Hernandez , 2002, pág. 48)

Formulación

Atendiendo a lo expuesto, la pregunta que esta investigación busca responder es:

¿Cómo fortalecer las habilidades de producción de textos mediante la narrativa digital en estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa Julio César Turbay Ayala del municipio de Soacha, bajo un enfoque constructivista?

Antecedentes del Problema

La producción textual es una habilidad humana en la cual se plasman las ideas por medio de palabras escritas. Este proceso debe ser adquirido a lo largo de la vida escolar y es allí donde los docentes proponen herramientas, estrategias y actividades pedagógicas a fin de propiciar los

conocimientos en los campos sintáctico, pragmático y semántico de la lengua castellana para que los estudiantes puedan exteriorizar sus intereses y necesidades en forma de discurso escrito.

Respecto a este importante proceso, el grupo investigador propone la narrativa digital como oportunidad para contribuir a la mejora de la problemática previamente descrita. Es así como, a nivel internacional, nacional y local, encontramos en tesis de maestría, valiosos aportes y recomendaciones para tener en cuenta en la planeación y el desarrollo de la presente propuesta de investigación.

En este orden de ideas, es pertinente mostrar los siguientes estudios investigativos que se han tomado como base de la producción textual y la narrativa digital.

Por ejemplo, el estudio realizado en la ciudad de Bogotá por (Prieto, 2016), titulado “Propuesta metodológica para potenciar las competencias escriturales, por medio de la narrativa digital en estudiantes de octavo grado del colegio Alexander Fleming I.E.D”, es una puesta en escena del diseño e implementación de un ambiente de aprendizaje (Gnomio Moodle) que permitió la creación de narrativas digitales de textos expositivos en los estudiantes de este grado de escolaridad. La propuesta buscó “mejorar los procesos de escritura, motivando un ejercicio diferente en el que se utilicen los medios digitales” (pág.9) Allí los estudiantes, siguiendo su propio cronograma, debían escoger un tema de su interés, navegar en la web para obtener información del mismo, participar en la plataforma para consolidar la estructura de su texto expositivo y, por último, a partir de una herramienta digital (Movie maker, Photoshop, Windows media, YouTube, realización de avatar en Voki, elaboración de historietas y cómics por medio de Powtoon o Pixton, presentaciones en Prezzi o Slideshare, blogs o wikis) exponer su tópico. Este proceso permitió que los estudiantes evidenciaran un cambio de metodología por parte del

docente, se mostraran motivados a hacer uso de las TIC y expresaran sus intereses a partir de la producción de un texto escrito.

De este proyecto se obtuvo como conclusión que, al hacer uso de las herramientas digitales, la producción textual se mostró atractiva y funcional para los estudiantes, pues a partir de un tema de su interés, ellos pudieron fortalecer la producción de textos expositivos a través de la narrativa digital. Además, “se incentivó la autonomía al escoger un tópico e investigarlo, una forma de expresión (herramienta digital), construir un texto expositivo, generar preguntas, involucrarse en las sesiones y, por último, exponer su narrativa digital” (pág.146)

Incluso, el investigador recomienda que: “Es importante que se sigan haciendo clases en las que los estudiantes puedan interactuar con las diferentes tecnologías de la información y la comunicación, con un propósito y una forma de ver a las herramientas en la red como una ayuda para generar y orientar los tópicos de cada área del conocimiento” (pág. 145).

Ante lo dicho, la presente propuesta investigativa se identifica en la medida que los estudiantes presentan bajo nivel en la producción de textos y que, por tanto, según estos resultados, la narrativa digital es un camino positivo para que los estudiantes de grado sexto de la I.E. “Julio César Turbay Ayala” se muestren motivados para expresar de forma escrita sus necesidades e intereses.

Seguidamente encontramos el proyecto “Narraciones Digitales”, una herramienta pedagógica para mejorar la redacción en el proceso de escritura de los estudiantes de grado 4° del Colegio “Pablo Neruda” Institución Educativa Distrital, sede A de la Ciudad de Bogotá. Esta tesis fue desarrollada por las estudiantes Lina Paola Pico Aldana, Erly Yolima Pinzón García y Paola Andrea Ricardo Carrillo en el año 2018. El objetivo general de la investigación fue “Implementar el uso de las narraciones digitales como herramienta pedagógica que contribuya a

la mejora de la redacción en el proceso de escritura de los estudiantes de grado 4° del Colegio “Pablo Neruda”, sede A, JT”. Entre los específicos está que se centran en el análisis de los postulados teóricos que permitan la mejora de la redacción del proceso escritor, la implementación de los talleres diseñados utilizando herramientas tecnológicas y la verificación del impacto de la utilización de la herramienta digital Scratch frente a la solución del problema detectado. (Pico, Pinzón García, & Ricardo Carrillo , 2018)

Este proyecto, que centra su atención en la mejora de la producción textual, evidentemente aborda una población que presenta dificultades muy similares al problema de nuestra investigación como lo es el bajo rendimiento frente al proceso de redacción de algún texto, incoherencia en sus escritos, omisión o sustitución de grafemas, ausencia de acentos, signos de puntuación, uso de mayúsculas y demás dificultades de tipo semántico y sintáctico. Esta investigación se planteó desde un paradigma crítico –social con un enfoque mixto tomando como base las teorías de (Cassany D. , 1993), y (Niño Rojas & Pachón Avellaneda, 2009). También se rescatan de este proyecto las citas que son acordes con nuestra investigación; entre ellas encontramos que según (Tolchinsky, 1993), la escritura es “un sistema notacional del lenguaje” (pág.26) entendido como esa huella o registro de lo que nosotros hacemos o pensamos. De ahí la importancia de la escritura en la vida de todo ser humano, puesto que nosotros somos lo que escribimos. De la misma manera, (Cassany D. , 1993) define la escritura como “ser capaz de expresar información de forma coherente y correcta para que la entiendan las personas” (pág. 13) y es eso lo que realmente buscamos con el proyecto: que mediante la aplicación de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje, los estudiantes sean capaces de expresar de manera clara y coherente lo que piensan. De esta manera lograremos formar seres con habilidades comunicativas que les permitirán desenvolverse en su futura vida escolar y profesional.

La aplicación de tal proyecto produjo excelentes resultados en los estudiantes de grado 4° de esa institución pues se evidenció que, utilizando la herramienta Scratch para crear narraciones, se contribuyó a la mejora de la redacción en el proceso de escritura de los estudiantes, atendiendo a las propiedades de un texto evaluadas, además de fortalecer el aprendizaje cooperativo, el mejoramiento de la convivencia en el aula, el fomento la participación en clase, la atención, aumentando los niveles de autoestima y motivación frente a los procesos académicos. (Pico, et al. 2018).

De igual manera, (Gómez, 2019, pág. 116) realiza la propuesta llamada: “ Utilización de herramientas digitales para el desarrollo de habilidades en la producción escrita de textos informativos en estudiantes de 6° año básico del instituto San Sebastián de Yumbel” en Chile; el objetivo del proyecto tiene como base incorporar el uso de herramientas digitales en la producción de textos de estudiantes de sexto grado para mejorar su competencia comunicativa al escribir, una meta muy similar a la establecida en nuestro proyecto de investigación.

La problemática a la que hace referencia es la dificultad que tienen los estudiantes expresando sus ideas de forma escrita evidenciada por los docentes de las diversas asignaturas y demostrada en los resultados de las pruebas SIMCE de escritura 2015- 2016 aplicadas en Chile, como herramientas de medición, además del desinterés que muestran los estudiantes cuando se enfrentan a la redacción de textos como sucede en la institución donde realizaremos nuestra investigación. Luego de obtener los resultados de la prueba se concluye que sólo un 6, 4 % de los estudiantes se ubica en un nivel superior de coherencia del texto y desarrollo de ideas; la causa repercute en la individualidad de enseñanza, no hay un trabajo coordinado entre maestros de todas las asignaturas, se delega la responsabilidad al docente de lenguaje y falta utilizar herramientas que llamen la atención en los niños de grado sexto, mediante el uso del recurso

educativo classroom de Google, realizaron un trabajo colaborativo, con docentes de todas las asignaturas, directivos y comunidad en general, logrando un impacto positivo y despertando el interés de los estudiantes al usar tabletas, computadores y celulares para sus escritos.

Concluyendo la investigación se logra más de un 80% en la participación a los talleres y prácticas de producción textual, mejorando los escritos aportados por los alumnos, su interés por escribir y la aplicación de estrategias que les permitieron tener una mejor estructura en sus escritos y una práctica que se vuelve un hábito en el aula al recurrir a instrumentos que les facilite e incentive su proceso de aprendizaje.

Justificación

La presente propuesta de investigación tiene como fin fortalecer las habilidades de la producción de textos mediante la narrativa digital, en estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa “Julio César Turbay Ayala” del municipio de Soacha Cundinamarca, bajo un enfoque constructivista. En este orden de ideas, resulta importante este estudio para la comunidad académica y educativa en general, por las siguientes razones: aborda de manera interdisciplinar dos áreas fundamentales del conocimiento (lenguaje y tecnología). Ello, estimula a los estudiantes a hacer uso de la tecnología a favor de promover la comunicación mediante la escritura, se brindan conocimientos en ortografía, gramática y pragmática para tener buenos procesos de redacción, se capacita a los estudiantes sobre narrativa digital y el uso adecuado y pedagógico de imágenes, sonido y animaciones; se muestra a los docentes de la institución una alternativa de integración de áreas a favor del desempeño académico de los educandos y, por último, ofrece a la comunidad académica la posibilidad de replicar este estudio en contextos similares al ya expuesto.

A nivel pedagógico esta propuesta es relevante porque cumple con lo establecido por el MEN, en los Estándares Básicos de Competencias de Lengua Castellana, en la medida que prepara a los estudiantes para comprender, producir y transformar su contexto inmediato. Aquí, a partir de la exteriorización de conocimientos en las diferentes dimensiones de su vida personal, social y cultural, pueden “expresar sus formas particulares de sentir, ver y recrear el mundo, a la vez que desarrollen su producción escrita, teniendo en cuenta que el texto literario aporta al mejoramiento de las capacidades expresivas, imaginativas y cognitivas de los estudiantes (Ministerio de Educación Nacional, 2008).

A nivel tecnológico, al implementar la narrativa digital permite que el estudiante tenga una visión más integral del uso de la tecnología en el aula y en especial en su proceso de aprendizaje. Pues, esta tiene como propósito la transformación de situaciones y del entorno para satisfacer necesidades y resolver problemas. En este caso en específico, estamos hablando de la falta de interés de los estudiantes al momento de escribir y para ello el MEN propone “trabajar la motivación a través del estímulo de la curiosidad científica y tecnológica” (Ministerio de Educación Nacional , 2006, pág. 8) Esto es una alternativa para despertar la creatividad en los estudiantes para que por medio de la narrativa digital como artefacto tecnológico se les dé la oportunidad de fortalecer las habilidades escriturales y por ende a la generación de experiencias enriquecedoras en el aula.

De esta manera, la propuesta otorga a los estudiantes diversidad de elementos para la producción textual, debido a que permite construir y transformar la realidad tanto de quien produce el texto como de quien lo lee. La producción textual hace uso de diferentes sistemas simbólicos en los que el escritor evoca sus conocimientos y los representa mediante palabras, oraciones, párrafos y textos completos, con una intención comunicativa, que, además cumple con normas ortográficas, coherencia y cohesión. Es necesario dejar claro que esta propuesta parte de la premisa que la escritura constituye la base del pensamiento humano. Entonces, interviene la narrativa digital como elemento clave en la planeación y desarrollo de este proyecto atendiendo a que “en las instituciones educativas el uso de la tecnología e informática en los espacios de formación ha ganado terreno, y se ha constituido en una oportunidad para el mejoramiento de los procesos pedagógicos” (Ministerio de Educación Nacional , 2006, pág. 6).

Para finalizar este apartado, esta problemática es importante solucionarla porque ayuda a mejorar el desempeño académico de los estudiantes, especialmente en la habilidad de escribir.

En adición, permite que los resultados de este estudio se vean reflejados a lo largo del tiempo porque la muestra objeto de estudio apenas está iniciando su formación en educación básica secundaria. También, es importante porque se garantiza el conocimiento del uso pedagógico de los dispositivos tecnológicos y por ende los estudiantes pueden aprovecharlos de mejor manera para su aprendizaje. Al asumir la producción textual y la narrativa digital en este proyecto, los docentes pueden afirmar que: se está formando hombres y mujeres capaces de conceptualizar la realidad, de comprenderla e interpretarla, de comunicarse e interactuar con sus congéneres y de participar de la construcción de un país solidario, tolerante y diverso en el que quepan todos, sin distinciones ni exclusiones (Ministerio de Educación Nacional, 2008, pág. 23).

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer las habilidades de producción de textos mediante la narrativa digital, en estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa “Julio César Turbay Ayala” del municipio de Soacha, bajo un enfoque constructivista.

Objetivos Específicos

Realizar un diagnóstico que permita identificar las dificultades en producción textual que presentan los estudiantes.

Diseñar una secuencia didáctica con base en el programa *StoryJumper* como estrategia pedagógica que logre incentivar a los estudiantes al mejoramiento de su producción textual.

Implementar la herramienta interactiva *StoryJumper* para la creación de narrativas digitales.

Evaluar el impacto de las herramientas TIC como recursos pedagógicos que facilitan la construcción del conocimiento y el aprendizaje.

Supuestos y Constructos

Los investigadores consideran que el primer supuesto teórico es la producción textual, con ello se logrará motivar al estudiante para que exprese o comunique un pensamiento, sentimiento o suceso de una manera diferente a la tradicional integrando sonidos e imágenes en movimiento que permitan darle vida a los personajes recreando ese suceso importante, esto llamará su atención y lo impulsará a seguir escribiendo sus memorias permitiendo que el estudiante detecte, corrija sus errores y logre mejorar así sus habilidades de redacción textual.

El segundo supuesto teórico sobre el cual se basa esta investigación es que mediante la narrativa digital podemos lograr que los estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa “Julio César Turbay Ayala” mejoren su producción textual pues para ellos debe resultar llamativa y por ende, motivadora la idea de poder contar sus propias historias en un ambiente interactivo, utilizando herramientas tecnológicas que les permita contar la realidad de otra manera.

De igual manera, el tercer supuesto es que al implementar la narrativa digital bajo un enfoque constructivista, se cree que los estudiantes fortalecerán las habilidades de producción textual puesto que tendrán la oportunidad de contar y expresar de una manera diferente lo que realmente consideran importante para su vida, logrando que adapte sus ideas previas y construya un nuevo concepto más estructurado utilizando aplicaciones y las herramientas TIC en el proceso, de esta manera le daremos sentido a su creación y será un aprendizaje realmente significativo para su vida, en concordancia con esto (Gowin, 1981) afirma que “la interacción social es indispensable para que se concrete un episodio de enseñanza. Tal episodio ocurre cuando el profesor y el alumno comparten significados en relación con los materiales educativos del curriculum”

En este orden de ideas los constructos de esta investigación son producción textual, narrativa digital, y constructivismo. Estos conceptos serán abordados y desarrollados en el marco teórico.

Alcances y Limitaciones

En esta investigación se logrará un alcance descriptivo que, como lo indica (Hernández et al. 2014), “consiste en describir fenómenos, situaciones, contextos y sucesos”. Es decir que se priorizará la especificación de las características del grupo por estudiar, en este caso los

estudiantes de sexto grado, la medición de los procesos en los avances que tienen al utilizar las narrativas digitales para fortalecer las habilidades en la producción de textos y la muestra de los resultados de mejora que obtengan los estudiantes en sus escritos mediante la interactividad y el trabajo colaborativo. Se pretende también resolver las necesidades de los estudiantes, orientándolos y facilitándoles los elementos necesarios para la construcción de las narrativas digitales, logrando así una producción de textos con mejor nivel estructural y mayor uso de elementos que perfeccionen sus escritos.

Para el caso de esta propuesta de investigación es necesario tener en cuenta las siguientes limitaciones:

En primer lugar, el diseño y aplicación de la propuesta pedagógica está pensada para ser desarrollada de modo presencial en la IE “Julio César Turbay Ayala”, en el municipio de Soacha, Cundinamarca. Esta institución, como ya se mencionó previamente, cuenta con los recursos tecnológicos necesarios para cumplir con los objetivos propuestos. Pero, ante el futuro tan incierto del posible regreso al aula de la comunidad educativa bajo el modelo de alternancia, esto puede afectar el progreso de la propuesta. En algunos hogares no cuentan con los recursos tecnológicos y/o conectividad a internet lo cual resulta en una limitante para la investigación dado que es complejo intervenir pedagógicamente la problemática identificada en la totalidad de la muestra seleccionada.

En segundo lugar, ante lo expuesto, se contaría con una muestra muy pequeña. Para ello, se requiere ampliar la población objeto de estudio para tener un mínimo de 30 participantes quienes cuenten con los recursos tecnológicos necesarios a fin de alcanzar las metas trazadas. Además, aunque esta muestra es válida para el presente estudio; esta es insuficiente para analizar la situación escolar y académica a nivel institucional y local.

Finalmente, desde el ámbito pedagógico y metodológico, aunque la propuesta investigativa tiene un énfasis especial en el uso de la tecnología, es importante contar con encuentros presenciales con la muestra objeto de estudio. Pues, a partir de la interacción de modo personal con los estudiantes, el grado de confiabilidad y verificación del alcance de los aprendizajes es mayor. Por el contrario, al continuar el proceso educativo bajo la modalidad 100% virtual, como grupo investigador se debe pensar en la posibilidad de encuentros sincrónicos con los estudiantes a fin de brindar acompañamiento desde la virtualidad, en tiempo real.

Capítulo II. Marco de Referencia

Marco Contextual

El marco contextual también es conocido como parte del planteamiento del problema. Para efectos de la investigación se le observa y se adopta ser una guía de la tarea y proceso de investigación; lo anterior con la intención de dar seguimiento congruente y específico a lo que se desea investigar; por ello resulta ser una parte integral de la investigación que se realiza. (Arias, 2012). En este marco contextual se describe el espacio en el cual se desarrolla nuestra investigación: ubicación, condiciones, situación general, aspectos sociales, culturales, históricos, económicos y tecnológicos. Siendo un factor importante, el marco contextual influye en los objetivos generales y específicos. De igual manera, ayuda a dar consistencia al marco teórico, ya que la búsqueda de los contenidos que integran este soporte se hace con mayor eficiencia. A continuación, se relaciona la descripción del entorno donde se hará el estudio respectivo:

En un salón comunal, nació la idea de crear un espacio de enseñanza para las necesidades de los niños del barrio Julio Rincón. El 9 de abril de 1981 la junta de acción comunal, da la apertura a un salón donde los niños podían hacer su preescolar; cuenta la maestra María Sabogal quien es docente hace mucho tiempo de la institución que el único espacio que existía era utilizado para velar a los muertos, realizar bautizos y reuniones de junta.

Aunque el sitio no era el adecuado, las primeras maestras daban todo de sí, para realizar sus clases allí. Fue creciendo la ilusión de ir más allá, y se dio la apertura a la primaria en dos jornadas, ese pequeño salón se convirtió en una estructura construida en bloque con aulas separadas por planchones de madera y el patio era una calle pública donde corrían aguas negras. No eran las condiciones ideales, pero el deseo de superación día a día y el trabajo en equipo con

la comunidad, la alcaldía y maestros permitió la creación de un plantel ya más estructurado al que llamaron Institución Educativa “Julio César Turbay Ayala”

Figura 1

Archivos digitales de la Institución Educativa Julio Cesar Turbay Ayala (1981).



Nota. Fotografía digital IE Julio Cesar Turbay Ayala.

Con el paso del tiempo para el año 2005 bajo la gestión del rector William Manrique se dio apertura a la educación media en la jornada mañana y en el año 2006 se inicia la ciudadela educativa logrando un avance al progreso en la educación del sector de la comuna cuatro, hacia el año 2012 se incorpora a la institución el Licenciado Gerardo Rodríguez Nivia a quien se le asignó por el municipio la Rectoría de la institución y quien fue el gestor de lo que ahora es la institución.

Figura 2

Archivos digitales de la Institución Educativa Julio Cesar Turbay Ayala (2021).

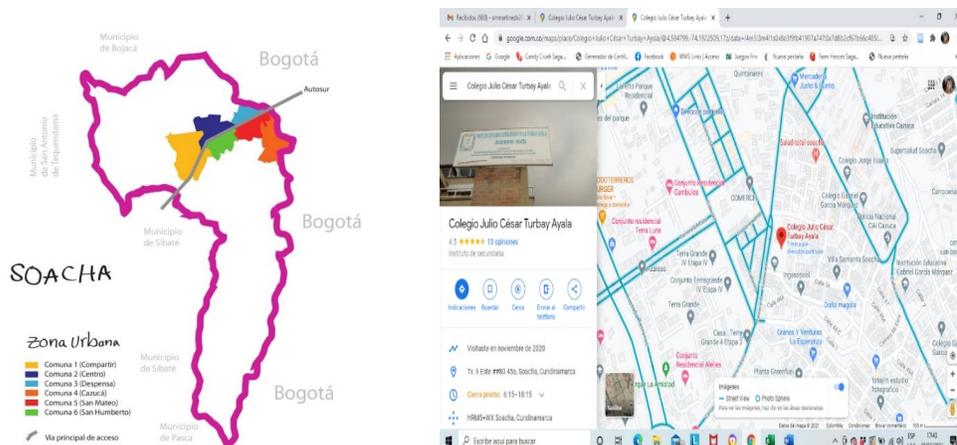


Nota. Fotografía digital IE Julio Cesar Turbay Ayala

La Institución Educativa “Julio César Turbay Ayala”, se encuentra ubicada en el municipio de Soacha en la comuna 4 en la transversal 9 Este # 80-45ª en el barrio Julio Rincón como lo muestra la Figura 3 y 4. En ella adelanta estudios niños y jóvenes de los barrios: Quintanares, El arroyo, Villa Sandra, Julio Rincón, Luís Carlos Galán, La isla, Los pinos y un porcentaje considerable de San Mateo de las urbanizaciones Terra Grande, Cámbulos entre otras. Debido a lo anterior observamos estratos del 1 al 3 en la institución

Figura 3

Localización de la IE comuna 4 Transversal 9 Este # 80-45ª en el barrio Julio Rincón.



Nota. Google Maps 2021.

En la Comuna 4, “De acuerdo con los datos del censo de 2005, aproximadamente 70.000 personas vivían en la zona en ese año. Se trata de una población joven, con gran proporción de niños. Hoy en día podemos afirmar que esta cifra ha sido superada con creces por el acelerado crecimiento de una zona que recibe nuevos habitantes día a día. Casi un 80% de las personas que hoy viven en la comuna 4 no nacieron allí”, el 53% de la población desplazada que vive en Soacha según distribuida en los sectores de Ciudadela Sucre con el 11.93%, Corintos con el 15.91% y Altos de Cazucá con el 24.77%. (Censo Nacional, 2005). En estas condiciones la institución ofrece un servicio educativo de carácter público que funciona en doble jornada desde preescolar hasta básica secundaria, desde el año 2003. Allí, adelanta estudios una población mixta aproximada de 2809 niño(a) s y jóvenes de estratos 1,2 y 3, provenientes en gran medida de familias que viven en condiciones de alta vulnerabilidad.

Muchos de los estudiantes del colegio, proceden de hogares disfuncionales en donde la crianza de los hijos queda a cargo de madres o familiares que deben trabajar durante extensas jornadas en oficios varios para cubrir las necesidades mínimas del hogar, dejándolos solos y expuestos a la delincuencia común que opera en la zona.

La mayor parte de la población es pobre, son enormes las dificultades para obtener ingresos. Los índices de desempleo son más altos que la tasa nacional. Según el Boletín del 2005 del DANE para el municipio de Soacha: el analfabetismo entre la población del municipio de Soacha de tres a seis años es del 4,4%, en tanto que para los de siete a diecinueve años y más, es de 3,2%. “En la comuna 4, donde se presentan mayores deficiencias, las tasas alcanzan el 15 y 16%, respectivamente”. (Censo, 2003, pág. 76)

Según una encuesta realizada en el 2010 por el departamento de orientación, la comunidad educativa que procede de los conjuntos residenciales del sector de San Mateo presenta otro tipo de vida y estrato social, son familias conformadas, por papá, mamá e hijos con ingresos mensuales entre dos y tres salarios mínimos, los padres presentan niveles de escolaridad universitario y tecnológico.

Gracias a los avances que ha tenido la Institución en infraestructura, actualmente contamos con 5 salas especializadas de tecnología, que son usadas por los docentes de varias áreas para implementar las Tic en su enseñanza. En cada una de las salas hay entre 40 a 45 computadores educativos, marca Lenovo con una memoria de 4GB y un sistema operativo Windows 8.0; como lo muestra la ilustración número 5; aunque varios de ellos se les debe hacer mantenimiento debido a su regular estado de funcionamiento, cada sala además cuenta con un televisor y una de ellas con video beam para realizar las respectivas presentaciones. Dentro del almacenamiento de la institución hay disponibles 170 tablets educativas marca Aprix donadas por el MEN, pero ya desactualizadas y en su mayoría en mal estado, con ayuda de algunos docentes se adecuaron 80 de ellas para facilitar el trabajo de algunas familias durante la emergencia sanitaria, aunque ha sido muy difícil por su baja calidad que no permite un óptimo desempeño.

Figura 4

Sala de sistemas IE Julio Cesar Turbay Ayala



Nota. Foto propia.

En la actualidad hemos tenido que afrontar una nueva modalidad de educación virtual, ha sido complejo ya que no contamos con una plataforma institucional, las clases se realizan por ZOOM o por MEET y un gran porcentaje de los estudiantes no cuenta con conectividad, es decir que sus clases las reciben vía WhatsApp con pocos datos a los que pueden acceder.

Marco Normativo

Las leyes y reglamentos establecidos a nivel nacional e internacional dan fe de la importancia y la necesidad que tiene para los estudiantes el aprendizaje y el fortalecimiento de las habilidades comunicativas especialmente la producción textual y resaltan también la

importancia de incluir el uso de las TIC en la escuela como herramienta para fortalecer el proceso académico.

La constitución Política de Colombia, la ley General de educación, los lineamientos curriculares y los estándares básicos de competencia en lengua castellana y en tecnología son algunas de las normas en las cuales se establecen parámetros que se convierten en un punto de referencia para nuestra investigación.

Ley General de Educación/Ley 115 de 1994

La asignatura de tecnología e informática se encuentra como “área obligatoria y fundamental de la educación básica” estipulada en la ley 115 de 1994 integrada al currículo mediante la resolución 2343 de 1996 concertada entre el Ministerio de Educación Nacional (MEN) y las federaciones y confederaciones de docentes de los sectores Público y privado.

A través de los años, los presidentes de nuestro país han creado diferentes programas con el fin de incorporar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la educación con el fin de masificar su uso y con ello formar seres más competentes en el ámbito laboral, modernizar las instituciones públicas y de gobierno además de la accesibilidad a la información. Algunas de estas políticas o programas son: Plan Nacional de desarrollo (1998-2002), el presidente Andrés Pastrana impulsó el programa Compartel de Telefonía Social, en el año 2000 se creó el programa “el salto a internet” luego el Plan Estratégico de Educación de Colombia (2000-2002) del MEN y el Plan Nacional de Desarrollo (2003-2006), “Hacia un Estado Comunitario” también el “Plan Vive Digital” que junto con el surgimiento del MinTIC (2008) Plan Nacional de tecnologías de la información y las comunicaciones, se buscó “lograr mayor inclusión social y competitividad del país a través de la apropiación y el uso adecuado de las TIC tanto en la vida cotidiana como productiva de los ciudadanos, las empresas, la academia y el

gobierno” y en la actualidad se continuó durante el periodo 2010-2014 en el gobierno del presidente Juan Manuel Santos el Plan Vive Digital (2010).

Según un estudio de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD), Colombia ocupa el puesto 97 en la escala de desarrollo humano entre 188 países (PNUD, 2015), lo cual evidencia un bajo nivel de posibilidades económicas y de trabajo con poco acceso a la educación.

De igual manera, en la Ley General de Educación, Artículo 23, se cita que el área de humanidades, lengua castellana e idiomas extranjeros se encuentra establecida como “área obligatoria y fundamental de la educación básica”, siendo esta el área del conocimiento en que se centra parte de nuestro proyecto de investigación. (Código de Infancia y la Adolescencia, 2006)

En el Art. 5-Fines de la educación, en su numeral 13, se cita que “La promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo”. Por consiguiente, mediante el proyecto se está fomentando la creatividad y la investigación por medio del uso de las TIC donde los estudiantes tienen la oportunidad de adquirir muchas habilidades y competencias que les permitirá desenvolverse con facilidad en la era digital de manera que sean más competitivos en el ámbito laboral.

Dentro de los objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de secundaria citados en el Art.22- encontramos varios que tienen relación con la producción textual, es así como en el Literal A. nos indica que uno de los objetivos es “el desarrollo de la capacidad para comprender textos y expresar correctamente mensajes complejos, orales y escritos en lengua castellana, así como para entender, mediante un estudio sistemático, los diferentes elementos constitutivos de la lengua”, en el Literal B. “La valoración y utilización de la lengua castellana como medio de

expresión literaria y el estudio de la creación literaria en el país y en el mundo” y el Literal G cita que “La iniciación en los campos más avanzados de la tecnología moderna y el entrenamiento en disciplinas, procesos y técnicas que le permitan el ejercicio de una función socialmente útil”.

Respecto a lo anterior nuestro proyecto resalta la importancia de la comunicación por medio de nuestra lengua castellana, la comprensión de textos y la capacidad para expresarse correctamente de manera escrita, por medio de herramientas tecnológicas que les permita explorar y acceder fácilmente a la información procurando reducir las brechas entre sociedades siendo más competitivos gracias a su formación integral.

Teniendo en cuenta la Resolución 2343 de 1996 Por la cual se adopta un diseño de lineamientos generales de los procesos curriculares del servicio público educativo y se establecen los indicadores de logros curriculares para la educación formal. La ejecución de nuestro proyecto va encaminado a fortalecer los lineamientos curriculares para el grado sexto de educación básica, en el área de lengua castellana, ya que los estudiantes lograrán reconocer mecanismos textuales que garanticen coherencia y cohesión a sus escritos, establecerán diferencias entre los tipos de texto y actos comunicativos, en términos de los significados, las estructuras y los contextos, tendrán la oportunidad de producir diferentes tipos de textos que obedezcan a eventos significativos, atendiendo a la estructura, el nivel lexical, el sentido estético y el contexto y lograrán finalmente expresarse con claridad y seguridad ante sus compañeros.

En cuanto a los Estándares Básicos de Competencia de las áreas de Lenguaje y Tecnología e informática el proyecto se fundamenta en los siguiente estándares para los grados sexto y séptimo: “Produzco textos escritos que responden a necesidades específicas de comunicación, a procedimientos sistemáticos de elaboración y establezco nexos intertextuales y extra textuales”, “apropiación, uso de las tecnologías y utilización de las mismas para apoyar los procesos de

aprendizaje y actividades personales”, ya que permite que los estudiantes plasmen de manera escrita sus propias experiencias, pensamientos y sentimientos mediante el uso de las tecnologías como medio para fortalecer los procesos de aprendizaje.

Institucionales

A nivel institucional se propone trabajar en torno a los objetivos planteados en la Ley General de Educación como lo son: establecer proyectos transversales que atiendan las necesidades básicas de la comunidad educativa de la Institución Julio César Turbay Ayala, atendiendo a estos objetivos es que nace nuestro proyecto con el fin de abordar un problema detectado en nuestra institución buscando así fortalecer las habilidades comunicativas de los estudiantes.

Estimular y brindar las herramientas necesarias que impliquen el uso creativo de las TICs en proyectos de transformación social y académica, también fomentar en la comunidad educativa el desarrollo de valores con miras a alcanzar la Paz, la Democracia, la Práctica del trabajo y la recreación para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y la protección del medio ambiente, el desarrollo de habilidades para el auto aprendizaje a partir de la investigación y el trabajo en equipo, la elaboración de proyectos y el amplio uso de las TICS que lleven a los estudiantes a ser artífices de cambios sociales y fomentar en la comunidad educativa el manejo de una inteligencia emocional que le permita convivir con sensibilidad y armonía.

Estos planteamientos se relacionan con nuestro proyecto de investigación toda vez que se está haciendo uso de las herramientas tecnológicas con que cuenta la institución para fortalecer los procesos educativos y las habilidades escriturales, buscando que los estudiantes plasmen de manera creativa y significativa las ideas y pensamientos teniendo en cuenta sus intereses y

necesidades; haciendo uso de los conocimientos previos individuales y de las experiencias de sus compañeros permitiendo que el estudiante sea el creador de su propio conocimiento y a la vez cambiando el rol del docente para que este sea un orientador y no un transmisor de información.

Internacionales

Según los 17 objetivos de milenio acordados por representantes de todo el mundo en la 70a Asamblea General de la ONU (2015), en su objetivo 4 con respecto a la educación de calidad; este objetivo busca asegurar que todas las niñas y niños completen su educación primaria y secundaria gratuita para el 2030 y aspira proporcionar acceso igualitario a formación técnica asequible y eliminar las disparidades de género e ingresos, además de lograr el acceso universal a educación superior de calidad.

Con respecto a lo anteriormente expuesto el proyecto fortalece habilidades comunicativas y tecnológicas sin discriminación alguna, esto permite que los estudiantes adquieran los mismos conocimientos mejorando su desempeño académico y de esta manera aportando significativamente en su proyecto de vida, formando seres competitivos en el mundo laboral sin distinción de género capaces de afrontar los retos y problemas que se les presente a nivel personal y profesional.

Marco Teórico

La escritura es la invención tecnológica de más trascendencia en la vida humana, también llamada “tecnología de la palabra” (Ong, 1993, citado en Rodríguez, 2019). Pues, en la mera acción de la transformación del habla oral a la representación de palabras de manera escrita, se vincula la tecnología con su propósito de transformación de situaciones y del entorno para satisfacer necesidades y resolver problemas del ser humano. Ante lo dicho, es necesario resaltar

que la escritura a lo largo de la historia ha suplido la necesidad de la comunicación en distintos ámbitos y por ende la solución de problemas de carácter social, cultural, político, académico, entre otros. (Rodríguez, 2019)

Partiendo del contexto expuesto, para la presente propuesta de investigación es importante presentar a continuación diferentes hallazgos en estudios investigativos y teorías entorno a las categorías de producción textual, narrativa digital y enfoque constructivista.

Veamos:

Estudios relacionados con la categoría producción textual

En primer lugar, (Barrientos, 2017) realizó una investigación de carácter cuantitativo y de nivel doctoral titulada “Estudio evolutivo de las habilidades de transcripción y su rol en la producción textual: un estudio longitudinal con medidas grafonómicas”. En este estudio se tomó por muestra a 322 estudiantes de los grados de 1° a 6°, de una institución educativa ubicada en Santa Cruz de Tenerife, Islas Canarias, durante los años 2012 a 2015. Esta muestra fue organizada en dos grupos, el primero corresponde a los grados 1°, 2° y 3° y el segundo a los grados 4°, 5° y 6°.

En lo concerniente al segundo grupo de estudiantes, en el cual se ubica la población objeto de estudio de la presente propuesta; la intervención pedagógica consistió en la escritura libre de una carta para dos estudiantes extranjeros. En esta producción los participantes debían describir la escuela y brindar algunos consejos para la estadía de los visitantes. Los estudiantes tenían 10 minutos para planificar la carta, 10 minutos para redactarla y 10 minutos para reescribirla. Posteriormente, el docente investigador hace uso de dos instrumentos para el análisis del proceso de producción de la carta. Por ejemplo, para valorar la etapa de planificación

se tiene el Esquema de Codificación de los Procesos Cognitivos de la Escritura (Whitaker et al. 1994). Este instrumento otorga la siguiente puntuación:

1 pts. Sin preplanificación avanzada (v.gr., sección en blanco, frases incoherentes)

2 pts. Listado de palabras (v.gr., respuesta a las preguntas con palabras aisladas)

3 pts. Listado de frases (v.gr., respuesta a las preguntas con frases aisladas)

4 pts. Planificación media (v.gr., listado de palabras o frases con una idea propia)

5 pts. Planificación avanzada (v.gr., listado de palabras o frases con ideas propias).

(Barrientos, 2017, pág. 109)

Posteriormente para valorar la organización de la carta, Barrientos (2017) propone la siguiente nomenclatura:

1 pts: el texto es incoherente, no cuenta con oraciones claras.

2 pts: las oraciones están listadas. Hace poco uso de conectores.

3 pts: utiliza al menos dos conectores, pero las oraciones no son temáticas.

4 pts: falta de transición de un tema a otro, no se evidencia orden.

5 pts: párrafos bien elaborados, con conectores, orden de transición de un párrafo a otro con oraciones claras.

Por último, para valorar el proceso de revisión de la escritura se hace por medio del Instrumento de Revisión de la Composición Escrita (IRCE) (Arias Gundín & García Sanchez, 2006). Este consiste en que el participante conteste un cuestionario de 16 auto preguntas, con opción de respuesta afirmación/negación (sí/no), arrojando por resultado una puntuación global para posterior análisis con Alpha de Cronbach.

Dicho estudio arrojó por conclusiones que la transcripción es un proceso importante que se desarrolla en los grados iniciales de la educación primaria y que persiste hasta los cursos

intermedios del mismo nivel. Se recomienda el ejercicio de escribir correctamente la mayor cantidad de palabras en 5 minutos, pues genera en el estudiante fluidez y la comprensión de la escritura correcta de las palabras. Es relevante mencionar que el docente investigador realizó una revisión minuciosa de ocho modelos sugeridos para la producción textual, algunos de interés para la presente propuesta de investigación, son los siguientes: El Modelo general de escritura de (Hayes & Flower, 1980) y La visión no tan simple de la escritura de Berninger y Winn, 2006. Estos dos modelos aportan las etapas de la planificación, escritura o traducción de las ideas y la revisión como momentos fundamentales en la producción de textos con calidad. (Yausaz, 2012)

También, se encontró a (Pastrana, 2018) y su tesis de Maestría titulada “Diseño de una Estrategia Didáctica para incentivar la Producción Textual a partir del desarrollo de la poesía en estudiantes del Grado 9º de La I.E. Antonio Nariño de Morindó Santana, Los Córdoba, Montería. Córdoba”. Este estudio se realizó bajo la investigación acción, con estudiantes de grado noveno. La intervención pedagógica consistió en el diseño y aplicación de una secuencia didáctica, obteniendo por producto la creación de un portafolio de poemas. Los estudiantes semanalmente a partir de la lectura de un poema debían identificar sinónimos, antónimos, reconocer palabras nuevas y construir el significado de estas a partir del contexto del poema, ilustrar su comprensión y compartirla con sus compañeros. Asimismo, al contar con la copia del poema, poder identificar la estructura de las oraciones, las palabras que riman, el número de versos, estrofas, completar versos en algunas ocasiones y realizar lectura conjunta con el docente como estrategia para fomentar el hábito de la escritura y la lectura. Cada uno de los poemas trabajados y las diversas actividades fueron archivados en el portafolio de poemas.

Paralelamente, el investigador utilizó como instrumento una rejilla de observación. Este permitió concluir que la estrategia didáctica incentivó a la producción textual de poemas

contextualizados, pues los estudiantes al hacer uso de sus propias palabras, se les facilitan la comprensión del contenido en sí. También, se identificó que el acompañamiento constante del docente es fundamental para poder llevar a cabo un aprendizaje significativo, en el cual a partir de la inferencia y el razonamiento pueden hacer de situaciones cotidianas, construcciones textuales. Los estudiantes mostraron cambio positivo en interés, participación, capacidad analítica y crítica frente a las situaciones y conocimientos compartidos en el aula.

Finalmente, se concluye que la educación literaria posibilita en el ser humano la capacidad de producir textos con fluidez, coherencia y consistencia. Asimismo, las habilidades literarias y lectoras permiten que el individuo explore la creatividad, el pensamiento crítico y la autonomía personal para tener una visión clara del mundo. En este orden de ideas, uno de los referentes que se resaltan en esta investigación son los lingüistas de Beaugrande - Dressler (Bertucelli, 1996), citados por (Pérez, 2005), quienes determinan siete características fundamentales para que la producción textual cumpla su propósito de estar bien presentada ante el lector. Estas características son: coherencia, cohesión, adecuación al destinatario, intención comunicativa, delimitación de la situación comunicativa, relación con otros textos y géneros e innovación en la información transmitida. Estos aspectos son precisamente el contexto en el que se enmarca el problema por investigar en esta propuesta.

La producción textual es un aspecto relevante y trascendental en la habilidad comunicativa del ser humano. Por esta razón, es el eje principal de la formación en lenguaje en el sistema educativo. Atendiendo a lo dicho, (Macias & Silva, 2018) proponen “Talleres de escritura mediados por recursos informáticos para la producción de textos argumentativos” con estudiantes de grado octavo, de una institución oficial del municipio de Girón Santander. La metodología fue cualitativa con enfoque Investigación Acción. Los instrumentos de recolección

de la información fueron las hojas de respuestas de los estudiantes, rejilla de observación y entrevista semiestructurada (grupo focal).

El principal objetivo de esta investigación se basó en: diseñar una propuesta apoyada en recursos informáticos para la producción de textos argumentativos. Para ello, los principales referentes teóricos son (Prensky, 2015) y (Cassany, 2011) quienes reconocen la presencia de la tecnología en los procesos de aprendizaje a través de wikis, chats, foros, entre otros. Es muy importante valorar las herramientas virtuales no como distractores, sino como apoyo en el aula. Por tanto, se debe enseñar a los jóvenes a hacer uso adecuado de estas. La aplicabilidad de los medios digitales tiene la finalidad de sustituir material físico y de recibir producciones de los estudiantes donde interactúan entre ellos con comentarios que generan conocimiento a través de sus aportes.

Partiendo de lo expuesto y aprovechando el gusto de los estudiantes por las herramientas tecnológicas, el grupo investigador propuso cuatro talleres con el propósito que los estudiantes mejoraran en adecuación del texto, coherencia y cohesión. Para esto fue importante llevar a cabo lo siguiente:

Prueba diagnóstica de selección múltiple y de escritura argumentativa.

Lectura de diversas tipologías textuales.

Escritura crítica.

Creación de un artículo de opinión apoyada en las plataformas de Mindomo, Easel.ly y Edmodo.

A modo de conclusión, “los resultados señalan un impacto positivo, impulsado por la motivación de utilizar herramientas tecnológicas en su proceso de escritura”. Tanto así que se evidenciaron cambios notorios en la estructura de los textos de los participantes. Es decir, los

talleres aumentaron la participación de los estudiantes. El uso de la plataforma Edmodo y de los demás recursos generó un ambiente de compartir y comentar para construir conocimiento colaborativo. Las herramientas digitales en el aula dinamizan el proceso de aprendizaje, pero esto depende del acompañamiento del docente. A nivel de escritura se recomienda que los estudiantes adquieran la habilidad de planear textos, pero se debe dedicar más tiempo a la producción textual en el aula. Solo de esta manera se logran productos claros, estructurados y coherentes.

Por último, el trabajo colaborativo apoyado en Vigotsky continúa vigente porque se logró reafirmar que la colaboración posibilita la construcción de conocimiento entre pares. Permitir a los estudiantes que retroalimenten los trabajos de sus compañeros es un gran avance en el proceso de escritura. Según, (Prensky, 2015) “los juegos digitales son una forma didáctica, novedosa y útil de aprender” (Macias Uribe & Silva Román , 2018)

De modo similar, se encontró la investigación realizada en la ciudad de Bogotá por (Valencia, 2019) y titulada “La producción textual mediada por el relato digital personal en estudiantes de grado octavo del Colegio Nuevo Horizonte, estudio de caso”. El estudio es de carácter cualitativo, con enfoque de estudio de caso, basado en el relato digital personal con noción constructivista. A causa de esto, la investigación giró en torno a los objetivos: Reconocer el uso que los estudiantes hacen de internet. Hacer uso de recursos tecnológicos que propicien el mejoramiento de las habilidades escriturales. Identificar el fortalecimiento de reglas ortográficas y sintácticas en la incorporación del relato digital.

En la actualidad, los procesos escriturales de calidad han sido desplazados por las redes sociales y el despliegue de la tecnología. La investigadora aprovecha este contexto para enseñar a los estudiantes normas ortográficas y el uso adecuado de lo digital para la construcción del

conocimiento. Uno de sus referentes teóricos es (Herreros, 2012) quien define el relato digital “como una historia generalmente corta que incluye elementos textuales, visuales y sonoros elaborados a través de programas, medios y recursos digitales”. (Pág. 67). Por tanto, los docentes deben repensar su metodología de aula, a fin de considerar las nuevas tecnologías como un desafío que puede posibilitar el aprendizaje significativo.

La intervención pedagógica se realizó con 9 estudiantes y 9 docentes. Esta se basó en una unidad didáctica cimentada en el desarrollo de actividades comunicativas, actividades de expresión y juegos interactivos. El producto final de la intervención fue la creación de una autobiografía en la cual los estudiantes expresaban sucesos memorables, proyecciones de vida, anécdotas y pasiones de su cotidianidad. Los estudiantes participaron en diferentes talleres para adquirir conocimientos en torno a ortografía, coherencia, uso del lenguaje, significado de palabras, estructura de textos autobiográficos, entre otros. Finalmente, se presentó el relato haciendo uso de la herramienta storyboard.

Los instrumentos para la recolección de la información fueron el taller para valorar la escritura manual y digital, una encuesta a los estudiantes y una entrevista a los docentes. Dado su análisis, el estudio reconoce la presencia de las TIC como apoyo fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente en el ámbito del relato textual, donde las imágenes y el texto constituyen diversas maneras de representar y transmitir mensajes. Se establece una relación con la escritura y con la interacción con compañeros al mismo tiempo. Esto los motiva a socializar, leer, escribir. Por ello, se recomienda la posibilidad de repensar nuevas formas de enseñanza de la escritura donde se involucren las TIC.

Estudios relacionados con la categoría narrativa digital:

En segundo lugar, la narrativa digital y su uso en el aula de clase aporta significativamente a la habilidad de escribir, teniendo en cuenta que la tecnología en la actualidad ha tomado gran relevancia y es de aprovecharla para mostrar a los estudiantes otras dinámicas de trabajo apoyados en contenidos multimedia donde el sonido, la animación y el texto los impulse a expresar sus vivencias de manera escrita y desde los medios tecnológicos de su alcance.

(Tapia, 2019) sugiere en su estudio “Uso de narrativas digitales como recurso didáctico para el aprendizaje adulto: propuesta de diseño para su integración en el aprendizaje permanente” la promoción de contenido digital o contenido multimedia en cursos virtuales, donde los estudiantes se motiven hacia el aprendizaje. Es pertinente mencionar que estos contenidos enganchan, despiertan y motivan la curiosidad de la persona y aprovechando esto, se plantean criterios pedagógicos e instrucciones claras para alcanzar los objetivos del aprendizaje.

En este estudio se realiza un recorrido conceptual enfocado en la narrativa digital, contenido digital o contenido multimedia y la importancia de la interactividad en el fortalecimiento de la habilidad escritora.

Entonces, se define la narrativa digital como:

Un relato sobre individuos, acciones y eventos reales o ficticios que se desarrollan a través de varios medios, lo que le da el nombre de transmedia (storytelling), lo que permite crear historias basadas en los medios que persuaden a la audiencia. (Tapia, 2019, pág. 32)

Entre dichos medios se encuentran los dispositivos móviles, tabletas y pc que, vistos con un enfoque pedagógico y didáctico, permiten desarrollar diversos contenidos con imágenes, animación y sonido en pro del aprendizaje y por medio de la interactividad. Esta última es entendida por la investigadora como la relación existente entre el estudiante y el objeto de

aprendizaje, donde por medio de la comprensión y apropiación del contenido se logran aprendizajes significativos.

En este orden de ideas, es importante que la escuela avance en la enseñanza de la lectoescritura desde la alfabetización en el lenguaje audiovisual y de la informática, pues (Quiroz, 2012) citado por (Tipantuña, 2019) afirma que:

Los niños asimilan las claves del lenguaje audiovisual lejos de la tutela de la escuela, de modo práctico e intuitivo, aprovechando su capacidad de exploración y de ensayo, aumentando sus capacidades de un modo informal y autónomo. Por ese motivo, la exploración de saberes se convierte en una actitud que conviene promover. (Pág. 35)

A modo de conclusión:

Las narrativas digitales son una propuesta en la educación, aprovechando las alternativas y posibilidades que ofrece la tecnología y que integra distintos medios digitales. Esta propuesta no concibe la idea de ser una solución a los problemas de desempeño académico o la fórmula para mejorar eficazmente el mismo. Pero sí una estrategia para conectar con el estudiante, desarrollar en él capacidades para interiorizar nuevos contenidos, comprenderlos, entusiasmar y despertar la curiosidad por aprender. (Tapia, 2019, pág. 34)

A nivel nacional se encontró el estudio realizado en Medellín por (Villa et al. 2016) “El papel de las narrativas digitales como nueva estrategia educativa: resultados desde un análisis bibliométrico”. Este estudio se basó en el análisis de 161 artículos encontrados en revistas publicadas y en la base de datos Scopus. Del estudio en mención se rescata para la presente propuesta investigativa que la narrativa digital enriquece los ambientes de aprendizaje, como estrategia educativa, posibilitando trasladar los procesos de enseñanza convencional de la

escritura a nuevos mecanismos como, por ejemplo, la incorporación de la Tecnología de la Información y la Comunicación.

Asimismo, los documentos analizados coinciden en que estas narrativas combinan la narración con la tecnología, el trabajo en grupo y la reflexión. La narrativa digital fomenta ventajas adicionales en quien las usa. “Por ejemplo, desarrollan habilidades inherentes a los medios digitales” (Villa et al. 2016, pág 199). De igual modo, se recomienda su implementación en diferentes áreas del conocimiento, como también la supervisión del profesor en su adecuado uso. Para ello, es de vital importancia la vinculación de estas en el plan de estudios, pues con el análisis de variedad de documentos se logra concluir que la participación de los estudiantes aumenta, se fomentan diversas perspectivas acerca de los temas de clase, así como su autorreflexión.

Teniendo en cuenta el problema que enmarca el contexto de la presente propuesta de investigación es necesario mencionar la siguiente definición de narrativa digital “proceso capaz de agregar y fomentar el desarrollo positivo de los estudiantes en general, así como la mejora de las relaciones interpersonales y el autoconocimiento mientras que mejora la alfabetización digital” (Ribeiro, 2015)

Jenkins y Lonsdale, 2007, citado por (Villa et al. 2016) indican que para el desarrollo de una buena práctica de la narrativa digital se deben tener en cuenta los siguientes elementos:

a) el punto de vista del autor; b) una pregunta dramática; c) el contenido emocional, d) el don de la voz como herramienta para personalizar la historia; e) la importancia de una buena banda sonora; e) utilizar solo lo necesario para contar la historia sin sobrecargar al espectador; f) tener en cuenta el ritmo de la historia para captar la atención del espectador (lento o rápido). (p. 201)

La narrativa digital permite que los estudiantes mejoren en su capacidad de interpretación, de organización, de ilación y de creación de contenido audiovisual creativo. Para ello, se requiere que tanto los docentes como los estudiantes se alfabeticen en contenido digital y en TIC, pues la era de la tecnología cada vez toma mayor acogida en el campo de la educación y más en la actualidad donde la educación está en manos de la virtualidad. Ante lo expuesto, el grupo investigador sugiere algunas opciones de la web 2.0 como podcast, wikis, blogs, entre otras. Estas y otras opciones posibilitan “el mejoramiento del clima de colaboración, la participación en clase, la cohesión, la resolución de conflictos, la valorización personal de cada estudiante, la inclusión y la diversidad de opiniones” (Villa, et al., 2016, pág. 225).

Seguidamente, se encontró el estudio “Narrativa digital y su implicación en la era tecnológica”, realizado por (Montaña, 2016) en la ciudad de Bogotá. Este estudio de carácter cualitativo descriptivo con investigación acción, tomó por muestra a 41 estudiantes del grado décimo de una institución educativa de la Localidad de Bosa. Los instrumentos para la recolección de la información utilizados fueron la entrevista semiestructurada y la observación participante. El objetivo principal es establecer elementos que ayuden a visualizar el desarrollo de la narrativa digital en el aula de clase, teniendo en cuenta el desarrollo del hipertexto en la literatura. Para ello, la intervención pedagógica consistió en dos proyectos de aula. Estos permitieron abordar de manera dinámica la dificultad de lectura de los estudiantes, su gusto y la participación de la narrativa digital en este proceso. El primer proyecto se denominó “el camino de lo audiovisual” y está dividido en cuatro sesiones o momentos, dando lugar al abordaje de diferentes tipologías textuales, lectura de biografías, lectura de noticias, observación de presentaciones televisivas cortas, así como la oportunidad para abordar cine foro a partir de una

película. Este proyecto permitió identificar las diferencias y similitudes de la literatura impresa y digital.

El segundo proyecto se denominó “Lectura digital en diferentes medios” y está dividido en cuatro momentos. Allí se abordaron las figuras y géneros literarios por medio de un taller. Posteriormente se creó un aula virtual de aprendizaje a través de la plataforma Blackboard denominada “Literatura Digital Ciudadelista”. En esta oportunidad los estudiantes participaron de una carrera de observación virtual de 10 estaciones para solucionar el taller propuesto. Los estudiantes se pudieron apoyar en audios y videos.

Los participantes mostraron un cambio positivo hacia la lectura por medio de la vinculación de la didáctica a la clase. Asimismo, se mostraron curiosos ante diferentes tipos de textos desde la oralidad y la escritura y se movilizaron los procesos imaginativos y creativos de los estudiantes. En resumidas cuentas, resulta pertinente involucrar la tecnología en el aula a fin de promover la narrativa digital, quien a su vez ayuda a desarrollar capacidades y motivaciones en el proceso lectoescriptor. Pues, en la actualidad ya no solo se cuenta con textos impresos, sino que el contexto literario electrónico fortalece la relación entre el escritor y el texto y entre el autor y el lector. Hoy en día encontramos textos con imágenes estáticas, imágenes en movimiento y diversidad de características en la era digital aplicable al modelo de enseñanza universal.

A su vez, (Bejarano, 2017) en su artículo “Las narraciones digitales como estrategia para promover la expresión libre y creativa. Leer y escribir en ambientes digitales”, indica la importancia de vincular las TIC a los ambientes de aprendizaje para incentivar la escritura creativa, las habilidades digitales y la motivación para que los estudiantes narren sus experiencias vividas dentro y fuera de la institución educativa. Este estudio se desarrolló con

estudiantes de los grados tercero y cuarto de básica primaria de una institución distrital de la ciudad de Bogotá.

La intervención pedagógica consistió en la aplicación de una secuencia didáctica, en la cual los estudiantes debían crear sus propias narraciones, teniendo en cuenta sus vivencias personales, además, insertar imágenes, animaciones y efectos sonoros para respaldar la historia, compartir su historia y reflexionar en torno al proceso desarrollado. Para esto, fue necesario la apropiación de las herramientas digitales de Google drive, scratch online y blogs. La ayuda de estas herramientas posibilitó el aprendizaje significativo, por descubrimiento y colaborativamente.

De este estudio se rescata para la presente propuesta investigativa la importancia de vincular las TIC a las metodologías de enseñanza, pues es una herramienta novedosa y creativa que juega el papel de mediadora entre el aprendizaje de la lengua castellana y la alfabetización digital. Asimismo, la narrativa digital ayuda a aumentar el vocabulario, la gramática y la ortografía, como también el uso de medios. El investigador recomienda que se promueva la narrativa digital dentro del currículo de la escuela, porque ayuda a:

El aprendizaje de la escritura, promover la expresión libre y creativa y la alfabetización digital y como medio que permite mejorar la calidad de experiencias de aprendizaje del estudiante y el deseo de experimentar nuevas posibilidades de construcción del conocimiento, posibilidades que probablemente no pueden otorgar un entorno tradicional de enseñanza.

(Bejarano, 2017, pág 10)

Estudios relacionados con la categoría enfoque constructivista

En tercer lugar, en cuanto a la categoría de enfoque constructivista se hace necesario mencionar que este enfoque es el que dirige las acciones pedagógicas de los docentes del colegio

Julio Cesar Turbay Ayala, institución educativa en la cual se identificó la problemática a tratar en la presente propuesta. Por tanto, en los siguientes estudios se encontraron hallazgos significativos que permiten dar sustento a dicha categoría.

Por ejemplo, el estudio realizado por (Robalino, 2016) “Modelo pedagógico constructivista y su influencia en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de la unidad educativa Juan Benigno Vela”. Este estudio fue realizado bajo una investigación mixta con 37 docentes y 90 estudiantes de grado séptimo. Se utilizaron por instrumentos encuestas y observación a fin de poder determinar la incidencia del enfoque constructivista en el proceso de aprendizaje de los participantes y motivar a los docentes para que se capaciten pedagógicamente para mejorar el proceso académico de los estudiantes.

Se logró concluir que es muy necesario que los docentes actualicen sus instrumentos, estrategias y metodologías de enseñanza, pues esto incide en los resultados y alcances de los estudiantes. A su vez, la capacitación docente permitirá dinamizar las clases, los ambientes de aprendizaje, motivar a los estudiantes a la adquisición de nuevas experiencias y convertir el escenario del aula en un espacio de construcción conjunta en aras de mejorar la calidad educativa.

(Tovar, 2019) en su estudio titulado “Implementación de estrategias pedagógicas constructivistas mediadas por las herramientas Web 2.0 para el fortalecimiento de la comprensión teórica en los contenidos conceptuales de las ciencias naturales y la educación ambiental” deja en evidencia la importancia de integrar metodologías novedosas y creativas en las aulas de clase para fomentar el aprendizaje significativo. Allí, por medio de la interacción entre docente, estudiante y herramientas, es posible la comprensión de los contenidos por parte del aprendiz.

Este estudio se desarrolló bajo de investigación acción, con una muestra de 35 estudiantes de grado octavo de una Institución Educativa de Bucaramanga. La intervención pedagógica consistió en la creación de un ambiente virtual de aprendizaje apoyado en el portal educativo SMORE. En este portal los estudiantes por medio de cuatro unidades didácticas abordaron contenidos propios de la ciencias naturales, llegando a la conclusión que el aprendizaje significativo fue posible en los participantes por medio de la vinculación de actividades interactivas, pues “la aplicación de estrategias pedagógicas constructivistas e innovadoras fortalece el entorno de enseñanza y aprendizaje, generando confianza en el estudiante y propiciando el mejoramiento de la disciplina en clase y el trabajo colaborativo en el aula” (Tovar, 2019, pág. 106).

Por último, a nivel regional se encontró el estudio de (Prado, 2015) “El modelo pedagógico como factor asociado al rendimiento de los estudiantes de educación básica primaria en las pruebas saber. Análisis hermenéutico cualitativo en la ciudad de Bogotá”. Para ello, se realizó una investigación aplicada a estudio de caso, en la cual se analizaron los resultados de las pruebas Saber de los grados 3º y 5º de Básica Primaria y sí estos resultados estaban relacionados con los modelos pedagógicos propios del PEI de instituciones distritales de cuatro localidades de la ciudad de Bogotá. Los instrumentos utilizados para la recolección de la información son el análisis documental, entrevistas estructuradas y grupos de discusión. De lo cual se logró concluir que las prácticas docentes inciden en el proceso de aprendizaje de los estudiantes y se considera un aporte valioso para esta propuesta, la necesidad de capacitar al personal docente, a fin de fortalecer su pedagogía tanto en lo teórico como en lo didáctico. Asimismo, la revisión permanente del PEI de la institución porque:

Los Proyectos Educativos Institucionales son documentos a los cuales se les debe realizar una retroalimentación y revisión constante en la institución, en particular asegurando que lo que allí está consignado, que fue consensuado de manera representativa y participativa entre los actores al momento de realizar su traslado en acciones concretas de enseñanza y evaluación en el aula, resulte coherente. (Prado, 2015, pág. 515)

En efecto, en la presente propuesta no solo se busca que promover el aprendizaje significativo sino a su vez movilizar las metodologías de los docentes con el objetivo de ser coherentes con el PEI del colegio Julio Cesar Turbay Ayala en el cual se establece el enfoque constructivista para la institución.

Producción Textual

A lo largo de la historia el ser humano se ha visto en la necesidad de expresar sus pensamientos, ideas y emociones y para ello acudido al uso del lenguaje y su exteriorización. En este proceso de concretar las ideas encaja la producción textual, la cual según el Ministerio de Educación Nacional “hace referencia al proceso por medio del cual el individuo genera significado, ya sea con el fin de expresar su mundo interior, transmitir información o interactuar con los otros” (MEN, 2008, pág 21).

Se debe agregar que el lenguaje se convierte en la puerta de entrada de nuevos conocimientos por medio de la interacción con los textos y la interacción con el entorno social. Por ello, el objetivo principal de la formación en Lengua Castellana en nuestro país:

Se orienten hacia el desarrollo y el dominio de las capacidades expresivas y comprensivas de los estudiantes –tanto en lo verbal como en lo no verbal– que les permitan, desde la acción lingüística sólida y argumentada, interactuar activamente con la sociedad y participar en la transformación del mundo. (MEN, 2008, pág. 21)

Se debe estimular la capacidad productiva de los estudiantes, es decir, estimular y propiciar la escritura con intención literaria: cuentos, sociodramas, poemas, ensayos, etc. De tal forma que puedan expresar sus formas particulares de sentir, ver y recrear el mundo, a la vez que desarrollen su producción escrita, teniendo en cuenta que el texto literario aporta al mejoramiento de las capacidades expresivas, imaginativas y cognitivas de los estudiantes. (MEN, 2008, pág. 26)

Habilidades comunicativas de leer y escribir

La combinación de estas habilidades desencadena la adquisición de conocimientos y una interacción permanente con el texto. Dicho brevemente, la habilidad de leer permite que el lector interiorice el texto de algún autor específico, decodifique y domine el código a fin de obtener conocimiento mediante su comprensión. Mientras la habilidad de escribir es exteriorizar aquellas ideas producto de una construcción social en el individuo. Escribir es hacer uso del código por medio de palabras, oraciones y párrafos que tienen una intención comunicativa.

Se trata de un proceso que a la vez es social e individual en el que se configura un mundo y se ponen en juego saberes, competencias, intereses, y que a la vez está determinado por un contexto sociocultural y pragmático que determina el acto de escribir: escribir es producir el mundo. (MEN, 1998, pág. 27)

A su vez, mediante la escritura se genera el texto, el cual es definido por (Fernández & Osuna, 2009) como “una composición de signos con una intención comunicativa que adquiere sentido en un contexto determinado. Esos signos pueden ser de diferente naturaleza: visuales, sonoros, etc” (citado por Rodríguez, 2019, párr.9).

Niveles de análisis y producción de textos

La producción textual como se ha visto hasta el momento es un proceso en el cual se exteriorizan las ideas. Estas, para que sean comprendidas por los lectores se requiere de unas estructuras específicas, las cuales se abordan a continuación en la siguiente tabla:

Tabla 1

Niveles de análisis y producción de textos

Nivel	Componente	Se ocupa de	Se entiende como
Intratextual	Semántico	Microestructuras	Estructura de las oraciones y relaciones entre ellas. Coherencia local entendida como la coherencia interna de una proposición, las concordancias entre sujeto/verbo, género/número Coherencia lineal y cohesión entendida como la ilación de secuencias de oraciones a través de recursos lingüísticos como conectores o frases conectivas; la segmentación de unidades como las oraciones y los párrafos.
		Macroestructuras	Coherencia global entendida como una propiedad semántica global del texto. Seguimiento de un eje temático a lo largo del texto. Tema y subtemas.
		Superestructuras	La forma global como se organizan los componentes de un texto. El esquema lógico de organización del texto.

			<p><i>El cuento</i>: apertura, conflicto, cierre.</p> <p><i>Noticia</i>: qué, cómo, cuándo, dónde.</p> <p><i>Textos expositivos</i>: <i>comparativos</i> (paralelos, contrastes, analogías);</p> <p><i>Textos descriptivos</i>: (características, jerarquización semántica de los enunciados).</p> <p><i>Textos argumentativos</i>: ensayo (tesis, argumentos, ejemplos).</p> <p><i>Texto científico</i> (problema o fenómeno, hipótesis, explicación).</p>
	Sintáctico		
		Léxico	<p>Campos semánticos. Universos coherentes de significados.</p> <p>Tecnolectos. Léxicos particulares.</p> <p>Coherencia semántica. Usos particulares de términos (regionales, técnicos...)</p>
Intertextual	Relacional	Relaciones con otros textos	<p>Contenidos o informaciones presentes en un texto que provienen de otro.</p> <p>Citas literales. Fuentes. Formas, estructuras, estilos tomados de otros autores, o de otras épocas.</p> <p>Referencias a otras épocas, otras culturas.</p>
Extratextual	Pragmático	Contexto	<p>El contexto entendido como la situación de comunicación en la que se dan los actos de habla.</p> <p>Intención del texto.</p> <p>Los componentes ideológico y político presentes en un texto.</p>

Usos sociales de los textos en contextos de comunicación, el reconocimiento del interlocutor, la selección de un léxico particular o un registro lingüístico.

Coherencia pragmática.

Nota. Datos tomados de MEN (1998).

En la presente propuesta investigativa y en la problemática por abordar, se identifica, según la tabla 1, que las falencias de los estudiantes corresponden a la no comprensión y uso inadecuado de algunos elementos de la microestructura, macroestructura y superestructura para producir textos con coherencia y un uso adecuado del lenguaje. Por este motivo se enfatizará en el componente semántico del texto. En concordancia con lo expuesto, el modelo de Van Dijk muestra la estructura a tener en cuenta para la producción textual, quien precisamente habla de la microestructura y macroestructura.

Figura 5

Modelos para la producción textual. Modelo Van Dijk (1980)



Nota. Modelo de la Estructura de la producción textual según Van Dijk. Fuente: Nieto (2013).

Este modelo determina que para la producción del texto se debe tener en cuenta dos elementos fundamentales, la microestructura y la macroestructura, las cuales como ya se mencionó en la tabla 1, están conformadas por condiciones específicas que permiten dar orden, coherencia y sentido a lo que se quiere expresar en el texto.

Por ejemplo, la macroestructura hace referencia a la relación que tiene las oraciones individuales del texto con el tema o asunto. Es decir, la organización lógica de las oraciones con el contenido global del texto. Por otra parte, la microestructura es aquella que se usa “para denotar la estructura *local* de un discurso, es decir, la estructura de las oraciones y las relaciones de conexión y de coherencia entre ellas” (Van-Dijk, 1980, pág. 45). Para ilustrar, “Juan llamo a la mesera y le pidió una cerveza”, en esta sencilla oración se encuentran dos acciones, que, enlazadas entre ellas, una da lugar a la otra. Es decir, existe dependencia entre estas para que se pueda desarrollar las acciones. A esto se le llama coherencia lineal, fácil de identificar en la microestructura. Mientras que, para hablar de macroestructura se requiere que otra serie de oraciones como la de “Juan llamo la mesera y le pidió una cerveza” estén relacionadas con el mismo tema y contengan coherencia a nivel de párrafo.

En el proceso de producción textual para dar cumplimiento a la microestructura y la macroestructura se requiere de tres macro reglas específicas: supresión, generalización y construcción.

La supresión. Hace referencia a la necesidad de omitir las proposiciones que no sean necesarias en el texto o que tengan poca coherencia con el tema tratado.

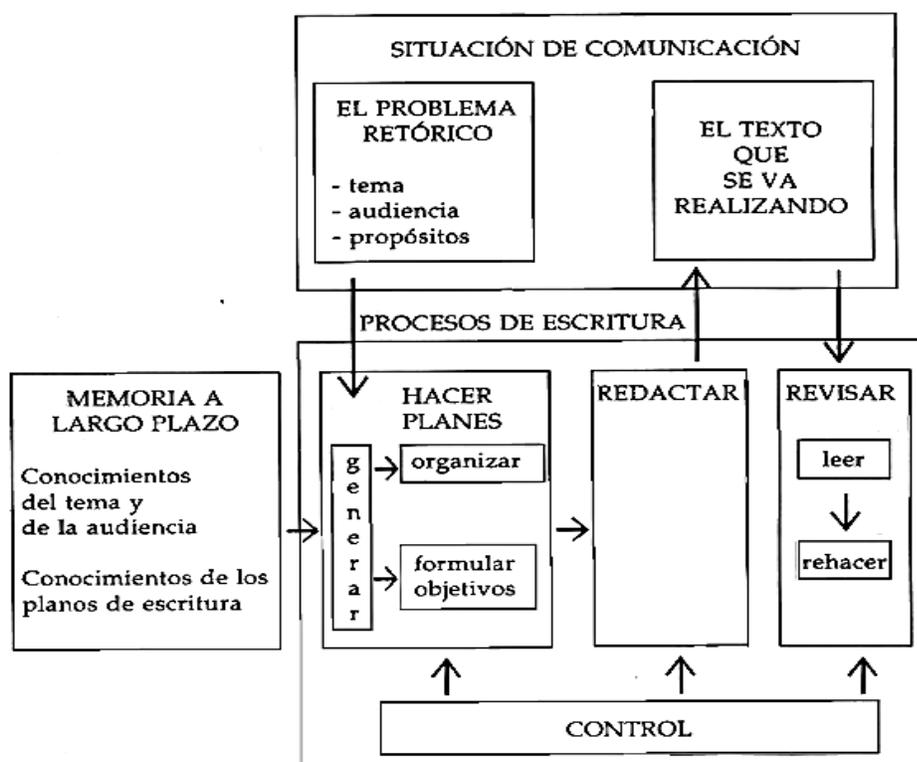
La generalización. “Dada la secuencia de proposiciones, se hace una proposición que contenga un concepto derivado de los conceptos de la secuencia de proposiciones, y la proposición así construida sustituye a la secuencia original” (Van-Dijk, 1980, pág. 48)

La construcción. “Dada una secuencia de proposiciones, se hace una proposición que derrote el mismo hecho denotado por la totalidad de la secuencia de proposiciones, y se sustituye la secuencia original por la nueva proposición” (Van-Dijk, 1980, p.48).

Este modelo aporta significativamente a la propuesta de investigación la claridad respecto a la microestructura y macroestructura. Estas dos en conjunto constituyen la base para la construcción de textos coherentes, con una estructura clara que posibilita la comprensión en los lectores.

Figura 6

Modelo de Cassany, Luna y Sanz (1994).



Nota. Modelo de expresión escrita. Fuente: (Cassany et al. 1994, pág. 264)

Para este modelo, un buen escritor “es quien es capaz de comunicarse coherentemente por escrito, produciendo textos de una extensión considerable sobre un tema de cultura general”

(Cassany et al. 1994, Pp-257.258). Para el alcance de esta capacidad se requiere de diversas micro habilidades como el trazo correcto de las grafías, la presentación del documento, el conocimiento del alfabeto, la estructura de las palabras, de las oraciones, de los párrafos, tipologías textuales, puntuación, coherencia y adecuación.

Según (Cassany et al. 1994) el perfil de un buen escritor es un lector competente, que al momento de expresar sus ideas está pensando en la audiencia a quien va dirigido el texto. Además, planifica su texto, relee y revisa el texto con frecuencia. Para alcanzar este perfil los autores proponen la figura 2, en la cual se evidencian los cuatro momentos importantes de este modelo: planificar, redactar, revisar y mantener el control durante el proceso de redacción.

En base a los cuatro pasos explícitos de este modelo se llevará a cabo el diseño de las actividades a desarrollar con los estudiantes de la institución Julio Cesar Turbay Ayala con la finalidad de alcanzar los objetivos propuestos para este estudio.

Narrativa Digital

La narrativa digital es la combinación de los recursos tecnológicos y digitales junto con el uso adecuado del lenguaje para relatar historias personales. La narrativa digital ofrece la oportunidad de vincular las TIC al proceso de enseñanza aprendizaje del lenguaje y movilizar los procesos de enseñanza de la lectoescritura del cuaderno y del lápiz al uso adecuado de animaciones sonoras acompañadas de imágenes que permiten representar ideas, sentimientos, emociones, entre otros.

La narrativa digital se caracteriza por la interactividad, el uso de diferentes elementos como imágenes, animaciones, audios y recursos, el dinamismo y la discontinuidad. Nuevos medios y nuevos lenguajes conllevan a nuevas formas de narrar. Un cambio de rol acompaña al usuario cuando pasa de una tecnología analógica a otra digital: el rol de espectador pasivo pasa a

adquirir un protagonismo para la producción, la cocreación y el intercambio. (Rodríguez, 2019, pág.33)

Con lo expuesto se quiere decir que la narrativa digital es una propuesta pedagógica que hasta el momento, en los diferentes contextos educativos en los cuales se ha implementado, ha arrojado resultados significativos en pro de dinamizar las metodologías de los docentes y los ambientes de aprendizaje de los estudiantes. Por esta razón, en la presente propuesta se implementará el programa Story jumper como artefacto pedagógico y herramienta tecnológica para promover la narrativa digital en la muestra objeto de estudio.

Esta herramienta permite crear libros online, construir historias con animaciones de forma digital y publicar los relatos hechos por los estudiantes. Además de poder ser utilizada como parte de una actividad de aprendizaje, también se puede presentar como juego educativo que potencia la imaginación, su uso es gratuito, pero requiere registrarse previamente.

Mediante esta aplicación se trabajan las distintas competencias educativas:

Competencia en comunicación lingüística. Fomenta la creatividad, la comprensión lectora y oral, expresión escrita y oral; análisis y conocimiento de los distintos tipos de textos: cuentos, poesías, álbum ilustrado.

Competencia en la interacción con el mundo físico. Si les propones actividades que contengan información sobre el mundo que les rodea, de modo que tengan que investigar a cerca de lo que más tarde van a escribir.

Tratamiento de la información y competencia digital. Al usar esta aplicación ya se presupone que la competencia digital se tiene que trabajar activamente, y por supuesto que las nuevas tecnologías están muy presentes en el aula.

Competencia cultural y artística. Esta es una de las competencias que se desarrollan de manera más clara, ya que al crear los alumnos su propia historia tiene que desarrollar su creatividad e imaginación, y como no poner de manifiesto sus propios conocimientos.

Autonomía e iniciativa personal. Para que a la hora de trabajar con esta aplicación obtengamos unos resultados satisfactorios necesitamos alumnos en cierta medida autónomos y activos, ya que van a ser ellos quienes tomen la iniciativa y desarrollen las historias como ellos deseen.

Enfoque Constructivista

Este enfoque establece que el estudiante es el eje principal del proceso educativo, participando de la construcción de su propio aprendizaje. Este enfoque permite valorar la integración de diversas estrategias, instrumentos y recursos como fuentes generadoras de conocimiento y facilitadoras del ser humano que aprende. Para Klingler y Vadillo, citado por (Balderas, 2010) el constructivismo es el “paradigma que indica que el estudiante debe construir conocimiento por sí mismo, y con la ayuda de otro (mediador) y que sólo podrán aprender elementos que estén conectados a conocimientos, experiencias o conceptualizaciones previamente adquiridos por él” (Pág. 53).

El enfoque constructivista cumple con las siguientes características:

La construcción del conocimiento es posible mediante la reconstrucción de las experiencias previas.

El sujeto que aprende debe interactuar con el objeto de conocimiento, interactuar con el medio y encontrar sentido y significado de lo que está aprendiendo.

El sujeto que aprende debe estar en la capacidad de crear una representación personal de lo aprendido en relación con su realidad.

El docente en el enfoque constructivista

Para el enfoque constructivista el docente debe ser el mediador entre la cultura y el estudiante.

Por tanto, debe cumplir con las siguientes características:

Reflexivo de su práctica.

Promotor de aprendizajes significativos.

Brindar ayuda pedagógica de acuerdo a la diversidad de sus estudiantes.

Promover la autonomía y dirección del alumno.

Evitar imponer su autoridad.

Situar su enseñanza a la realidad.

Motivar a los estudiantes para partir de sus intereses.

Conocer la materia que enseña.

Planear sus actividades.

Evaluar constantemente el proceso de enseñanza-aprendizaje. (Balderas, 2010, p. 61)

Teorías sobre el enfoque constructivista

El enfoque constructivista cuenta con tres grandes teorías, las cuales son: Teoría psicogenética de Piaget, Teoría culturalista de Vigotsky y Teoría de la asimilación del aprendizaje significativo de Ausubel. Para la presente propuesta investigativa es importante ahondar la teoría del aprendizaje significativo como eje dirigente de la planeación, diseño y ejecución de las actividades a desarrollar con los estudiantes de grado sexto del colegio Julio Cesar Turbay Ayala del municipio de Soacha Cundinamarca.

Teoría de la asimilación del aprendizaje significativo de Ausubel

David Ausubel en el año 1963 plantea la teoría del aprendizaje significativo, la cual es definida como “aquel que conduce a la creación de estructuras de conocimiento mediante la

relación sustantiva entre la nueva información y las ideas previas de los estudiantes" (Díaz Barriga & Hernández, 2002) citado por (Balderas, 2010, pág. 47). Conviene señalar que esta teoría cuenta con los siguientes tipos de aprendizaje:

Aprendizaje de representaciones. Este se adquiere mediante el vocabulario que el niño trata de poner de manifiesto en el desarrollo del conocimiento. Primero aprende palabras para luego representar los objetos reales que tienen significado para él simplemente a los que encuentra un significado, logra entender, comprender. (Robalino, 2016, pág. 34)

Aprendizaje de conceptos. A partir de las experiencias vividas, el ser humano tiene la capacidad de identificar que algunas palabras tienen la misma escritura, pero con significado y uso diferente según el contexto. A partir de este descubrimiento, el ser humano identifica el sentido y significado de lo aprendido y adquiere la habilidad de crear conceptos y ampliar su vocabulario.

Aprendizaje de proposiciones. Cuando al conocer el significado de los conceptos, puede formar frases, producir muchas ideas, brindar opiniones, crear aprendizajes, formar conceptos, entregar ideas que contengan dos o más conceptos en donde afirme o niegue algo. En ese momento se habla que los escolares logran entender, un concepto nuevo es asimilado al integrarlo en su estructura cognitiva pasa a formar parte de las capacidades intelectuales apoyados con los conocimientos previos. (Robalino, 2016, pág 34)

Estrategias de enseñanza

Estrategias para activar los conocimientos previos de los estudiantes. (Balderas, 2010) sugiere las siguientes estrategias para movilizar las ideas previas de los estudiantes a fin de conocer la base en la cual será cimentada el nuevo conocimiento:

Plantear a los estudiantes los objetivos y las actividades que se pretenden lograr.

Propiciar actividades introductorias sorprendentes a fin de atraer la atención de los estudiantes.

Generar preguntas relacionadas con el tema a abordar para conocer las ideas previas, lo comúnmente llamado lluvia de ideas.

Aplicar pruebas diagnósticas.

Estrategias para destacar información relevante del contenido por aprender. (Balderas, 2010) sugiere las siguientes opciones para resaltar la información más importante del contenido que se pretende desarrollar. Estas estrategias tienen el propósito de guiar, mantener y orientar la atención de los estudiantes:

Organizar a los estudiantes en pequeños grupos para abordar el contenido.

Plantear a los estudiantes preguntas intercaladas a fin de que los estudiantes vayan organizando su material.

Utilizar organizadores gráficos para sintetizar.

Estrategias para integrar la información nueva con la que ya se posee.

Según (Balderas, 2010) estas estrategias permiten crear puentes cognitivos en los estudiantes. Algunas de estas son:

Elaboración de productos académicos como resúmenes de bloques temáticos.

Presentar organizadores integrales del contenido.

Plantear reflexiones y conclusiones sobre el contenido abordado.

Estrategias para recordar lo aprendido. (Balderas, 2010) sugiere las siguientes estrategias, para que los docentes puedan visualizar lo aprendido por los estudiantes.

Plantear a los estudiantes preguntas de manera constante para que recuerden el contenido y lo puedan conectar con el próximo contenido.

Solicitar a algún estudiante que con sus palabras exprese lo visto en clase anterior.

Hacer pausa en medio del abordaje de los contenidos para recordar lo visto anteriormente.

En conclusión, para que se exista el aprendizaje significativo se requiere que tanto el docente como el estudiante cuente con buena disposición, se muestre motivado y además se integre materiales y apoyos didácticos que favorezcan el aprendizaje. Así como puentes cognitivos como esquemas, mapas conceptuales, organizadores gráficos y ayudas visuales, siendo estas últimas, un referente en la implementación de la narrativa digital en la presente propuesta investigativa.

Una vez realizada la revisión teórica, es importante resaltar que para la propuesta investigativa “Fortalecimiento de las habilidades de producción de textos mediante las narrativas digitales, en estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa “Julio César Turbay Ayala” del municipio de Soacha, bajo un enfoque constructivista” se tendrá en cuenta el modelo de expresión escrita de (Cassany et al. 1994), junto con la definición de microestructura y macroestructura de (Van-Dijk, 1980). También el programa de Story jumper para plasmar las narrativas digitales de los estudiantes y así lograr un aprendizaje significativo enfocado en la teoría de (Ausubel, 1963).

Marco Conceptual

Para la presente propuesta es importante tener claro la definición de los siguientes conceptos:

Producción textual. Es la expresión escrita cuyo propósito es expresar por escrito pensamientos ordenados combinando palabras, frases, oraciones o párrafos para expresar ideas,

sentimientos, deseos a un emisor y proporcionarle contenido informativo, afectivo, estético o persuasivo (Álvarez, 2005, pág. 35) citado por (Silvera, 2016, pág. 11).

Esta definición se relaciona con el proyecto en cuanto a que uno de los principales propósitos es permitir que los estudiantes de grado sexto expresen por medio de la escritura sus sentimientos, pensamientos, ideas o intereses de manera organizada y coherente por medio de una herramienta tecnológica.

Coherencia. En las producciones escritas, la selección y organización de la información es rigurosa, se destaca la información relevante y se evitan las digresiones y redundancias. Las estructuras de los textos escritos suelen ser cerradas, lo que permite darles su carácter de conclusividad; además, responden, por lo general, a distintos estereotipos de acuerdo con los temas que traten y con las intenciones de su autor. (Linde, s.f.)

Este concepto está ampliamente relacionado con el proyecto en la medida en que se busca que los estudiantes adquieran la capacidad de seleccionar y organizar sus ideas al expresarlas de manera escrita, de modo que la información suministrada sea clara y concisa permitiendo que el receptor entienda el mensaje.

Ortografía. El conjunto de normas que regulan la escritura de una lengua y, por lo tanto, es la forma correcta de escribir respetando esas pautas. Las reglas nos indican cuándo y cómo debe utilizarse cada uno de los grafemas o signos convencionales establecidos para representar gráficamente el lenguaje. RAE citado en (González, 2012, pág. 181).

Es importante que los estudiantes conozcan y apliquen las reglas ortográficas en sus producciones escritas, ya que estas permiten escribir correctamente las palabras dentro de una frase u oración haciendo que tengan sentido y de esta manera sean fácilmente comprendidas por los lectores. Además; escribir con buena ortografía dice mucho de las personas, con relación a

su nivel y calidad educativa permitiendo mejores oportunidades en el ámbito laboral, siendo este uno de los principales objetivos de la educación, en cuanto a que debemos formar seres competentes laboralmente.

Lenguaje. Es un sistema de símbolos y reglas que hacen posible la comunicación; estas reglas especifican cómo las palabras son ordenadas para formar oraciones (Eysenck, 2010, pág. 400) citado en (Guevara, 2016, pág. 255)

Este término no solo está directamente ligado con el proyecto, sino que está inmerso en todas las dimensiones de nuestra vida, ya sea en el ámbito personal o social, puesto que el lenguaje permite expresarnos de diferentes maneras haciendo uso de sus símbolos o reglas para podernos comunicar con las demás personas.

Signos de puntuación. “sólo aquellos que constituyen la representación gráfica de las pausas que deben hacerse en una lectura en voz alta” (pág. 13), definición que, de acuerdo con esta autora, incluiría a los siguientes signos: la coma, el punto y coma, los dos puntos, el punto (seguido y aparte), los puntos suspensivos, el paréntesis y el guion. Los demás signos, los “auxiliares”, serían: las comillas, la diéresis, el apóstrofo, el párrafo, el asterisco, la llave o corchete, la manecilla y la raya oblicua. Por último, estarían los signos de entonación: la interrogación y la exclamación. (Bustos Arratia, 1994) citado en (Avendaño, 2004, pág. 236)

Los signos de puntuación se relacionan con el proyecto, toda vez que hacen parte importante de las producciones escritas de nuestros estudiantes, pues son los que permiten dar un orden a las ideas y delimitar las frases o los párrafos, permitiendo que los lectores puedan identificar las inflexiones del texto y entender de una manera más clara la información que se quiere expresar.

Narrativa digital. Es un relato real o ficticio o real expresado a través de una aplicación programa, recurso o herramienta digital. Este concepto se relaciona ampliamente con el proyecto ya que es la propuesta pedagógica a trabajar.

Artefacto pedagógico. Es la herramienta educativa y tecnológica en la cual se apoyará la investigación para fortalecer los procesos escriturales y digitales de los estudiantes. En este caso, se hará uso de la aplicación Story Jumper.

StoryJumpe.: Es una aplicación interactiva, en la cual los estudiantes pueden crear sus propias narrativas, convirtiéndolas en libro online. Esta aplicación permite hacer uso de plantillas nuevas o sugeridas, dando la posibilidad de insertar imágenes para representar de manera creativa los diversos relatos.

Contenido digital o contenido multimedia. Presencia de imágenes, texto y animaciones propias de la aplicación Story Jumper.

Interactividad. Relación de los estudiantes con el artefacto pedagógico que en este caso corresponde a la aplicación de Story Jumper, la relación de los estudiantes con las herramientas tecnológicas como el celular, pc o tabletas y la relación entre estudiante-estudiante y estudiante-docente que tiene lugar durante los momentos de planeación, escritura, revisión y lectura de las producciones textuales publicadas en dicha aplicación.

Constructivismo. Es un modelo que está centrado en la persona, en sus experiencias previas de las que realiza nuevas construcciones mentales, según Piaget la construcción se produce cuando el sujeto interactúa con el objeto del conocimiento; Vygotsky en cambio afirma que se da cuando hay interacción con otros ya que el aprendizaje no es de forma individual sino es una actividad social y Ausubel piensa que se obtiene cuando es significativo para el sujeto. (Cas, 2002).

En nuestra investigación el constructivismo es muy importante pues es el enfoque que se le dará. Al utilizar los recursos digitales los estudiantes lograrán un cambio de metodología que les permitirá apropiarse del conocimiento, estar más motivados y mantenerse en un ambiente de aprendizaje realmente significativo.

Cuando hablamos de fortalecer las habilidades, estamos seguros de que no se logrará con métodos tradicionales y al aplicar una herramienta como story jumper, integramos las características del aprendizaje significativo propios del constructivismo. A continuación, se relacionan:

Una significatividad lógica. Es decir, que el material sea potencialmente significativo. La significatividad debe estar en función de los conocimientos previos y de la experiencia vital. Debe poseer un significado lógico, es decir, ser relacionable de forma intencional y sustancial con las ideas correspondientes y pertinentes que se hallan disponibles en la estructura cognitiva del alumno. Este significado se refiere a las características inherentes del material que se va aprender y a su naturaleza.

Una significatividad psicológica. El que el significado psicológico sea individual no excluye la posibilidad de que existan significados que sean compartidos por diferentes individuos, estos significados de conceptos y proposiciones de diferentes individuos son lo suficientemente homogéneos como para posibilitar la comunicación y el entendimiento entre las personas.

Una significatividad funcional. Una disposición para el aprendizaje significativo, es decir, que el alumno muestre una disposición para relacionar de manera sustantiva y no literal el nuevo conocimiento con su estructura cognitiva.

En este sentido, se parte de entender que el constructivismo considera la importancia de la forma en que cada individuo construye un sentido específico a partir de los datos y la información que recibe (Poulain, 2011). En lo que se refiere a la escritura, explica (Mata, 1997), es inevitable que la persona que produce un texto construya diversos sentidos a partir de lo que perciben, los cuales son reflejados a partir de las palabras y mensajes que se expresan. Por lo tanto, resulta vital descubrir y conocer cuáles son aquellos conceptos, ideas y experiencias previas que los estudiantes tienen, las cuales sin duda alguna afectan y orientan los procesos de construcción de sentido.

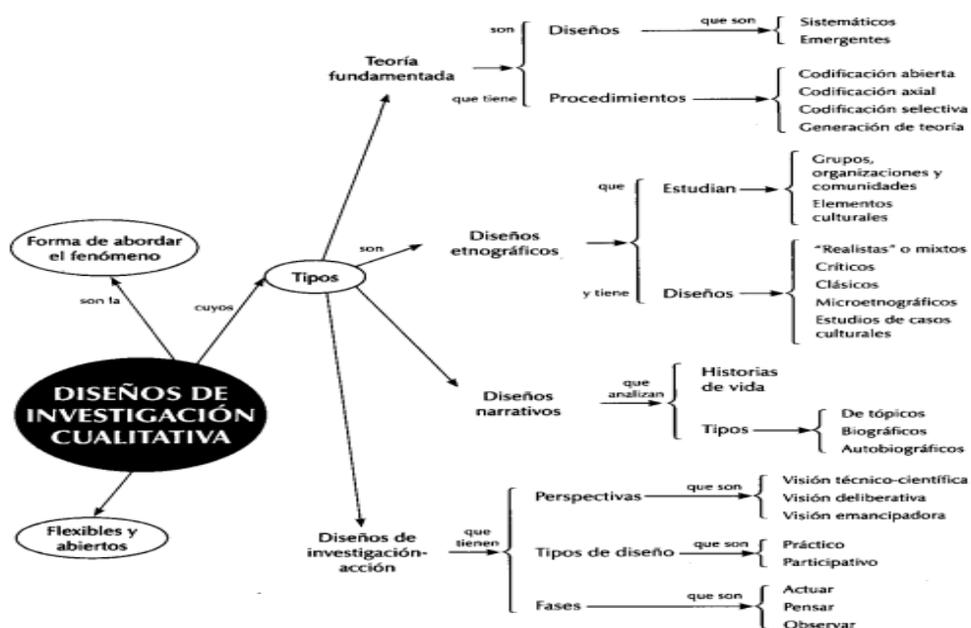
Capítulo III. Metodología

Modelo de Investigación

Investigación Acción Pedagógica

Figura 7

Diseños de Investigación Cualitativa (Hernández et al. 2006).



Nota. Diseños de investigación cualitativa.

El diseño de nuestra investigación tiene un enfoque cualitativo, pues el problema abordado en nuestro estudio es hallado en un grupo de estudiantes de grado sexto, es decir seres humanos; personas que hacen parte de una sociedad y por ende no podemos reducirlos a variables cuantitativas ni separarlos por partes como si fueran un objeto, son personas que piensan, sienten, actúan y tienen diversos comportamientos, actitudes y habilidades dentro de un entorno social. Según (Rodríguez, 1996) "El enfoque cualitativo es definido como un conjunto de prácticas que hacen al mundo visible, lo transforman y se convierten en una serie de representaciones". (pág. 680)

En ese sentido, nuestro papel como investigadoras bajo este enfoque consiste en observar la realidad en su contexto natural, interpretar los fenómenos de acuerdo con los significados que tienen para los estudiantes y así lograr una comprensión integral de su actividad social, para tener un punto de apoyo en busca de la posible solución al problema abordado.

“Un estudio cualitativo es por sí mismo un diseño de investigación. Es decir, no hay dos investigaciones cualitativas iguales o equivalentes (son como hemos dicho "piezas artesanales del conocimiento" "hechas a mano", a la medida de las circunstancias)” (Hernández et al. 2006 pág. 686). Según lo anteriormente expuesto podemos inferir que la investigación cualitativa no se basa en números sino en la interpretación de las diferentes situaciones que se presentan en un contexto determinado, por este motivo nunca encontraremos investigaciones iguales, pues las situaciones, la población, las problemáticas de cada lugar o en este caso ambiente escolar son distintas y por ende tienen características que las hacen particulares. Así pues, los resultados que emerjan de la investigación realizada en los estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa “Julio César Turbay Ayala” del municipio de Soacha no serán iguales a ninguna otra investigación debido a que las narraciones de las experiencias de la población, sus historias y anécdotas de vida son únicas e irrepetibles.

Para Hernández et al. Debemos recordar que “los procedimientos de la investigación cualitativa no son estandarizados. Simplemente, el hecho de que el investigador sea el instrumento de recolección de los datos y que el contexto o ambiente evolucione con el transcurrir del tiempo, hacen a cada estudio único” (2.006, pág. 686). Es decir, el papel que juega el investigador (en este caso las docentes que están realizando el proyecto) es el de guía, acompañante y orientador del proceso que se sigue y, sin lugar a duda, el investigador debe ser

un “amigo” pues permitirá a la población actuar y compartir sus experiencias con más confianza y tranquilidad de que no van a ser criticados o juzgados por sus acciones.

Diseños de investigación -acción

Para el desarrollo de nuestro proyecto es pertinente adoptar la investigación- acción pedagógica puesto que, como lo afirma (Álvarez- Gayou, 2003) citado por (Hernández et al. 2006) La finalidad de la investigación-acción es resolver problemas cotidianos e inmediatos y mejorar prácticas concretas”. También afirma que “su propósito fundamental se centra en aportar información que guíe la toma de decisiones para programas, procesos y reformas estructurales” Así pues, el fortalecer las habilidades de producción de textos (en este caso es el problema que vamos a abordar) en los estudiantes del grado sexto mediante la narrativa digital (la cual constituye una decisión o alternativa de mejora para ese problema) es una propuesta que se hace con el fin de verificar si realmente esta opción es viable para solucionar el problema presentado y así poder adoptar nuevas prácticas pedagógicas que permitan mejorar la calidad educativa.

Además, se considera que la Investigación Acción Pedagógica es pertinente en nuestro proyecto ya que la labor educativa es netamente práctica y requiere de acercamiento y contacto directo con nuestros estudiantes lo cual nos permite la realización de actividades, la observación de sus comportamientos, habilidades, fortalezas, el análisis de estos y la ejecución de estrategias que nos permitan darle solución a las diferentes problemáticas surgidas. Como lo afirma (Sandín, 2003) citado por (Hernández et al. 2006, pág, 706) “La investigación-acción constituye el conocimiento por medio de la práctica”.

Teniendo en cuenta la opinión de (Stringer, 1999) citado por (Hernández et al. 2006, pág 741):

La investigación-acción es: a) **democrática**, puesto que habilita a todos los miembros de un grupo o comunidad para participar, b) **equitativa**: las contribuciones de cualquier persona son valoradas y las soluciones incluyen a todo el grupo o comunidad, c) **liberadora**: una de sus finalidades reside en combatir la opresión e injusticia social y d) **mejora las condiciones de vida** de los participantes al habilitar el potencial de desarrollo humano.

Podemos decir que nuestra investigación cumple con cada una de las anteriores características, toda vez que es democrática y equitativa pues permite la participación de todos los miembros de la comunidad educativa de la Institución Educativa “Julio César Turbay Ayala” Ayala del municipio de Soacha al ser valorados y tenidos en cuenta todos sus aportes y opiniones. Además, es liberadora y busca mejorar las condiciones de vida de los participantes, pues al fortalecer las habilidades de producción de textos mediante la narrativa digital, estamos formando estudiantes competentes educativa y laboralmente.

Así pues, el rol que desempeña la comunidad educativa de la Institución Educativa “Julio César Turbay Ayala” Ayala en la investigación no es el de un simple objeto de estudio, sino que se han involucrado de forma activa en el proceso, identifican el problema, conocen los objetivos que se van a alcanzar con la aplicación de la propuesta y también aportarán de manera significativa en la resolución del problema. Este enfoque metodológico también está sustentado por Pring citado por (Colmenares, 2012, pág. 5), donde afirma que:

Son cuatro las características que presenta esta metodología, a saber: **cíclica**, **recursiva**, porque pasos similares tienden a repetirse en una secuencia similar; **participativa**, ya que los involucrados se convierten en investigadores y beneficiarios de los hallazgos y soluciones o propuestas; **cualitativa**, porque trata más con el lenguaje que con los números, y **reflexiva**, pues la reflexión crítica sobre el proceso y los resultados son partes importantes en cada ciclo.

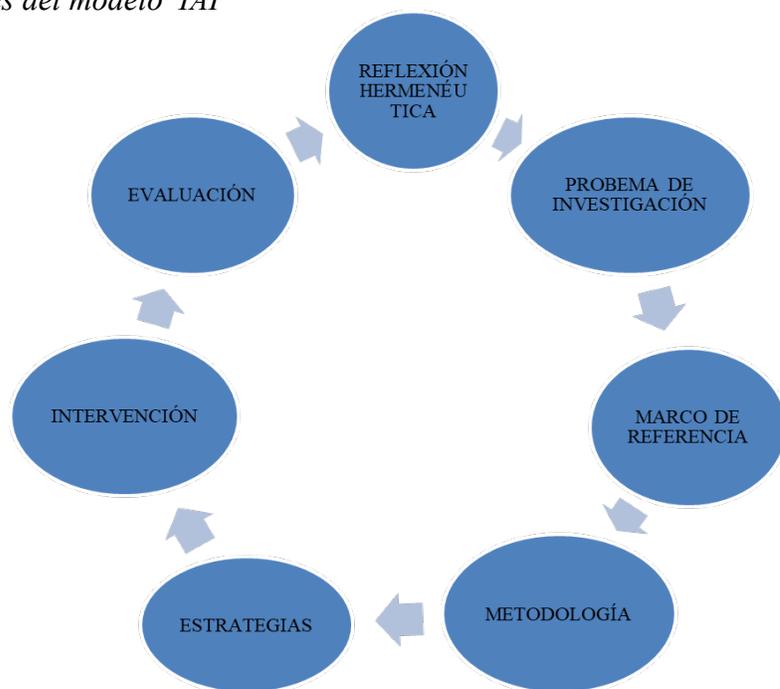
Para (Kemmis,1989), la IAP es una “espiral de espirales” o una “espiral (A-MColmenares) al auto reflexiva” es decir, que los hallazgos de nuestra investigación apuntan solo a una de las mil maneras de resolver el problema de producción de textos en los estudiantes de grado sexto, pues, si quisiéramos realizar nuevamente una investigación de este tipo, en busca de otra posible solución a nuestro problema, la repetición del proceso nos llevaría a dar “una mirada retrospectiva, que nos permite analizar y comprender desde otro punto de vista el contexto social y una intensión prospectiva que nos impulsa a buscar nuevas soluciones o caminos y así se forma conjuntamente una espiral auto reflexiva de conocimiento y acción, donde hallaremos otra u otras maneras de darle solución a la situación problemática estudiada.

Fases del Modelo Investigación Acción Pedagógica

Son siete las fases del modelo IAP descritas en la figura 8.

Figura 8

Fases del modelo IAP



Nota. Siete fases del modelo IAP

Estas fases de la IAP han sido el camino que hemos ido recorriendo durante todo el proceso de investigación, en el cual ya hemos avanzado en las tres primeras etapas, donde logramos detectar que los estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa “Julio César Turbay Ayala” Ayala del municipio de Soacha, Cundinamarca presentan problemas en la producción de textos escritos, lo cual se ha venido reflejando en su desempeño académico, teniendo en cuenta esta problemática, propusimos que mediante la narrativa digital se daría solución al mismo; para ello realizamos una ardua indagación sobre los antecedentes, redactamos la justificación, los objetivos, los constructos y la visualización de los alcances y limitaciones de la investigación.

En la segunda fase realizamos el marco de referencia que es la base teórica en la que cimentamos nuestro proyecto, está conformado por el marco contextual, normativo, teórico y conceptual.

La tercera fase es la más importante del proyecto pues es un puente entre el análisis integral de la situación problemática y su posible solución. En este apartado definimos que nuestra investigación se ciñe al “Modelo de Investigación Acción Pedagógica” propio de la Investigación Cualitativa. Por ello, definimos tres categorías que son: Producción Textual, Narrativa Digital y enfoque Constructivista y a partir de esto, definimos variables, herramientas, instrumentos y procedimientos que realizaremos como parte de nuestro proceso investigativo.

El diseño de estrategias de intervención se refiere a la organización de las diferentes actividades mediadas por las TIC, es decir; la presentación de las secuencias didácticas en la que organizamos una serie de actividades relacionadas con la familiarización de los estudiantes con la aplicación *StoryJumper*, el manejo y diseño de las narrativas digitales para la Producción de Textos escritos, teniendo en cuenta las características particulares, inteligencias múltiples, ritmos

de aprendizaje de los estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa “Julio César Turbay Ayala” Ayala y los referentes teóricos que los sustentan.

La fase de intervención pedagógica es la oportunidad que tienen los estudiantes de interactuar con las estrategias diseñadas en el paso anterior, en nuestro caso crear narrativas digitales con la ayuda de la aplicación *StoryJumper* mediadas por secuencias didácticas.

La fase de evaluación nos permitirá valorar los alcances y el impacto que tuvo la intervención pedagógica, qué dificultades hubo en el manejo de la herramienta, qué aptitudes y actitudes desarrollaron los estudiantes. También nos permitirá saber si mediante la creación de las narrativas digitales, con el uso de la aplicación *Story Jumper*, se logró mejorar la producción de textos escritos en cuanto a coherencia y cohesión en los estudiantes de grado sexto de esta institución.

La fase de la Reflexión Hermenéutica se puede describir como la narración de los fenómenos mediante paradojas, semejanzas y anécdotas relacionadas con los objetivos, teorías, metodologías, experiencias, estrategias, expertos y hallazgos. Es decir que en esta fase realizaremos un análisis de las diferentes situaciones encontradas durante el proceso, que nos permitirá confrontar el problema con el resultado obtenido y los hallazgos encontrados.

Participantes

La población definida como “un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación”. (Arias Gundín & García Sanchez, 2006) nos permite determinar que la propuesta que estamos realizando tiene un número determinado de participantes y por esta razón es finita. Está conformada por estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa “Julio César Turbay Ayala”, ubicada en el municipio de Soacha, Cundinamarca, en el barrio Julio Rincón, zona de

extrema vulnerabilidad social. Los estudiantes se encuentran entre los estratos 1, 2 y 3, son niños y niñas entre los 11 y 13 años. Son niños con familias disfuncionales y muchos de ellos no cuentan con las herramientas necesarias para trabajar en educación remota.

El muestreo seleccionado para la presente investigación es no probabilístico intencional o por conveniencia. Este tipo de muestreo no depende de la probabilidad sino de las condiciones que permiten hacerlo. La ventaja de una muestra no probabilística es su utilidad para determinados diseños de estudio que requieren no tanto de una “representatividad” de elementos de una población, sino una cuidadosa y controlada elección de casos con ciertas características especificadas previamente en el planteamiento del problema. (Hernández et al. 2014).

Debido a la emergencia sanitaria, la población no tiene posibilidades iguales de ser elegidos, por esta razón, se selecciona la muestra teniendo en cuenta los siguientes criterios:

Estudiantes que pertenecieran a sexto grado con antecedentes de dificultades en su producción textual.

Estudiantes con acceso a la conectividad para realizar el estudio de la investigación, mediante la virtualidad.

Para nuestra investigación seleccionamos 12 niñas y 18 niños, en total 30 estudiantes de 200 que dan la totalidad de los cursos sexto, a los cuales se tiene acceso. La muestra es pequeña, ya que se dificulta aplicar los diferentes instrumentos a toda la población sin acceso a internet, pero con el grupo seleccionado se hace un seguimiento a los procesos con mayor precisión y confiabilidad de manera virtual.

Categorías o Variables del Estudio

Las categorías de análisis en este estudio son producción textual, narrativa digital y evaluación continua. Estas categorías han surgido a partir de la construcción del marco teórico, del cual podemos resaltar sus respectivas definiciones y la relación directa con los objetivos específicos establecidos en esta investigación:

Tabla 2*Categorías y subcategorías de análisis*

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	COMPETENCIAS	CATEGORÍAS	SUBCATEGORÍAS	INDICADORES	INSTRUMENTOS	ESTRATEGIA POR OBJETIVO ESPECÍFICO
Realizar un diagnóstico que permita identificar las dificultades en producción textual que presentan los estudiantes.	Comunicativa	Producción textual: Capacidad de expresar por escrito información, pensamientos y emociones a través de palabras, oraciones, párrafos y textos, con la intención de interactuar, (MEN, 2008) y	Parámetros de escritura: <u>Coherencia:</u> entendida como la estructura textual de las oraciones y la relación entre ellas dentro de un párrafo y la relación de los párrafos dentro de un mismo texto, según contexto e intención comunicativa. (MEN, 1998),	Produce una historia que responda a parámetros y condiciones de la escritura como coherencia, ortografía y puntuación.	Prueba escrita de conocimientos (Ver Anexo 1). Lista de cotejo #1(Ver Anexo 2): es un instrumento que permite verificar la ausencia o presencia de aspectos relevantes, (Arias, 2012). Para el caso específico de esta propuesta, permite verificar las particularidades	Prueba escrita de conocimientos, la cual será aplicada en la primera sesión de la secuencia didáctica. Para su desarrollo se propone un tiempo estimado de 30 minutos.

(Álvarez,
2005).

(Pastrana, 2018) y
(Linde, s.f).

y condiciones de la
producción textual:
coherencia,
ortografía y
puntuación.

**Condiciones de la
escritura:**

Ortografía:

particularidad al
escribir las palabras
correctamente,
respetando normas
propias de la
lengua castellana,
RAE citado en
(González, 2012) y
(Valencia, 2019).

Puntuación:

particularidad al
escribir y ubicar
correctamente

			dentro del texto los signos gráficos como: punto seguido, punto y aparte, punto final, coma, signos de interrogación, signos de exclamación, entre otros, (Bustos, 1994 citado en (Avendaño, 2004) y (Valencia, 2019).			
Diseñar una secuencia didáctica con base en el programa <i>storyjumper</i> como estrategia pedagógica	Apropiación y uso de la tecnología	Narrativa digital: se refiere al relato ficticio o real expresado a través de una aplicación, programa, recurso o	<u>Interactividad:</u> relación de los estudiantes con la aplicación, con los recursos tecnológicos, con sus compañeros y con su docente. (Tipantuña, 2019)	Utiliza Story Jumper para la creación de narrativas digitales que respondan a parámetros y condiciones de la escritura	Lista de cotejo# 2 (ver anexo 3): es un instrumento que permite verificar la ausencia o presencia de aspectos relevantes, (Arias, 2012). Para el caso específico	Secuencia didáctica.

<p>que logre incentivar a los estudiantes al mejoramiento de su producción textual</p>	<p>herramienta digital. (Bejarano, 2017) y (Tipantuña, 2019).</p>	<p>y (Rodríguez, 2019). <u>Story Jumper:</u> aplicación que permite crear libros online, haciendo uso de imágenes, sonidos y animaciones, (Godoy, 2017)</p>	<p>como coherencia, ortografía y puntuación.</p>	<p>de esta propuesta, permite verificar las particularidades y condiciones de la producción textual: coherencia, ortografía y puntuación, así como lo relacionado con narrativa digital: interactividad y <i>StoryJumper</i>. Esta se aplicará una vez finalizada la implementación de la secuencia didáctica.</p>
<p>Implementar la herramienta interactiva <i>StoryJumper</i> como secuencia didáctica para</p>				

la creación de narrativas digitales.

<p>Evaluar el impacto de las herramientas TIC como recursos pedagógicos que facilitan la construcción del conocimiento y el aprendizaje.</p>	<p>Pedagógica y didáctica</p>	<p>Evaluación continua: según el Sistema de Evaluación Institucional (2021) del Colegio “Julio César Turbay Ayala”, es la acción de valorar permanentemente los avances de los estudiantes en relación con su</p>	<p>Desempeño académico: se refiere a la valoración cualitativa obtenida por el estudiante respecto a su proceso de aprendizaje. Según el Sistema de Evaluación Institucional (2021) del Colegio “Julio César Turbay Ayala”, los desempeños académicos se</p>	<p>Demuestra apropiación en el uso y la implementación de la aplicación de <i>StoryJumper</i> en la producción de narrativas digitales.</p>	<p>Lista de cotejo # 2: esta se aplicará una vez finalizada la implementación de la secuencia didáctica. Esta permite contrastar los resultados obtenidos por los participantes en la lista de cotejo #1, clasificándolos por los desempeños académicos establecidos por el Sistema de Evaluación</p>	<p>Narrativa digital: texto final producido y publicado por los estudiantes a través de la aplicación de <i>StoryJumper</i>.</p>
--	-------------------------------	--	---	---	---	--

proceso de aprendizaje.	clasifican en desempeño bajo (1.0 a 3.1), desempeño básico (3.2 a 3.9), desempeño alto (4.0 a 4.5) y desempeño superior (4.6 a 5.0) (SIEE, 2021, pág. 6).	Institucional: desempeño bajo, básico, alto o superior (SIEE, 2021, pág. 6).
	Recursos pedagógicos: uso de herramientas TIC como computador, tablet, celulares, así como la aplicación <i>StoryJumper</i> ; siendo estas fuentes generadoras de conocimiento.	

(Ausubel, 1963),
(Abbott, 1999),
(Cas, 2002) y
(Balderas, 2010).
(Tovar, 2019)

Nota: Construcción propia

Técnicas e Instrumentos de Recolección de la Información

Para la recolección de la información de la presente propuesta se tiene como técnica la revisión de documentos. Esta le sirve al grupo investigador “para conocer los antecedentes de un ambiente, las experiencias, vivencias o situaciones y su funcionamiento cotidiano” (Hernández et al., 2006, pág. 433). Dentro de esta técnica, se proponen los siguientes instrumentos:

Prueba escrita de conocimientos

Este instrumento será aplicado en la primera sesión de la secuencia didáctica, en un tiempo estimado de 30 minutos. Por medio de este se pretende realizar un diagnóstico que permita identificar las dificultades en producción textual que presentan los estudiantes (ver anexo 1). La prueba consiste en observar una imagen y a partir de esta, ellos deben producir una historia que responda a parámetros y condiciones de la escritura como coherencia, ortografía y puntuación. Es necesario aclarar que solo se propone la imagen, de tal manera que el autor de la historia realice una producción completamente libre para poder verificar posteriormente con la lista de cotejo cuál es su desempeño y específicamente en cuáles indicadores el grupo investigador debe prestar mayor atención en la respectiva intervención.

Este instrumento está diseñado para ser aplicado tanto en el escenario virtual como en el escenario presencial (posible alternancia). A continuación, se brindan algunas recomendaciones:

Escenario virtual

La prueba debe ser aplicada en tiempo real en un encuentro sincrónico, de tal manera que el docente investigador pueda verificar la autenticidad del producto (se sugiere que los estudiantes que cuenten con cámara la puedan mantener encendida). La prueba solo será compartida y desarrollada durante el encuentro virtual, cumpliendo el tiempo establecido. Esta la

pueden desarrollar los estudiantes directamente en una hoja de trabajo de Word o en una hoja en físico, según las condiciones del participante.

A los estudiantes que no cuenten con conectividad permanente se les solicitará por el medio de comunicación establecido con el docente (llamada telefónica, correo electrónico o chat de WhatsApp, en fecha y hora específica) la producción escrita de manera libre de una historia en mínimo una página tamaño carta.

Escenario presencial

La prueba será desarrollada en el aula de clases en fecha y hora específica. El docente investigador suministra el material en físico para que los estudiantes desarrollen el diagnóstico en el tiempo establecido.

Para los estudiantes que por alguna razón no asistan al aula el día de la prueba, el docente investigador puede reprogramar este evento, de tal manera que se logre obtener el diagnóstico del 100% de la muestra objeto de estudio. También es posible solicitar por el medio de comunicación establecido con el docente (llamada telefónica, correo electrónico o chat de WhatsApp, en fecha y hora específica) la producción escrita de manera libre de una historia en mínimo una página tamaño carta.

Posibles pormenores y soluciones

Que los estudiantes soliciten ayuda al docente y/o compañeros acerca de la escritura de algunas palabras, sugerencias sobre posibles títulos, sugerencias sobre ideas generales para iniciar la escritura, entre otros.

Solución. El docente investigador debe establecer normas de clase. Específicamente para la prueba diagnóstico no se les permitirá ningún tipo de interacción entre estudiante-estudiante y estudiante-docente con relación al contenido de la prueba.

Que el tiempo de la prueba sea muy corto.

Solución. El docente investigador puede flexibilizar el tiempo atendiendo a condiciones propias del contexto inmediato como dificultades de conectividad, textos extensos, entre otros. En lo posible, aumentar el tiempo de prueba en máximo 15 minutos.

Que algunos estudiantes presenten dificultad en la conectividad durante el desarrollo de la prueba.

Solución. A los estudiantes que presenten dificultades de conectividad es necesario que el docente investigador establezca comunicación vía chat de WhatsApp o llamada telefónica con él para indicarle la necesidad de terminar la prueba y en un tiempo no mayor a 20 minutos de haber finalizado el encuentro sincrónico del resto del grupo, el estudiante debe enviar la evidencia vía correo electrónico o chat de WhatsApp.

Que el grupo investigador no logre obtener el diagnóstico del 100% de la muestra objeto de estudio.

Solución. El grupo investigador debe intentar recoger los diagnósticos del 100 % de la muestra objeto de estudio. En caso de que por alguna circunstancia no se logre este propósito, puede aplicar la prueba a estudiantes pertenecientes a los otros grupos de grado sexto que cuenten con conectividad a internet para así llegar a completar las 30 unidades de análisis y recoger la información necesaria para el presente estudio.

Lista de cotejo. Es un instrumento que permite verificar la presencia o ausencia de algunos aspectos relevantes por ser analizados en el estudio (Arias, 2012). En el presente estudio se aplicarán dos listas de cotejo en los siguientes momentos:

Lista de cotejo #1. Una vez finalizada la prueba de conocimientos se procede a analizarla y a diagnosticar a los estudiantes con la lista de cotejo relacionada en el anexo 2. Allí

encontramos diversos indicadores que responden a parámetros y condiciones de la escritura como coherencia, ortografía y puntuación. Posteriormente se procede al conteo de indicadores obtenidos y según el total de estos se determina el desempeño en producción textual alcanzado por el estudiante. Esta clasificación se relaciona en la tabla 2.

Lista de cotejo # 2. Este instrumento se propone en aras a evaluar el impacto de las herramientas TIC, como recursos pedagógicos que facilitan la construcción del conocimiento y aprendizaje. En este orden de ideas, una vez finalizada la implementación de la herramienta interactiva *Story Jumper* como secuencia didáctica para la creación de narrativas digitales, se procede a valorar el desempeño obtenido por los estudiantes en la producción textual en dicha aplicación. Posteriormente se procede al conteo de indicadores obtenidos y según el total de estos, se determina el desempeño en producción textual alcanzado por el estudiante. Esta clasificación se relaciona en la tabla 2. Esta lista de cotejo permite verificar indicadores relacionados con coherencia, ortografía, puntuación, interactividad y *Story Jumper* (ver anexo 3).

Tabla 3

Clasificación de resultados según desempeño académico

Número de indicadores obtenidos	Desempeño académico obtenido
De 1 a 15 indicadores	Desempeño bajo
De 16 a 20 indicadores	Desempeño básico
De 21 a 25 indicadores	Desempeño alto
De 26 a 30 indicadores	Desempeño superior

Nota: Elaboración propia

La clasificación de desempeños académicos se obtiene del Sistema de Evaluación Institucional (SIEE) de la Institución Educativa “Julio César Turbay Ayala” (Ayala, 2021, pág. 6)

Por último, a partir de los resultados obtenidos por los estudiantes en las listas de cotejo 1 y 2 se procede a contestar la pregunta de investigación planteada ¿Cómo fortalecer las habilidades de producción de textos mediante la narrativa digital en estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa “Julio César Turbay Ayala” del municipio de Soacha bajo un enfoque constructivista?

Posibles pormenores y posibles soluciones.

Que la lista de cotejo no contenga los indicadores suficientes para analizar el 100% de la prueba de conocimientos.

Solución. El docente investigador puede relacionar en el espacio de observaciones la anotación, pues esta puede aportar información relevante para el estudio.

Que algunos de los indicadores por verificar no sean aplicables o no sean verificables en algunas de las pruebas escritas.

Solución. El docente investigador debe relacionar en el espacio de observaciones el número de indicador con la abreviatura N/A. Ejemplo: I14=N/A.

Que no se cuente con el 100% de las listas de cotejo de las 30 unidades de análisis.

Solución. Es necesario que el grupo investigador logre obtener el total de las listas de cotejo de los mismos participantes que presentaron la prueba escrita, pues solo de esta manera se pueden presentar resultados confiables en la medida que se busca comparar los resultados obtenidos de la lista de cotejo #1 con la lista de cotejo #2.

La clasificación de desempeños académicos se obtiene del Sistema de Evaluación Institucional (SIE) de la Institución Educativa “Julio César Turbay Ayala” (SIEE, 2021, p. 6).

Ruta de Investigación

Con base en el modelo seleccionado (IAP) la ruta metodológica de nuestra propuesta se basa en actividades participativas, reflexivas, propias del contexto en el que viven los estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa “Julio César Turbay Ayala”. En coherencia con lo que venimos planteando, a continuación, presentamos la ruta metodológica que se llevará a cabo mediante una secuencia didáctica. Según afirma Anna Camps (1994) está considerada como una estructura de acciones e interacciones relacionadas entre sí, que se organizan para alcanzar un aprendizaje; en el caso de nuestra investigación, el fortalecimiento en la producción de textos.

La secuencia será implementada en las siguientes fases:

Fase Diagnóstica

(Hernández et al. 2006) refieren que los documentos son descritos como una fuente muy valiosa de datos que puede ayudar a entender el fenómeno central del estudio. Es por eso por lo que en la primera fase el proceso por desarrollar es la recopilación de la información a través de una prueba escrita realizada en clase, ya sea de manera virtual o presencial, de acuerdo con las circunstancias. La prueba dura 30 minutos y en este tiempo, los estudiantes deben escribir un cuento corto según la imagen observada. El ejercicio ayudará a identificar las dificultades que presentan los niños en cuanto a elementos como coherencia, ortografía y puntuación.

Posteriormente se pregunta a los estudiantes: ¿Qué es lo más difícil de escribir?, ¿qué elementos creen que son importantes para escribir?, ¿sobre qué temas les gusta escribir? Con las respuestas se hace una lluvia de ideas, enfatizando en la importancia de escribir correctamente y teniendo en cuenta los siguientes cuestionamientos:

¿Quién va a leer lo que escribo?, ¿qué voy a escribir?, ¿cómo lo voy a decir?, ¿qué orden tendrán las ideas?

Recursos. Prueba escrita en físico o PDF, computadores o celulares, plataforma ZOOM o aula de clase, útiles escolares y correo electrónico en caso de que se haga de manera virtual.

Tiempo Destinado. 4 horas

Acciones del docente. Revisión de las pruebas escritas para ser analizadas mediante la lista de cotejo.

Retroalimentación de las dificultades encontradas en los textos entregados. La retroalimentación se hace luego de conocer los resultados de las pruebas.

Fase de Reconocimiento

Las actividades implementadas en esta fase hacen referencia a la explicación y exploración de la herramienta *StoryJumper*. De acuerdo con (Brown, 2001), los softwares educativos son programas informáticos que hacen posible la realización de actividades y tareas de diferentes áreas curriculares. *StoryJumper* nos proporciona todas las herramientas necesarias para crear una historia o cuento de forma muy sencilla. Este entorno de trabajo facilita el acercamiento de los niños a la escritura de una manera creativa, motivadora, innovadora y dinámica. (Juarez, 2020)

Para iniciar con la fase de reconocimiento, los estudiantes observan un video que muestra las características y elementos del recurso y reciben las pautas esenciales para utilizarlo más adelante. En el siguiente enlace se puede ver el video:

<https://www.youtube.com/watch?v=RlsrOI2bSy8> El video será compartido por la plataforma de ZOOM en un encuentro sincrónico o proyectado en el aula, si es el caso. Además, será enviado a los grupos de WhatsApp destinados para las actividades académicas, para que los estudiantes tengan la opción de verlo nuevamente.

Luego del video observado se realiza un conversatorio con los estudiantes donde pueden expresar lo que entendieron del uso de la herramienta y así dar continuidad con la etapa de exploración donde los niños crean sus propias cuentas para empezar a manejarla. Este tiempo de exploración se hará desde casa si seguimos en educación virtual, o en el aula si existe la posibilidad de la alternancia.

Recursos. Herramienta digital *Story Jumper*, computadores, tablets o celulares, video, plataforma ZOOM o aula de clase, correos electrónicos o cuentas de Google.

Tiempo destinado. 4 horas

Acciones del docente. Facilitar los recursos para que se desarrolle adecuadamente el reconocimiento y exploración de la herramienta *StoryJumper*.

Hacer seguimiento de la etapa de exploración, con el acompañamiento respectivo a los estudiantes.

Recolectar las evidencias de la etapa de exploración como fotografías o videos enviados por los estudiantes.

Fase de Desarrollo

La finalidad de esta fase es permitir que el estudiante interaccione con sus conocimientos previos, los nuevos conocimientos y un referente contextual. Para lograrlo es necesario crear actividades que requieran de su participación, su creatividad y el acercamiento a la realidad que lo rodea.

Inicialmente se realiza un juego creado en la herramienta Genially. Los estudiantes junto con los padres o familiares en casa deberán participar jugando para conocer un poco más sobre la estructura del texto narrativo, en este caso, el cuento. El juego se compartirá mediante el siguiente enlace:

<https://view.genial.ly/6089ed72a32d8c128444a524/interactive-content-cuentalot>

Luego de la práctica del juego se socializa con los estudiantes la estructura que se debe seguir para elaborar un texto y se da paso a la creación teniendo en cuenta su contexto.

Tabla 4

Estructura para la elaboración de textos.

<p>PREESCRITURA</p>	<p>A partir de una problemática o una vivencia de su propio contexto, elabora un plan que sirve para organizar las ideas, respondiendo los siguientes interrogantes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Sobre qué voy a escribir? 2. ¿Para qué y por qué voy a escribir? 3. ¿Qué tipo de texto haré? 4. ¿A quién va dirigido?
----------------------------	---

ESCRITURA

Elaboración de un borrador que será revisado para detectar posibles errores y donde se tendrán en cuenta los siguientes interrogantes:

1. ¿Son suficientes las palabras para describir el tema?
2. ¿Cumple mi borrador con la finalidad del texto?
3. ¿Están relacionadas las palabras con el tema?
4. ¿Uso los conectores apropiados?

REESCRITURA

Se convierte el borrador en un texto ya estructurado, con las ideas más claras y precisas.

Nota: Elaboración propia

Después de finalizada la estructura del escrito se hará un trabajo colaborativo, compartiendo el texto elaborado con otro compañero para que sea revisado y pueda dar sus aportes sobre él en cuanto a su forma.

Recursos. Computadores, tablets o celulares, juego creado con Genially, hojas, lápices, plataforma zoom o aula de clase.

Tiempo destinado. 8 horas

Acciones del docente. Elaboración previamente del juego en la herramienta Genially.

Socialización de la estructura de textos narrativos.

Seguimiento y corrección en el proceso de elaboración de la historia nueva.

Fase De Apropiación

Para (Afanador, 2015), “la apropiación de las TIC, entendida como la capacidad de construcción de modelos que trascienden las propias realidades, depende del uso efectivo y satisfactorio de las TIC con respecto a la construcción de conocimiento”. En ese sentido esta fase permite que el estudiante se apropie de la herramienta storyjumper y haga un adecuado uso de ella.

La actividad central en esta etapa es la creación de la historia previamente elaborada en storyjumper, los estudiantes desarrollarán su creatividad usando este recurso, teniendo en cuenta personajes, escenarios, elementos que se pueden insertar como imágenes, sonidos o grabaciones de voz. El seguimiento a esta actividad se hace mediante fotografías o videos en dado caso que no se pueda hacer de manera presencial, los estudiantes pueden compartir sus diseños con otros compañeros y con los docentes, para finalmente ser analizados en la segunda lista de cotejo y comparar texto inicial con la producción final.

Recursos. Herramienta digital storyjumper, computadores, tablets o celulares, escrito previamente elaborado, fotos, videos, aula de clase, correos electrónicos.

Tiempo Destinado. 4 horas

Acciones del docente. Acompañamiento frente a las dudas que se generen durante el proceso de la elaboración vía correo, WhatsApp o encuentros sincrónicos.

Análisis de producciones finales con la segunda lista de cotejo.

Fase De Evaluación

La evaluación formativa aplicada a la enseñanza y al aprendizaje “consiste en un proceso sistemático y riguroso de obtención de datos, incorporado al proceso educativo desde su comienzo, de manera que sea posible disponer de información continua y significativa para conocer la situación, formar juicios de valor con respecto a ella y tomar las decisiones adecuadas para proseguir la actividad educativa mejorándola progresivamente”. (Cassanova, 1998). De esta manera el proceso de evaluación en nuestra secuencia didáctica tiene en cuenta cada una de las actividades realizadas en las diferentes fases, desde la prueba diagnóstica hasta la producción final; la evaluación es continua, participativa y dinámica. Las evidencias entregadas muestran el avance que han tenido los estudiantes y la reflexión que se hace frente a los aspectos que se deben mejorar y si en realidad se lograron los objetivos propuestos.

La perspectiva que tiene cada uno de los participantes es un elemento importante en el proceso de su aprendizaje para determinar cuáles fueron sus logros, por eso es importante que, ya finalizada esta etapa, puedan diligenciar su autoevaluación. (Ver anexo 4)

Recursos. Formato de autoevaluación, evidencias de las diferentes fases

Tiempo Destinado. 15 minutos

Acciones del docente. Permitir la participación de los estudiantes frente al proceso realizado de autoevaluación

Hacer la reflexión final de las actividades realizadas.

Análisis de la Información

La sistematización de los datos obtenidos producto de la aplicación de los instrumentos de recolección de información, en este caso las dos listas de cotejo, se va a realizar mediante el programa EXCEL puesto que los resultados son de carácter cuantitativo, ya que una vez finalizada la aplicación de estos instrumentos se procede a contar los indicadores obtenidos y según el total de estos se determina el desempeño en producción textual alcanzado por el estudiante , como se especifica en la respectiva tabla de análisis.

Excel 2010 es una aplicación que permite realizar hojas de cálculo, que se encuentra integrada en el conjunto ofimático de programas Microsoft Office, una hoja de cálculo sirve para trabajar con números de forma sencilla e intuitiva, para ello se utiliza una cuadrícula donde en cada celda de la cuadrícula se pueden introducir números, letras y gráficos. (Católica del Norte, s.f).

Capítulo IV. Intervención pedagógica

La presente investigación tiene por objetivo fortalecer las habilidades de producción de textos mediante la narrativa digital, en estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa “Julio César Turbay Ayala” del municipio de Soacha, bajo un enfoque constructivista. Dado lo anterior, se ha trazado una serie de acciones que constituye la razón de ser de esta intervención pedagógica, la cual se describe en el presente capítulo a la luz de cuatro apartados, los cuales corresponden a los cuatro objetivos específicos del trabajo de investigación.

En primer lugar, se presenta el apartado de la prueba diagnóstica en el cual se exponen las principales falencias identificadas en la muestra objeto de estudio respecto a la producción textual. En el segundo apartado se describe la planeación y el diseño de la estrategia pedagógica con base en *StoryJumper* como herramienta interactiva en la secuencia didáctica destinada a la creación de narrativas digitales. En el tercero se relata la implementación de dicha secuencia. Y, por último, en el cuarto apartado se procede a evaluar el impacto de *StoryJumper* como herramienta TIC que facilita la construcción del conocimiento y la apropiación de la producción textual como parte de la competencia comunicativa que hace que el estudiante exprese de manera escrita sentimientos, emociones, ideas e intereses bajo los parámetros de coherencia, ortografía y puntuación.

Diagnóstico

La prueba diagnóstica se realizó mediante la aplicación de un examen escrito de conocimientos en el que los 30 participantes, a partir de una imagen, crearon un cuento. Posteriormente se procedió a analizar cada una de estas producciones según una lista de cotejo en la que se evaluaron 30 indicadores propios de la categoría de *producción textual*. Este número

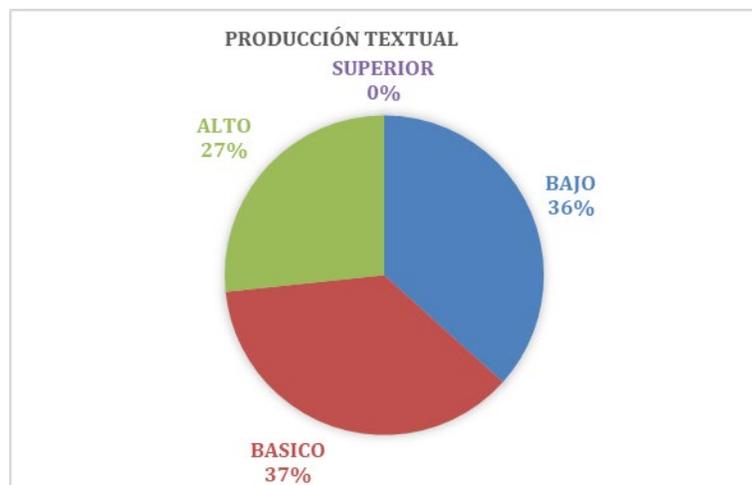
de indicadores se encuentra a su vez dividido por las subcategorías de análisis, las cuales son *coherencia* (14 indicadores), *ortografía* (10 indicadores) y *puntuación* (6 indicadores).

Asimismo, según el número de indicadores obtenido por cada estudiante, estos se clasificaron en desempeño superior, desempeño alto, desempeño básico y desempeño bajo.

A continuación, se presentan los resultados obtenidos en la prueba de diagnóstico. Su respectivo análisis se realizó mediante la estadística descriptiva, con tabulación de información en Excel y representación gráfica con diagramas circulares.

Figura 9

Resultados categoría producción textual



PRODUCCIÓN TEXTUAL		# DE
INDICADORES	DESEMPEÑO	ESTUDIANTES
0 A 15	BAJO	11
16 A 20	BÁSICO	11
21 A 25	ALTO	8
26 A 30	SUPERIOR	0
TOTAL		30

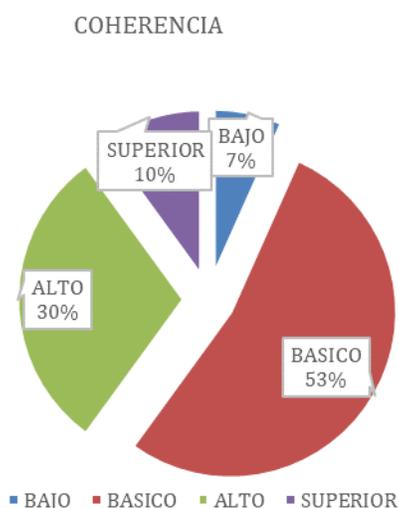
Nota. Elaboración propia

En la figura 9 se logró identificar que en la categoría de producción textual se ubicaron 11 estudiantes en el desempeño bajo, equivalente al 36 % de los participantes. 11 estudiantes que representan el 37 % se ubicaron en el desempeño básico y 8 estudiantes, que representan el 27 % de los participantes, en desempeño alto. Seguidamente se presentan los

resultados de las subcategorías de coherencia, ortografía y puntuación y la respectiva clasificación de los participantes en desempeño superior, alto, básico o bajo.

Figura 10

Resultados subcategoría de coherencia



COHERENCIA		# DE ESTUDIANTES
INDICADORES	DESEMPEÑO	
0 A 5	BAJO	2
6 A 10	BÁSICO	16
11 A 12	ALTO	9
13 A 14	SUPERIOR	3
TOTAL		30

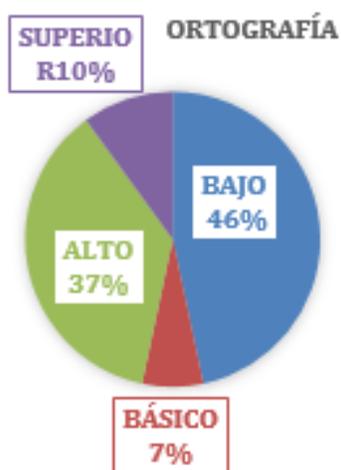
Nota: Elaboración propia.

En la figura 10 se muestran los resultados obtenidos por los participantes respecto a la subcategoría de coherencia, la cual contenía 14 indicadores. Allí, se evaluaron indicadores como la asignación de un título a la historia, la composición de oraciones simples con sujeto, verbo, género y número, la organización del texto en mínimo tres párrafos siguiendo un eje temático, con inicio, nudo y desenlace, la descripción de cada uno de los personajes de la historia con su respectiva problemática y solución, y el uso de tiempos verbales, sinónimos y antónimos para evitar redundancias en el contenido. Dado lo anterior, la mayoría de los estudiantes (16) se ubicó en el 53 %, clasificándose en el desempeño básico y 2 estudiantes se ubicaron en el desempeño

bajo, en donde se evidenció que la mayor dificultad se centró en la asignación de un título a su producción y su respectiva organización en mínimo tres párrafos para exponer inicio, nudo y desenlace de esta.

Figura 11

Resultados subcategoría de ortografía



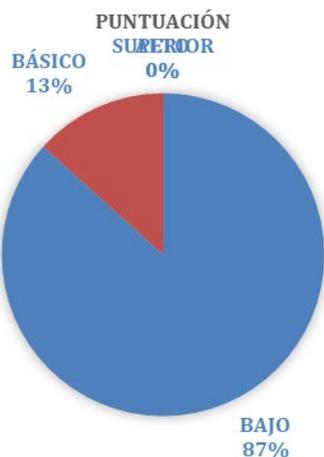
ORTOGRAFÍA		# DE ESTUDIANTES
INDICADORES	DESEMPEÑO	
0 A 3	BAJO	14
4 A 6	BÁSICO	2
7 A 8	ALTO	11
9 A 10	SUPERIOR	3
TOTAL		30

Nota: Elaboración propia

En la figura 11 se representan los resultados de la subcategoría de ortografía la cual estaba compuesta por 10 indicadores referentes a escritura correcta de palabras, uso de mayúsculas, uso de tildes, uso de m antes de p y b, uso de h, g/j, gue/gui, ll/y, c/s/z. De allí, surgió una gran preocupación en la medida que 14 estudiantes, que representan el 46 % del total de los participantes, se ubicaron en desempeño bajo, pues presentaron dificultades evidentes en la apropiación de esta categoría a nivel general, ya que en las producciones se evidenció escritura incorrecta de las palabras. Por tanto, esta es una de las subcategorías que requiere importante atención, debido a que este parámetro posibilita la producción escrita con calidad y claridad.

Figura 12

Resultados subcategoría de puntuación



PUNTUACIÓN		# DE ESTUDIANTES
INDICADORES	DESEMPEÑO	
0 A 2	BAJO	26
3 A 4	BÁSICO	4
5	ALTO	0
6	SUPERIOR	0
TOTAL		30

Nota: Elaboración propia

En la figura 12 se describen los resultados de la subcategoría de puntuación con 6 indicadores referentes al uso de la coma, uso de punto seguido, aparte y final, uso de guiones o rayas, uso de signos de interrogación, y uso de signos de admiración. En esta subcategoría es donde se evidenció mayor dificultad en la muestra objeto de estudio, pues 26 estudiantes, que representan el 87% de los participantes, se ubicaron en el desempeño bajo y ningún estudiante se ubicó en el desempeño alto o superior. Por tanto, se debe hacer un especial énfasis en la estrategia pedagógica en torno a esta subcategoría.

En conclusión, se logró apreciar que en las subcategorías de puntuación y ortografía es donde se evidencian mayores falencias precisamente por la clasificación de la mayoría de los estudiantes en el desempeño bajo. Estas falencias fueron el punto de partida del diseño e implementación de la estrategia pedagógica pues de ello depende que los estudiantes escriban textos con calidad, tal como lo mencionan (Hayes & Flower, 1980) y (Berninger & Winn, 2006),

citados por (Barrientos, 2017). Según los autores, es necesario que, para la producción de los textos, estos pasen por las fases de planificación, escritura y revisión. De esta manera, se hará un proceso de escritura con acompañamiento pedagógico y así se generan espacios de interacción, aprendizaje y retroalimentación entre docente y estudiante. Al respecto, (Valencia, 2019) indica que cuando los estudiantes presentan desempeños bajos en la producción escrita es pertinente aprovechar la habilidad que estos tienen en el dominio de las nuevas tecnologías para enseñar normas de ortografía y conocimientos propios y necesarios en la competencia comunicativa. Para ello, se dimensiona lo digital como una herramienta que contiene características visuales, auditivas y sonoras que permiten una mejor apropiación de la información por parte de los estudiantes, así como se pretende con el diseño e implementación de la herramienta pedagógica de StoryJumper para la creación de narrativas digitales por parte de los estudiantes de grado sexto.

Diseño de Recurso Educativo Digital

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos en la prueba diagnóstica anterior, pudimos observar las grandes falencias que presentaron los estudiantes con respecto a la producción de textos y la falta de motivación por crearlos. Es por ello por lo que, al proponer a los estudiantes producir textos y darles vida mediante las herramientas que ofrece el programa StoryJumper como el sonido, la animación el audio y las diferentes opciones de texto, logramos incentivarlos y motivarlos a que los produjeran, puesto que, de esta forma, podían poner a volar su imaginación, abordando temáticas de sus realidades contextuales, sus sentimientos, emociones y pensamientos.

(Quiroz, 2012) citado por (Tipantuña, 2019) afirma que los niños asimilan las claves del lenguaje audiovisual lejos de la tutela de la escuela, de modo práctico e intuitivo, aprovechando

su capacidad de exploración y de ensayo, aumentando sus capacidades de un modo informal y autónomo. Por ese motivo, la exploración de saberes se convierte en una actitud que conviene promover. (pág 35)

La metodología implementada para la fase del diseño de nuestro recurso educativo se realizó mediante la Secuencia Didáctica que, según afirma (Camps, 1994), está considerada como una estructura de acciones e interacciones relacionadas entre sí, que se organizan para alcanzar un aprendizaje; en nuestro caso, el fortalecimiento en la producción de textos.

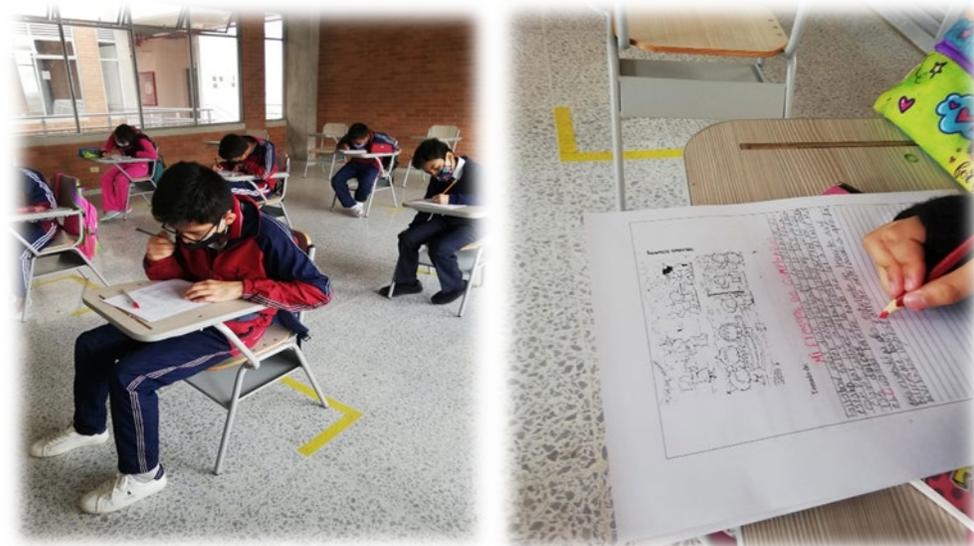
Implementación

La secuencia didáctica tuvo las siguientes fases:

Fase diagnóstica. Se diseñó una actividad como instrumento de recolección de datos primarios que nos permitió, mediante una lista de cotejo, identificar las principales falencias o dificultades que tenía el estudiante en la producción textual en cuanto coherencia, ortografía y puntuación, siendo esta una de las principales ventajas de la fase.

Figura 13

Fase diagnóstica con estudiantes de la IE Julio Cesar Turbay Ayala.



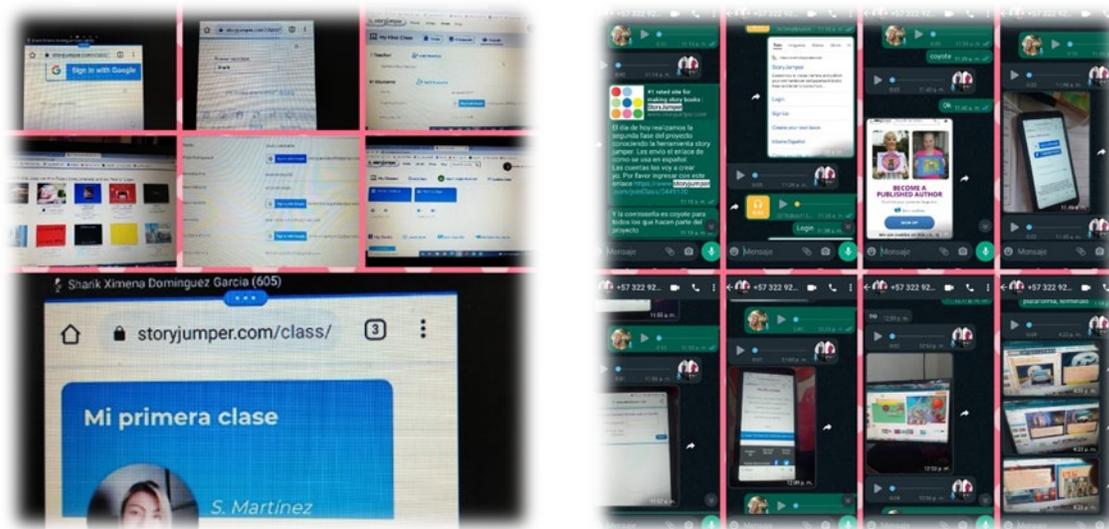
Nota. Fotografía propia.

Otra ventaja hallada fue detectar el nivel de motivación que tuvo el estudiante en la creación de textos escritos, ya que observamos en un 40% de los estudiantes la falta de creatividad y emoción al momento de crear la historia y lo evidenciamos al aplicar la prueba diagnóstica: su actitud fue de desinterés y solo lo hicieron por cumplir una instrucción.

Fase de reconocimiento. En este apartado se realizó la explicación y exploración del software educativo StoryJumper, el cual brindó las herramientas necesarias para que los estudiantes logran crear sus historias de manera sencilla y creativa. Así, observaron un video mediante una clase por *ZOOM*, lo que les permitió conocer las características y los elementos del recurso. Se realizó un ejemplo del paso a paso que debían seguir para poder ingresar a Storyjumper. Para ello la docente creó una cuenta en la herramienta diseñando una clase llamada “Mi primera clase”. La plataforma permitió agregar a los estudiantes usando sus correos, para posteriormente darles un usuario y una contraseña para lograr el ingreso. Luego se realizó un conversatorio donde los estudiantes presentaron sus inquietudes y brindaron aportes al tema; así se les dio la oportunidad de conocer y explorar la herramienta desde casa y resolver dudas en clase y por los grupos de WhatsApp.

Figura 14

Fase de reconocimiento a través de Software StoryJumper



Nota. Fotografía propia.

Ya habiendo ingresado a la plataforma, hicieron uso de las funciones como agregar textos, diseñar escenografías, colocar sonidos para crear sus narrativas digitales. Una de las principales ventajas de esta fase fue poder mostrarles a los estudiantes una novedosa y llamativa alternativa para motivar la producción de textos escritos, puesto que, mediante este recurso educativo digital se les enseñó a darle vida y significado a sus narraciones. Otra ventaja es que le permitió al estudiante conocer las características de uso y herramientas del recurso y abordarla efectivamente como una aplicación nueva que requería de una serie de pasos para poder ingresar y desarrollar sus narrativas digitales.

También despertó la curiosidad del estudiante: querían conocer más sobre su uso para utilizarla y lograr que sus narrativas fueran las mejores.

Fase de desarrollo. En esta fase los estudiantes lograron integrar sus conocimientos previos a los nuevos conceptos aprendidos mediante la realización y participación de un juego utilizando un recurso educativo diseñado en el programa Genially. Allí los estudiantes, con apoyo de sus padres, aprendieron un poco más sobre el tema del cuento. Luego de la participación en el juego y de construir un conocimiento nuevo más estructurado y centrado en su realidad contextual, se realizó un conversatorio donde las docentes dimos nuevas orientaciones sobre el proceso de la producción de textos y, de esta manera, convencer a todos los estudiantes de participar.

En el proceso, el estudiante empezó a crear su propia historia, a contar sus experiencias, sueños, ilusiones, sentimientos, deseos o situaciones particulares teniendo en cuenta los tres pasos fundamentales: preescritura, escritura y reescritura. Después los estudiantes compartieron sus producciones con sus compañeros y recibieron críticas constructivas.

Las ventajas de la aplicación de esta fase se centraron en que el estudiante conoció más a fondo el tema, entendió las clases de cuentos, su estructura y sus características, amplió sus conocimientos y empezó a escoger la clase de cuento que más le llamaba la atención y de esta manera, inició el relato de sus historias y sentimientos personales teniendo en cuenta las explicaciones.

Figura 15

Fase de desarrollo juego educativo creado en el programa Genially versión gratuita.



Nota. Fotografías tomadas por estudiantes y padres de familia durante la fase de desarrollo mediante el juego educativo en sus hogares.

Mediante este juego on line, se logró también integrar a toda la comunidad educativa, pues los padres de familia estuvieron muy animados y participaron activamente en el desarrollo del juego, con lo cual se logró un aprendizaje más dinámico, creativo y participativo.

De igual manera, contribuyó a que las docentes investigadoras observáramos y corrigiéramos los borradores elaborados por los estudiantes y devolverlos para que ellos detectaran los errores en cuanto a estructura de la historia, coherencia, ortografía y puntuación y así lograr que mejoraran sus escritos, para que fueran más claros y entendibles al momento de compartirlos con sus pares.

Fase de apropiación. Para (Afanador, 2015), “la apropiación de las TIC, entendida como la capacidad de construcción de modelos que trascienden las propias realidades, depende del uso efectivo y satisfactorio de las TIC con respecto a la construcción de conocimiento...” Ello se corroboró puesto que los estudiantes tuvieron la oportunidad de plasmar los escritos realizados en la fase anterior, dándoles vida y sentido, haciendo uso de las herramientas interactivas que ofrece StoryJumper como lo son animación de personajes, escenarios, texto, elementos que se pueden insertar como imágenes, sonidos o grabaciones de voz.

Es importante resaltar que en esta fase se notó el crecimiento de la motivación que generó en los estudiantes el poder plasmar sus escritos ya corregidos y estructurados correctamente en el programa StoryJumper. Al principio tuvieron dificultad porque la herramienta no les dejaba editar sus historias por el celular, pero a pesar de eso, fue satisfactorio observar el interés de los estudiantes en el diseño de sus narrativas digitales, sus inquietudes y preguntas para lograr que sus narraciones fueran las mejores, la participación activa de sus familiares en la aplicación de la propuesta y el apoyo al proceso de realización, con lo cual se logró la integración de la comunidad educativa en este proceso de aprendizaje.

Figura 16

Fase de apropiación haciendo uso del programa StoryJumper



Nota. Fotografías de algunas de las creaciones textuales de los estudiantes a través del programa StoryJumper.

A continuación, presentamos el enlace de las narrativas digitales realizadas por los estudiantes: <https://www.storyjumper.com/go/qnkddzjtmrq>

Fase de evaluación. La evaluación formativa aplicada a la enseñanza y al aprendizaje “consiste en un proceso sistemático y riguroso de obtención de datos, incorporado al proceso educativo desde su comienzo, de manera que sea posible disponer de información continua y significativa para conocer la situación, formar juicios de valor con respecto a ella y tomar las decisiones adecuadas para proseguir la actividad educativa mejorándola progresivamente” (Casanova, 1998). Teniendo en cuenta esta apreciación, las docentes investigadoras consideramos el desempeño que tuvo el estudiante durante la ejecución de todas las fases. En

este sentido, se valoró la participación activa en las diferentes actividades, el diseño de las narrativas digitales, su creatividad, liderazgo, motivación, empeño y demás actitudes y aptitudes desarrolladas en cada fase. Fue una evaluación sistemática y continua y las evidencias de los estudiantes dieron cuenta del proceso de enseñanza- aprendizaje, lo cual nos condujo a realizar una reflexión sobre los aspectos que debíamos mejorar y comprobar si el objetivo se había alcanzado.

En esta fase, el estudiante tuvo la oportunidad de diligenciar su autoevaluación para saber cuáles habían sido sus logros y sus dificultades y de esta manera, realizar ese proceso de autorreflexión a fin de detectar y mejorar sus debilidades convirtiéndolas en fortalezas.

Además, se pudo observar y analizar continuamente el desempeño de los estudiantes y el nivel de motivación que se iba generando en ellos a medida que se realizaban las actividades en cada fase.

Mediante la aplicación de la segunda lista de cotejo, otro de los instrumentos de recolección de datos, pudimos observar y comparar los resultados obtenidos en la fase diagnóstica, con los resultados obtenidos después de haber aplicado la propuesta. Según ellos, se observó que los resultados alcanzados fueron positivos, no solo a nivel académico en cuanto a la mejora de la producción textual, en cuanto a coherencia, puntuación y ortografía, sino también en el nivel de motivación que se generó en los estudiantes para poder plasmar mediante escritos bien estructurados sus sentimientos, pensamientos y emociones centrados en sus realidades contextuales.

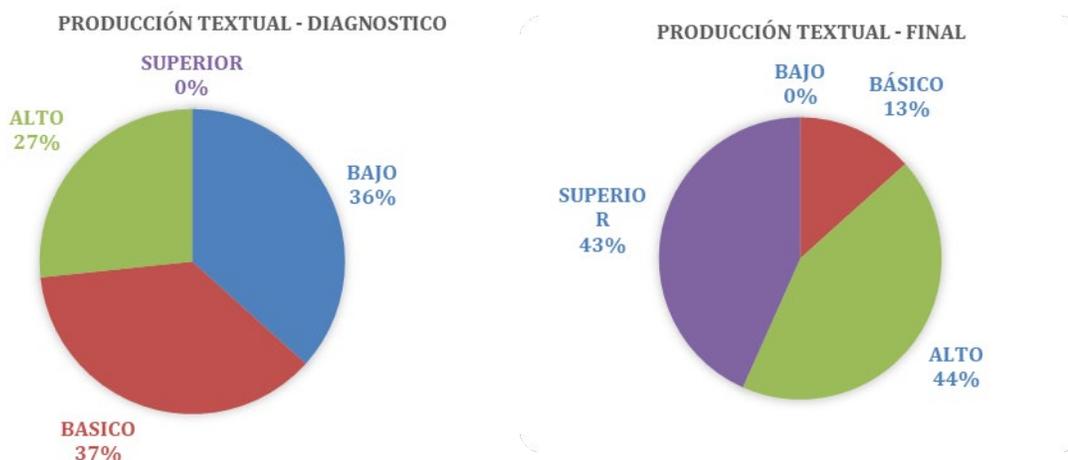
Evaluación

Dado lo anterior, se exponen los resultados obtenidos del análisis de las narrativas digitales creadas por los estudiantes con la herramienta interactiva. En esta oportunidad se

analizaron las producciones textuales bajo las subcategorías de coherencia, ortografía, puntuación, interactividad y StoryJumper, en donde, a través de diagramas circulares, se muestran los desempeños (bajo, básico, alto, superior) alcanzados por los estudiantes en la prueba de diagnóstico y en la prueba final posterior a la implementación del artefacto pedagógico. En la figura 17 se presentan los resultados obtenidos en la prueba diagnóstica y en la prueba final respectivamente; figuras que se utilizan para establecer una comparación en la categoría de producción textual.

Figura 17

Resultados de la prueba diagnóstica y final que permiten establecer comparación significativa en la categoría de producción textual.



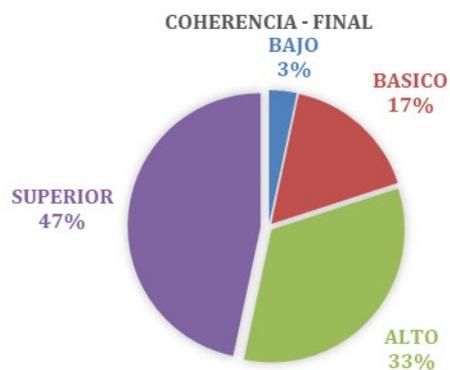
Nota. Elaboración propia.

En la figura 17 se puede apreciar que en el diagnóstico el 36 % de los participantes, en la prueba de diagnóstico, se ubicó en desempeño bajo. En contraste con la figura de los resultados de la prueba final, el desempeño bajo reporta un porcentaje de 0. En cuanto al desempeño básico, en la prueba diagnóstica se refleja un porcentaje de 37% y en la prueba final este desempeño cuenta con un 13%. En el desempeño alto, en la figura de la prueba diagnóstica se cuenta con 27% y en la figura de la prueba final se reporta un 44 %. Por último, en desempeño superior se

identificó que la muestra objeto de estudio presentó un significativo porcentaje pasando de 0 % de la prueba diagnóstico a 43% en la prueba final. Es necesario precisar que en esta categoría se evaluaron los parámetros de escritura como coherencia, ortografía y puntuación, de los cuales se presentan a continuación los resultados en las figuras 18 en adelante.

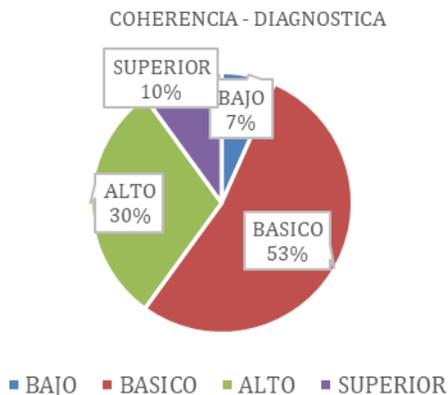
Figura 18

Resultados subcategoría de coherencia prueba diagnóstica y subcategoría de coherencia prueba final.



INDICADORES	COHERENCIA DESEMPEÑO	# DE ESTUDIANTES
0 A 5	BAJO	2
6 A 10	BÁSICO	16
11 A 12	ALTO	9
13 A 14	SUPERIOR	3
TOTAL		30

INDICADORES	COHERENCIA DESEMPEÑO	# DE ESTUDIANTES
0 A 5	BAJO	1
6 A 10	BÁSICO	5
11 A 12	ALTO	10
13 A 14	SUPERIOR	14
TOTAL		30



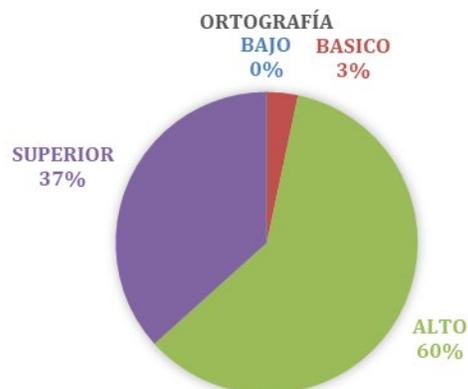
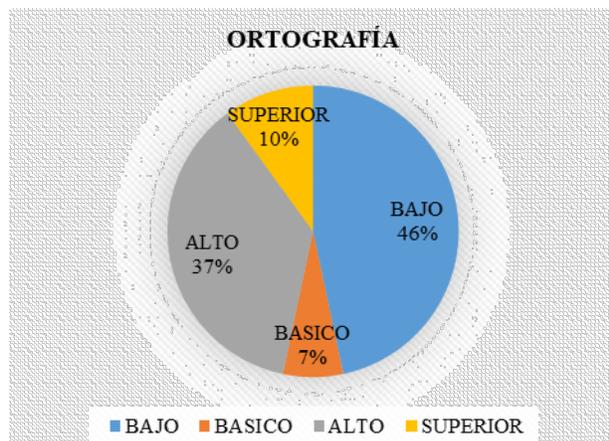
Nota. Elaboración propia.

En las figuras 18 se presentan los resultados en cuanto a la subcategoría de coherencia. Allí, se obtuvo un impacto positivo en la producción textual de los estudiantes, una vez se implementó la herramienta interactiva de *StoryJumper*. Es preciso recordar que esta subcategoría se compuso por 14 indicadores los cuales se refieren a la organización del texto como el asignar un título a la historia, la composición de oraciones simples con sujeto, verbo, género y número, la organización del texto en mínimo tres párrafos y siguiendo un eje temático, con inicio, nudo y desenlace, describiendo a cada uno de los personajes de la historia con su respectiva problemática y solución y, el uso de tiempos verbales, sinónimos y antónimos para evitar redundancias en el contenido. Los resultados que se exponen arriba muestran cómo los cuatro desempeños variaron y la muestra objeto de estudio se logró ubicar en su mayoría entre desempeño alto y desempeño superior con un 33% y 47 % respectivamente.

A continuación, en las figuras 19 se presentan los resultados de la subcategoría ortografía.

Figura 19

Resultados subcategoría de ortografía prueba diagnóstica y subcategoría de ortografía prueba final.



ORTOGRAFÍA		# DE ESTUDIANTES
INDICADORES	DESEMPEÑO	
0 A 3	BAJO	14
4 A 6	BÁSICO	2
7 A 8	ALTO	11
9 A 10	SUPERIOR	3
TOTAL		30

ORTOGRAFÍA		# DE ESTUDIANTES
INDICADORES	DESEMPEÑO	
0 A 3	BAJO	0
4 A 6	BÁSICO	1
7 A 8	ALTO	18
9 A 10	SUPERIOR	11
TOTAL		30

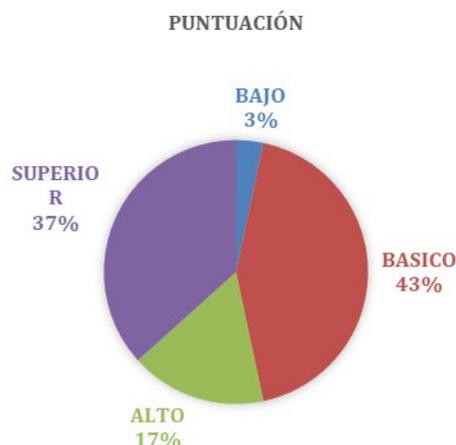
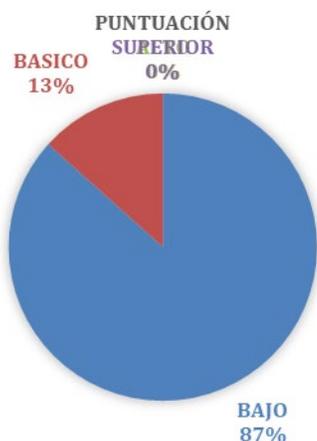
Nota. Elaboración propia.

En las figuras 19 se puede apreciar un cambio significativo en el desempeño de los estudiantes en las dos pruebas. Se puede identificar que la mayoría de los estudiantes se ubicó en desempeño alto y superior, mientras que, en la prueba de diagnóstico, en la figura diagnóstica, la mayoría de los estudiantes se ubicó en desempeño bajo y alto. Esta subcategoría evaluó indicadores como escritura correcta de palabras, uso de mayúsculas, uso de tildes, uso de m antes de p y b, uso de h, g/j, gue/gui, ll/y, c/s/z, en donde se evidenció un cambio positivo en los estudiantes respecto a la apropiación de la escritura correcta de palabras.

Por último, respecto a la categoría de producción textual, se presentan los resultados obtenidos en puntuación, siendo esta la subcategoría que evaluó lo referentes a uso de la coma, uso de punto seguido, aparte y final, uso de guiones o rayas, uso de signos de interrogación y uso de signos de admiración. En la figura 20 se exponen los resultados obtenidos.

Figura 20.

Resultados subcategoría de puntuación prueba diagnóstica y subcategoría de puntuación prueba final



INDICADORES	PUNTUACIÓN DESEMPEÑO	# DE ESTUDIANTES
0 A 2	BAJO	26
3 A 4	BÁSICO	4
5	ALTO	0
6	SUPERIOR	0
TOTAL		30

INDICADORES	PUNTUACIÓN DESEMPEÑO	# DE ESTUDIANTES
0 A 2	BAJO	1
3 A 4	BÁSICO	13
5	ALTO	5
6	SUPERIOR	11
TOTAL		30

Nota. Elaboración propia.

Respecto a la categoría de puntuación, es importante resaltar sus resultados de la prueba final, pues se logró un impacto positivo en la muestra teniendo en cuenta que 11 estudiantes, que representan el 37% de los participantes, se ubicaron en el desempeño superior; 5 estudiantes, que representan el 17%, en desempeño alto; 13 estudiantes, que representan el 43%, en desempeño básico y 1 estudiante equivalente al 3%, en desempeño bajo. Estos resultados causan importante atención debido a que en la prueba de diagnóstico la muestra se ubicó en desempeño bajo y básico.

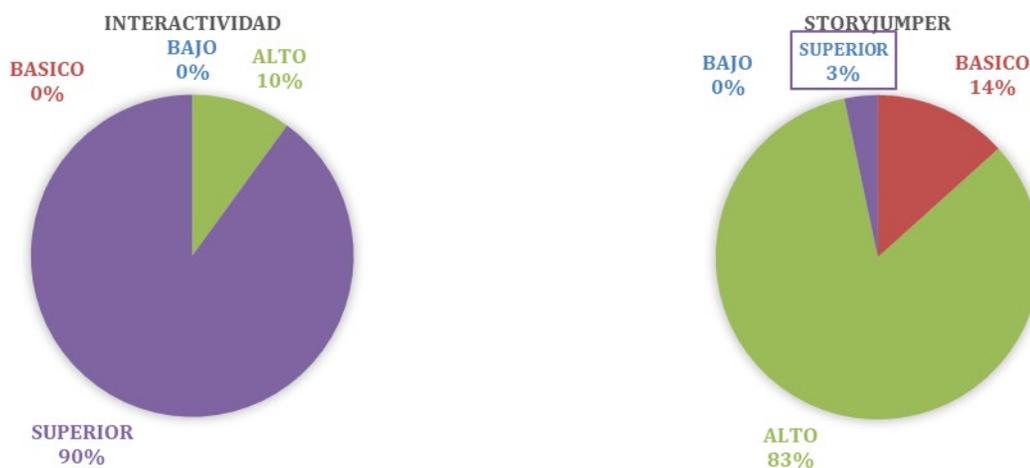
Una vez se analizó la categoría de producción textual, se procedió a realizar el respectivo análisis de la categoría de narrativa digital, la cual está compuesta por las subcategorías de

interactividad y StoryJumper. Para el caso de la subcategoría de interactividad, esta se organizó en 5 indicadores referentes a la formulación de inquietudes a docente y compañeros, apropiación del uso del PC, celular o tableta, ayuda mutua entre compañeros respecto a la herramienta digital, sentido, pertenencia y participación en clase. Asimismo, la categoría de StoryJumper, está compuesta de 5 indicadores referentes a la creación de la narrativa digital con características como imágenes, sonido, animación de movimiento, creatividad y publicación de la producción textual en el espacio virtual correspondiente.

A continuación, en la figura 21 se exponen los resultados de las subcategorías de interactividad y StoryJumper.

Figura 21

Resultados subcategoría interactividad y Resultados subcategoría StoryJumper



INTERACTIVIDAD		# DE ESTUDIANTES
INDICADORES	DESEMPEÑO	
0 A 2	BAJO	0
3	BÁSICO	0
4	ALTO	3
5	SUPERIOR	27
TOTAL		30

STORYJUMPER		# DE ESTUDIANTES
INDICADORES	DESEMPEÑO	
0 A 2	BAJO	0
3	BÁSICO	4
4	ALTO	25
5	SUPERIOR	1
TOTAL		30

Nota. Elaboración propia

En cuanto a la categoría de interactividad que se expone en la figura 20, categoría interactividad se logra apreciar que los estudiantes se ubicaron en desempeño alto y superior. Esto deja en evidencia que la ayuda mutua, la apropiación de recursos como el PC, tableta o celular y la interacción constante entre pares y docente fortalece la construcción de conocimientos, aprendizaje y apropiación de la alfabetización digital y tecnológica. Los resultados permiten inferir que la interacción es un elemento esencial en la construcción del aprendizaje, pues en este estudio concretamente se logró evidenciar un impacto positivo en la categoría de producción textual según se expuso previamente en las figuras 17.

Asimismo, respecto a la subcategoría de StoryJumper, la cual se presenta en la figura 21, la mayoría de los estudiantes se ubicó en desempeño alto (25). Dado lo anterior, se determina que la implementación de herramientas TIC, específicamente la herramienta interactividad de StoryJumper, impactó positivamente en la categoría producción textual, pues los resultados obtenidos en la prueba diagnóstico y en la prueba final dan fe de dicho impacto. Por ejemplo, en la prueba de diagnóstico, en desempeño bajo se encontró un 36% de los participantes, en desempeño básico 37% y 27% en desempeño alto. En contraste, en la prueba final se encontró que los estudiantes se ubicaron así: 13% en desempeño básico, 44% en desempeño alto y 43% en desempeño superior.

En resumidas cuentas, la herramienta interactiva mencionada es un recurso que merece relevancia en la práctica pedagógica debido a que motiva a los estudiantes, llama la atención por su riqueza en características como sonido, imagen y animación de movimiento, particularidades que dan lugar a su máximo aprovechamiento en la construcción de conocimientos y de aprendizaje a través de la interacción. Finalmente, se logró demostrar un mejoramiento en el desempeño académico (SIEE,2021) en la producción textual de los estudiantes de los estudiantes

de la Institución Educativa “Julio César Turbay Ayala” con ayuda de la secuencia didáctica basada en StoryJumper.

Capítulo V. Análisis, Conclusiones y Recomendaciones

Al haber finalizado el diseño y la implementación de la secuencia didáctica basada en la herramienta interactiva de StoryJumper para fortalecer las habilidades de producción de textos en los estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa “Julio César Turbay Ayala” del municipio de Soacha, Cundinamarca, se lograron identificar tres importantes hallazgos: primero, el incremento de la motivación hacia su proceso de aprendizaje; segundo, el mejoramiento en el desempeño académico en la producción textual, y tercero, el fortalecimiento del proceso de interacción de los estudiantes con la herramienta interactiva, con sus pares y con su docente en función de un aprendizaje significativo.

En cuanto al primer hallazgo, se logró incrementar una postura de curiosidad, motivación y buena disposición de los estudiantes al momento de hacer uso de la herramienta interactiva, pues se cumplió lo expuesto por (Tipantuña, 2019) quien indica que las actividades con contenido multimedia enganchan al aprendiz hacia su propio proceso; solo basta con que el docente brinde indicaciones claras y se trace con precisión los objetivos de aprendizaje que se quieren alcanzar cuando se plantean actividades en el aula de clase con mediación TIC.

En segundo lugar, se logró evidenciar un mejoramiento notorio en el desempeño académico de los estudiantes al momento de producir su narrativa digital. Allí, los estudiantes pasaron de una mayoría que se encontraba en desempeño bajo y básico en la prueba inicial, a ubicarse la mayoría de los estudiantes en desempeño alto y superior en la prueba final. Al respecto, (Valencia, 2019) indica que a través de la implementación de recursos tecnológicos

destinados a la creación de relatos digitales se da la oportunidad a los estudiantes de mejorar sus habilidades escriturales en reglas ortográficas y sintácticas y, en este aspecto es donde precisamente es más notable el cambio, pues en la prueba inicial los resultados arrojaron que el 46% de los participantes, en la subcategoría de ortografía, se ubicó en desempeño bajo. Posteriormente en la prueba final, en esta misma subcategoría se logró obtener por resultado que los estudiantes se ubicaran en desempeño básico, alto y superior, sin tener ningún participante desempeño bajo.

Ante lo expuesto, es importante resaltar los beneficios que trae consigo la implementación de herramientas tecnológicas en la construcción del conocimiento. En particular, de la promoción de la creación de narrativas digitales a través de StoryJumper, los estudiantes se mostraron curiosos, manejaron mejoras en los parámetros básicos de la escritura, produjeron narrativas con criterios básicos de coherencia, desde el asignar un título a la historia hasta la organización del contenido en mínimo tres párrafos para describir personajes, problemas y soluciones bajo la estructura de inicio, nudo y desenlace. Además, se logró evidenciar cómo a través del ensayo y del error en la exploración de la herramienta, los estudiantes lograron construir su propia narrativa con contenido audiovisual, pues (Tipantuña, 2019) resalta que la exploración de saberes se convierte en el escenario ideal de interacción entre el objeto de aprendizaje y el aprendiz, escenario que vale la pena promover.

En tercer lugar, respecto al proceso de interacción del estudiante con el objeto de aprendizaje, con sus pares y con su docente, se evidenció que los estudiantes, a través de la interacción con la herramienta interactiva, con la exploración de la misma por medio del ensayo y del error, lograron descubrir otras formas de aprovechar las TIC en el proceso escritor, pues se

trasladó la idea de la escritura convencional en hoja y papel a escribir historias con sentido, significado, emoción, sentimiento y contenido multimedia a través de una pantalla y un teclado.

En consecuencia, se cumple lo expuesto por (Villa et al. 2016) quienes reconocen que la interacción y la incorporación de las TIC en el aula da la posibilidad a que los estudiantes desarrollen habilidades digitales. También, se logró evidenciar la interacción permanente entre pares y docente durante el proceso de planeación, revisión y publicación de la narrativa digital, en las mejores condiciones de coherencia, ortografía y puntuación. Lo anterior, posibilitó el cumplimiento de la teoría de (Ribeiro, 2015) quien asegura que la narrativa digital es un “proceso capaz de agregar y fomentar el desarrollo positivo de los estudiantes en general, así como la mejora de las relaciones interpersonales y el autoconocimiento mientras que mejora la alfabetización digital” (Ribeiro, pág 1). En concordancia con lo expuesto, se notó una alta apropiación por parte de los estudiantes en cuanto a la aplicación de StoryJumper. Los resultados arrojaron que la mayoría de los estudiantes se ubicaron en desempeño alto y superior, resaltando que esta herramienta garantizó un ambiente de aprendizaje de interacción permanente, que incentivó la escritura creativa, las habilidades digitales, el aprendizaje significativo por descubrimiento y colaboración, que motivó a los estudiantes a plasmar sus ideas, sentimientos y emociones por medio de la narrativa digital (Bejarano, 2017).

Conclusiones

Los instrumentos diseñados para determinar la validación de la propuesta pedagógica (Prueba diagnóstica y prueba final) y, ante todo, teniendo en cuenta los testimonios y comentarios hechos por los estudiantes, además de su interés y participación durante el

desarrollo de las diferentes actividades propuestas en la secuencia didáctica, nos permiten llegar a las siguientes conclusiones.

Respecto al objetivo propuesto relacionado con la aplicación de una prueba diagnóstica que nos permitiera identificar las principales falencias que los estudiantes tenían con respecto a la producción textual, fue realizada mediante una actividad sencilla cuyo fin era que los estudiantes observaran una imagen y con base en ella, escribieran una historia. Esta actividad fue evaluada mediante la lista de cotejo #1 que contenía una serie de indicadores acerca de parámetros y condiciones de la escritura como coherencia, ortografía y puntuación. Luego se procedió al conteo de estos y, según el total de estos, se determinó el desempeño en producción textual alcanzado por el estudiante. La aplicación de este instrumento efectivamente nos permitió observar y analizar las debilidades que los estudiantes presentaban con respecto a la producción de textos escritos. Tales resultados fueron de gran ayuda para nuestra propuesta, ya que nos sirvieron como punto de partida para enfocar todas las actividades a la mejora y el fortalecimiento de las debilidades encontradas.

Por otra parte, en cuanto al objetivo específico relacionado con el diseño de la herramienta StoryJumper como secuencia didáctica para la creación de narrativas digitales, debemos hacer énfasis en que se partió de hacer explícitas las actividades, su descripción y el formato de la secuencia didáctica. Este instrumento facilitó el proceso de enseñanza del tema, logramos planear, organizar, prever, ejecutar y evaluar las actividades propuestas para darle a la herramienta tecnológica un uso con fines pedagógicos y así evitar que fuera visto como un simple elemento lúdico. En la secuencia didáctica se plantearon actividades interactivas que permitieron reforzar los conocimientos relacionados con el tema “El cuento”. Para ello, se explicaron sus características, partes y clases, también se planearon las orientaciones que los

estudiantes recibieron acerca del uso de Story Jumper y las herramientas que esta ofrecía para que pudieran plasmar sus escritos y así hacerlos más llamativos y significativos.

Al poner en práctica la propuesta se desarrolló el objetivo sobre la implementación y se logró tomar las evidencias necesarias de la misma con el fin de llevar el control del proceso, haciendo uso de diferentes instrumentos como las fotografías, la grabación de los encuentros virtuales donde se explicaba y orientaba el tema, los borradores de sus historias y la publicación de las narrativas digitales como producto final de la secuencia didáctica. El logro de este objetivo se puede evidenciar en el material anexo del presente documento (Fotografías de los estudiantes desarrollando cada una de las actividades y narrativas digitales diseñadas por ellos mismos).

Finalmente, con relación al último objetivo propuesto, se puede afirmar que luego de evaluar la propuesta y hacer un análisis teniendo en cuenta los resultados de la lista de cotejo #2 realizada después de la aplicación de la propuesta y observar el desempeño que obtuvieron de los estudiantes, se evidenció el fortalecimiento de la producción de textos y se observó una mejora en cuanto a coherencia, ortografía y puntuación en sus escritos. La forma de evaluarlo fue con el encuentro de textos producidos con un orden lógico y una escritura clara y concisa. Esta aseveración se da luego de tener en cuenta los resultados encontrados y dados a conocer en el presente documento en la fase anterior de esta propuesta pedagógica, donde aparecen las evidencias que corroboran dicha afirmación.

Por lo anterior, se puede concluir que se cumplió con todos los objetivos propuestos, ya que los niños de grado sexto participaron activamente en cada una de las actividades orientadas y realizadas en un ambiente motivacional, lo que los animó a expresar mediante escritos sus pensamientos, gustos, emociones e intereses de una manera más clara, organizada y estructurada haciendo uso de la herramienta StoryJumper. Además, tuvieron la oportunidad de insertar

elementos interactivos como audio, sonido, movimiento, texto e imágenes para dar origen a las narrativas digitales.

Recomendaciones

De acuerdo con el proceso realizado en nuestra investigación y teniendo en cuenta cada uno de los objetivos, se dan las siguientes recomendaciones:

El fortalecimiento de la producción textual debe ser una constante en el aula para obtener mejores resultados. Por esta razón, es preciso detectar las falencias desde los niveles de primaria e iniciar con un proceso de mejoramiento mediante la implementación de las herramientas tecnológicas que le permitan al estudiante una mayor motivación y dedicación al escribir.

Para el uso de la herramienta, es importante explorar con tiempo cada una de sus funciones para que los estudiantes hagan un buen uso de ella. Aunque es fácil su implementación, es necesario que los maestros que deseen utilizarla para crear sus narrativas digitales tengan un espacio de reconocimiento y manejo de esta.

Es importante el acceso a la conectividad y a dispositivos como tablets o computadores, para la buena implementación de la herramienta StoryJumper en la elaboración de las narrativas digitales, ya que los celulares solo pueden ser utilizados para compartir las historias con los compañeros y padres de familia, pero no para hacer la edición de las narraciones.

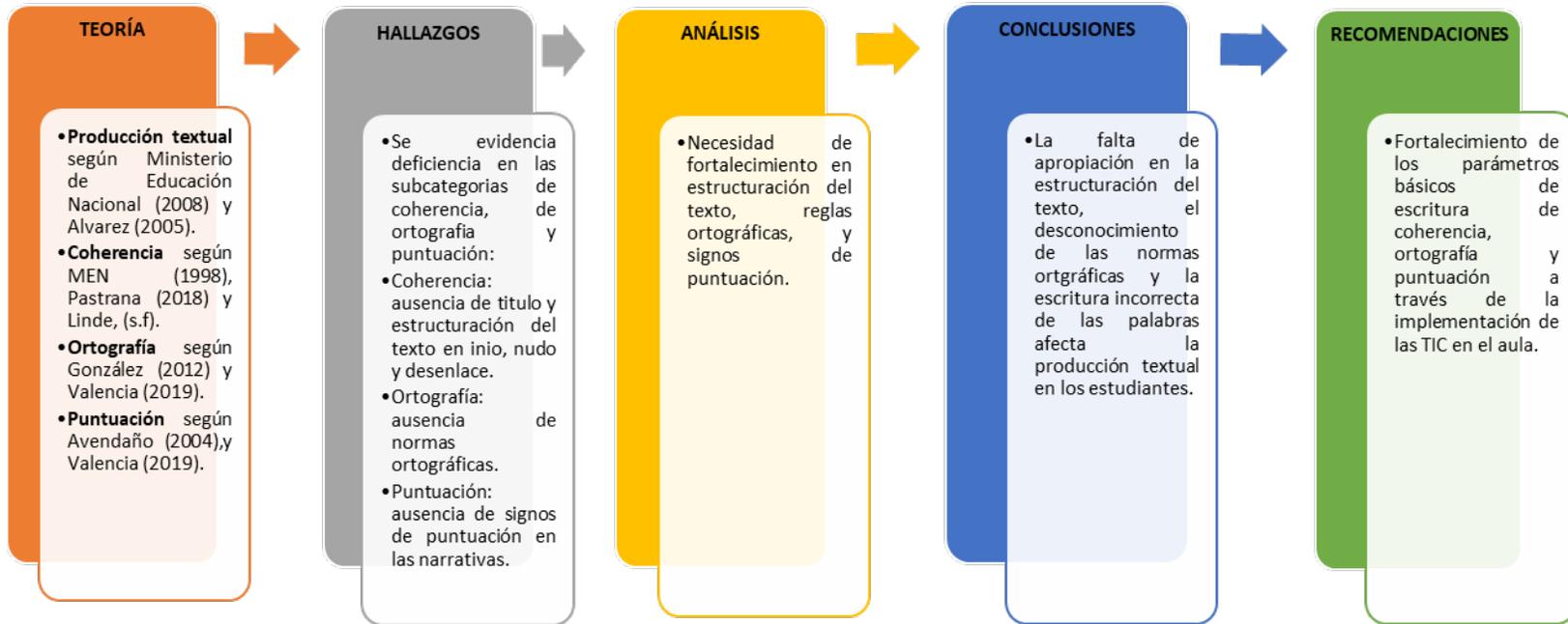
En cuanto a la evaluación, es necesario que sea continua. El proceso no debe solo quedar en la elaboración de las narrativas digitales; debe hacerse uso de ellas como material de apoyo para las diferentes áreas y ser compartidas para su constante mejoramiento en el proceso lecto-escritor.

Es importante que haya una retroalimentación del proceso realizado para convertir las dificultades en oportunidades y así, crear un plan de mejoramiento que permita un avance en la calidad de la educación.

Llegado a este punto, a continuación, en las figuras 22, 23 y 24 se exponen gráficamente por cada uno de los objetivos sus principales hallazgos, análisis, conclusiones y recomendaciones:

Figura 22

Relación con objetivo N° 1

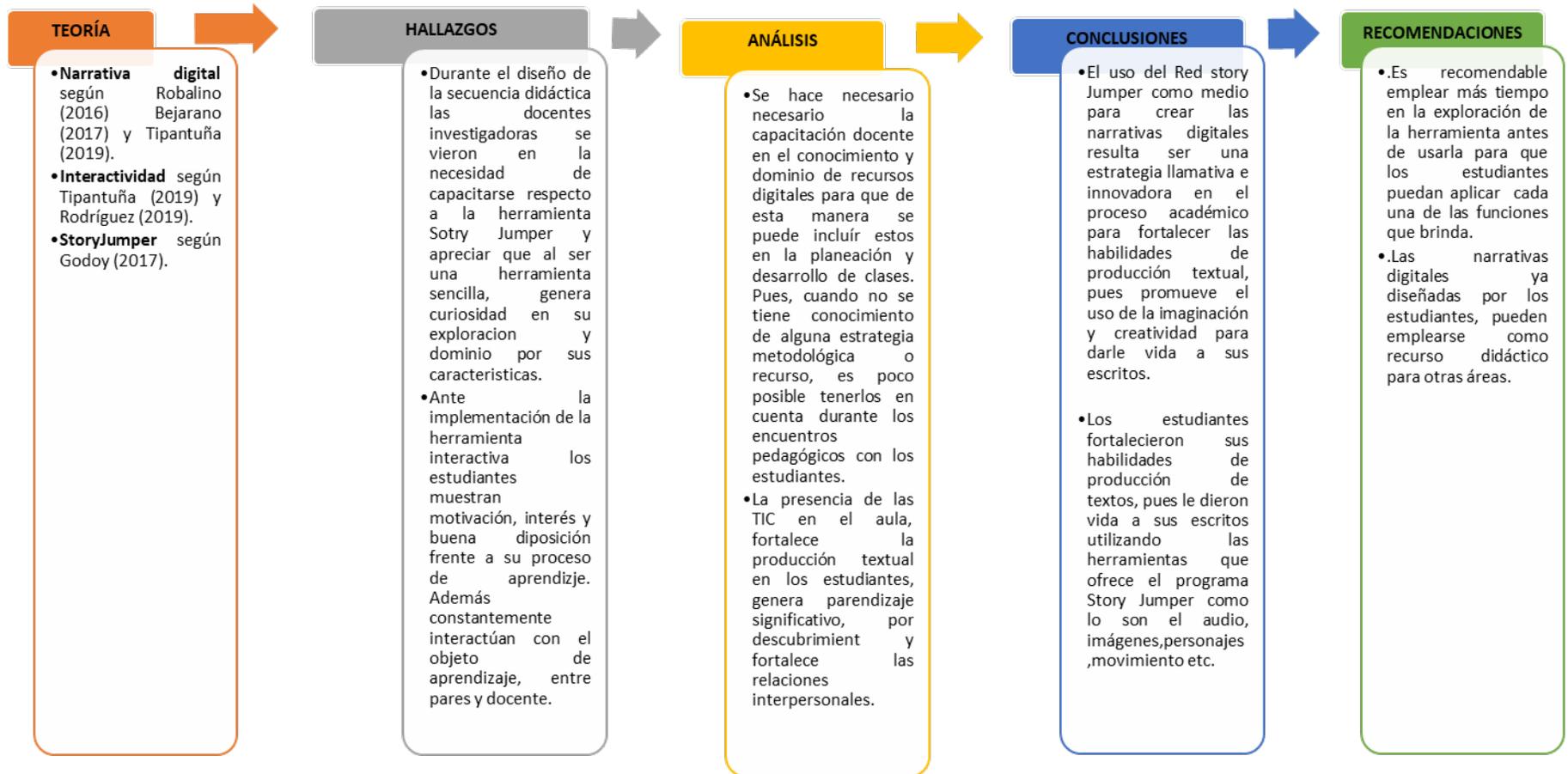


Realizar un diagnóstico que permita identificar las dificultades en producción textual que presentan los estudiantes.

ota. Elaboración propia

N

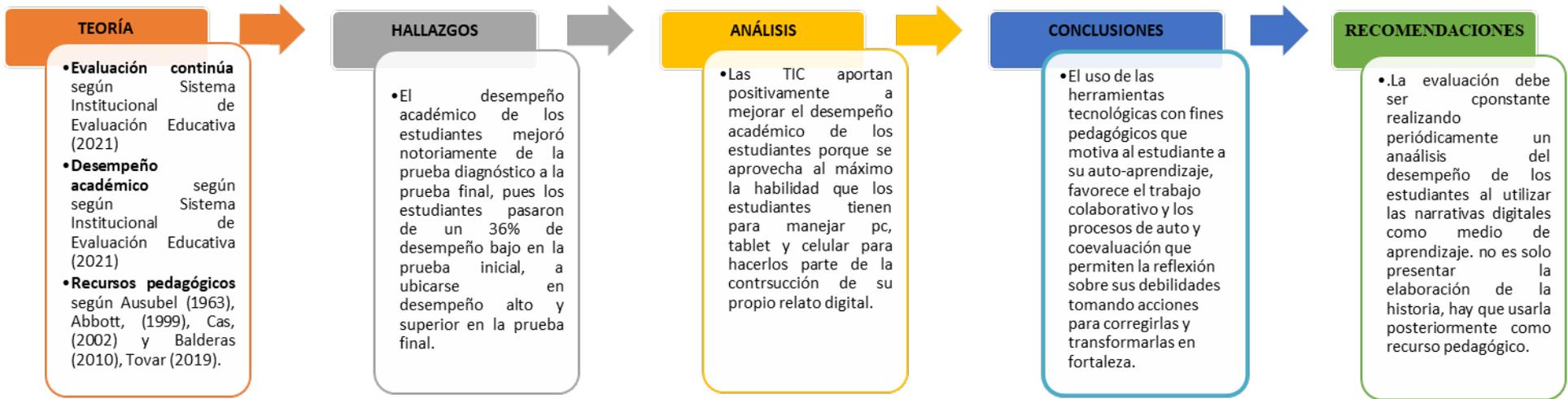
Figura 23



Relación con objetivo N° 2 y 3

Nota. Elaboración propia

Figura 24



4. Evaluar el impacto de las herramientas TIC como recursos pedagógicos que facilitan la construcción del conocimiento y el aprendizaje.

Relación con el objetivo N° 4

Nota. Elaboración propia.

Referencias

- Acosta, A. H. (2015). Narrativas digitales como didácticas y estrategias de aprendizaje en los procesos de asimilación y retención del conocimiento. *Sopia Colección de Filosofía de la Educación*.
- Afanador, H. (2015). *Diagnóstico sobre el uso y apropiación de tic en docentes de la Secretaría de Educación Distrital*.
<http://repositorial.cuaed.unam.mx:8080/jspui/handle/123456789/3733>
- A-MColmenares. (s.f.).
- Arias Gundín, O., & García Sanchez, J. N. (2006). *El papel de la revisión en los modelos de escritura*. Dialnet.
- Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica*. Venezuela : Episteme.
- Ausubel, D. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva*. Barcelona: Paidós.
- Avendaño, C. (2004). La puntuación y las unidades textuales: una perspectiva discursiva para el estudio de los problemas de su uso y para su enseñanza. *Revista Educación*, 233-254.
- Ayala, I. E. (2021). *Sistema Institucional de Evaluación*.
<https://www.yumpu.com/es/document/view/65275209/siee>.
- Balderas, G. (2010). *Las estrategias constructivistas en la enseñanza de la Geografía*. México: Tesis de Maestría Universidad Veracruzana.

- Barrientos, P. E. (2017). *Estudio Evolutivo de las Habilidades de transcripción y su rol en la producción textual: Un Estudio Longitudinal con medidas Grafonómicas*. España: Tesis de Doctorado, Universidad de la Laguna.
- Bejarano, G. (2017). *Las narraciones digitales como estrategia para promover la expresión libre y creativa. Leer y escribir en ambientes digitales*. Reposital educadores para la era digital.
- Belloch, C. (1998). *Aplicaciones Multimedia Interactivas: Clasificación*. Valencia : Universidad de Valencia.
- Bertucelli, M. (1996). *El modelo de De Beaugrande-Dressler*. Buenos Aires: Paidós.
- Cas. (2002). *Constructivismo*. <https://www.monografias.com/trabajos11/constru/constru.shtml>
- Cassanova, M. (1998). *Evaluación, Concepto, Tipologías y Objetivos*.
https://curso.ihmc.us/rid=1303160302515_965178929_26374/EvaluacionConceptoTipologia_Y_Objeto.pdf.
- Cassany, D., Luna, M., & Sanz, G. (1994). *Enseñar Lengua*.
http://lenguaydidactica.weebly.com/uploads/9/6/4/6/9646574/cassany,_d._luna,_m._sanz,_g._-enseñar_lengua.pdf
- Cassany, D. (1993). *La cocina de la Escritura*. Barcelona: Anagrama.
- Código de Infancia y la Adolescencia*. (2006). Ley 1098 de 2006:
https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-127143_recurso_2_pdf.pdf.
- Colmenares, A. (2012). Investigación-Acción participativa: una metodología integradora del conocimiento y la acción. Voces y silencios. *Revista Latinoamericana de Educación*, 102-115.

- Díaz, F., & Hernández, G. (2002). *Estrategias docentes para un Aprendizaje Significativo. Una Interpretación Constructivista*. México: McGraw Hill.
- Experimental, C. (2003). *Censo Experimental*. Soacha Cundinamarca.
- Godoy, V. (2017). *Tecnología de la Información y la comunicación*. StoryJumper - Tecnologías de Información y Comunicación para uso del Docente (google.com)
- Gómez, M. (2019). *Utilización de herramientas digitales para el desarrollo de habilidades en la producción escrita de textos informativos en estudiantes de 6° año básico del instituto san Sebastián de Yumbel*. Chile.
- González, G. (2012). *La ortografía en el aula*. Kañiña.
- Gowin, D. (1981). *Educating*. Ithaca: Cornell University Press.
- Guevara, E. (2016). El uso del lenguaje, más allá de las normas. *Sophia Colección de Filosofía de la Educación*, 247- 266.
- Hayes, J., & Flower, L. (1980). *Modelo Cognitivo de Flower y Hayes*.
- Hernández, S., Fernández, C., & Baptista, L. (2014). *Metodología de la Investigación*. Mc Graw Hill, Education.
- Herreros, M. (2012). *El uso educativo de los relatos digitales personales como herramienta para pensar el Yo*. Digital Education Review.
- Juarez, A. (2020). *Percepción de docentes sobre la importancia del software Story Jumper en la enseñanza de la producción de textos en el 2do grado de educación primaria*.
DEL_CAMPO_JUAREZ_ANDREA_KAMILA (1).pdf (pucp.edu.pe)
- Linde, L. (s.f.). *Recomendaciones Metodológicas para la Enseñanza. Algunas consideraciones sobre la producción de textos escritos*. Ministerio de Cultura y Educación de la Nación
Secretaría de Programación y Evaluación Educativa.

- Macias Uribe , H. A., & Silva Román , N. (2018). *Talleres de escritura mediados por recursos informáticos para la producción de textos argumentativos*.
- Macias, H., & Silva, N. (2018). *Talleres de escritura mediados por recursos informáticos para la producción de textos argumentativos. Lenguaje, Sociedad y Escuela Pedagogía de la Lengua*. <https://doi.org/10.14483/22486798.13283>.
- Ministerio de Educación Nacional . (2006). *Estándares Básicos de Competencia de Tecnología e Informática*. Bogotá: MEN.
- Ministerio de Educación Nacional. (2008). *Estandares Básicos de Competencias en Lenguaje, Matemáticas, ciencias y ciudadanas*. Bogotá: Revolución Educativa Colombia Aprende.
- Montaña, M. (2016). *Narrativa digital y su implicación en la era tecnológica*. Bogotá: Tesis de Murtra Belm.
- Niño Rojas, V. M., & Pachón Avellaneda, T. E. (2009). *Cómo formar niños escritores. La estrategia de taller*. Bogotá: ECOE Ediciones.
- Pastrana, J. (2018). *Diseño de una Estrategia Didáctica para incentivar la Producción Textual a partir del desarrollo de la poesía en estudiantes del Grado 9º*. Montería, Córdoba: IE Antonio Nariño de Morindó Santana.
- Pérez, M y Rincón, G. (2015) *Actividad secuencia didáctica y pedagógica por proyectos, tres alternativas para el diseño del trabajo didáctico en la enseñanza del lenguaje*. <https://es.slideshare.net/cslozano/actividad-secuencia-didacticaprojectomauricio-perez-gloria-rincon>

- Pico, L. P., Pinzón García, E. Y., & Ricardo Carrillo, P. A. (2018). *Narraciones Digitales*. Bogotá: IE Pablo Neruda.
- Prado, V. (2015). *El modelo pedagógico como factor asociado al rendimiento de los estudiantes de educación básica primaria en las pruebas saber. Análisis hermenéutico cualitativo en Bogotá*. http://espacio.uned.es/fez/eserv/tesisuned:Educacion-Vmprado/PRADO_DELGADO_VICTOR_MANUEL_Tesis.pdf
- Prieto, D. (2016). *Propuesta metodológica para potenciar las competencias escriturales, por medio de la narrativa digital en estudiantes de octavo grado del colegio Alexander Fleming I.E.D.* <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/9558/tesis%20damaris%20prietoo%20calder%c3%93n.pdf?sequence=1&isallowed=y>
- Ribeiro, S. (2015). *Digital storytelling: An integrated approach to language for the 21st century student*. Teachin English with Tecnology.
- Robalino, J. (2016). *Modelo pedagógico constructivista y su influencia en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de la unidad educativa Juan Benigno Vela*. Ecuador: Repositorio Institucional UN.
- Rodríguez, A. (2019). *La Narrativa Digital como Práctica Pedagógica*. Buenos Aires Argentina.
- Silvera, B. (2016). *Producción de textos escritos en estudiantes del quinto grado de primaria en la institución educativa Francisco, Bolognesi Cervantes, San Juan de Lurigancho*. Repositorio Institucional UN.
- Tapia, J. T. (2019). *Uso de narrativas digitales como recurso didáctico para el aprendizaje adulto: propuesta de diseño para su integración en el aprendizaje permanente*. Digital Publisher CEIT.

- Tolchinsky, L. (1993). *Aprendizaje del lenguaje escrito: Procesos evolutivos e implicaciones didácticas*. Barcelona: Antrhopos.
- Tovar, E. (2019). Implementación de estrategias pedagógicas constructivistas mediadas por las herramientas Web 2.0 para el fortalecimiento de la comprensión teórica en los contenidos conceptuales de las ciencias naturales y la educación ambiental. *Revista Interamericana de investigación, educación y pedagogía*.
- Valencia, L. (2019). *La producción textual mediada por el relato digital personal en estudiantes de grado octavo del Colegio Nuevo Horizonte, estudio de caso*. Bogotá: Tesis de Maestría Universidad Pedagógica.
- Van-Dijk. (1980). *Estructuras y funciones del discurso*. México: Siglo XXI Editores.
- Villa , M., Valencia, J., & Valencia , A. (2016). El papel de las narrativas digitales como nueva estrategia educativa: resultados desde un análisis bibliométrico. *Kepes*, 187-231.
- Whitaker, D., Berninger, V., Johnston, J., & Swanson, H. L. (1994). *Intraindividual differences in levels of language in intermediate grade writers: Implications for the translating process*. Elsevier.
- Yausaz, F. (2012). *Fluidez en el trazado manual y composición escrita. Estudio exploratorio con niños argentinos al*. Argentina: Centro Interamericano de Investigaciones.

Anexos

Anexo 1.

Prueba Diagnóstica



INSTITUCIÓN EDUCATIVA “JULIO CÉSAR TURBAY AYALA” AYALA-SOACHA (CUND)

FORMATO PARA PRUEBA DE CONOCIMIENTO

Nombres y Apellidos: _____

Fecha: _____

Objetivo de aprendizaje: Producir una historia que responda a parámetros y condiciones de la escritura como coherencia, ortografía y puntuación.

Objetivo del grupo investigador Realizar un diagnóstico que permita identificar las dificultades en producción textual que presentan los estudiantes.

Competencia: Comunicativa

Indicador: “Produzco textos escritos que responden a necesidades específicas de comunicación, a procedimientos sistemáticos de elaboración y establezco nexos intertextuales y extratextuales” (MEN, 2008, p.36).

1. A partir de la siguiente imagen crea un cuento.



Tomado de: <https://www.imagui.com/a/laminas-para-crear-cuento-iquepoGea6>

Anexo 2:**INDICADORES****SI NO***Lista de Cotejo #1*

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA “JULIO CÉSAR TURBAY AYALA”
AYALA- SOACHA (CUND)**

FORMATO PARA LISTA DE COTEJO #1

Objetivo del grupo investigador Realizar un diagnóstico que permita identificar las dificultades en producción textual que presentan los estudiantes.

Nombres y apellidos del estudiante: _____

Fecha: _____

¿Cómo utilizar la lista de cotejo?

- Marcar una X en la casilla SI o NO según sea el caso.
- Si la prueba escrita contiene indicadores que no se relacionan en la lista de cotejo, pero se consideran relevantes para el estudio, por favor relacionarlos en la casilla de observaciones.
- Si algunos de los indicadores a verificar no son aplicables o no son verificables en algunas de las pruebas escritas, por favor relacionar en el espacio de observaciones el número de indicador con la abreviatura N/A. Ejemplo: I14=N/A.
- Contar el número de indicadores obtenidos.
- Indicar el desempeño académico obtenido, según el número de indicadores obtenidos. Observar la tabla 2.

**PRODUCCIÓN
TEXTUAL****COHERENCIA**

Utiliza oraciones simples con sentido completo para expresar las ideas (sujeto + verbo+ complemento).

Existe concordancia entre las oraciones: sujeto, verbo, género y número.

Sigue un eje temático a lo largo del escrito.

Organiza el texto según esquema lógico: inicio, nudo y desenlace.

Organiza el texto por párrafos (mínimo tres).

Organiza los párrafos por oraciones. Mínimo tres oraciones, máximo cinco oraciones.

Hace uso de conectores evitando la repetición de palabras en un mismo párrafo y de la conjunción “y”.

Propone y desarrolla un tema a lo largo del escrito.

Propone un título a la historia.

Describe los personajes, lugar y tiempo utilizando oraciones claras.

Describe cuál es el problema que enfrenta el personaje o los personajes.

Cuenta como acaba la historia, dando solución al conflicto y/o explicando qué sucedió con cada uno de los personajes.

Utiliza sinónimos y antónimos para evitar redundancias.

Utiliza tiempos verbales acordes a la intención comunicativa.

ORTOGRAFÍA

Escribe las palabras correctamente.

Usa las mayúsculas en sustantivos propios, al inicio de los párrafos y después de punto.

PUNTUACIÓN

Marca las tildes cuando es necesario.

Aplica el uso de m antes de p y b.

Utiliza la h cuando es necesario.

Utiliza b y/o v cuando es necesario.

Utiliza j y/o g cuando es necesario.

Utiliza gue, gui, y/o que, qui cuando es necesario.

Utiliza ll y/o y cuando es necesario.

Utiliza c, s y/o z cuando es necesario.

Utiliza el signo de la coma para separar diferentes objetos y/o acciones dentro de un mismo párrafo.

Utiliza el punto seguido, punto y aparte y punto final para cerrar una idea, para cambiar de idea y para cerrar un párrafo.

Hace uso de guiones o rayas para señalar diálogo en el texto.

Utiliza los signos de interrogación en las oraciones que indican pregunta.

Utiliza los signos de admiración en oraciones que indican sorpresa.

Al leer el texto completo se comprende su intención comunicativa producto del uso de los signos de puntuación.

Total de indicadores obtenidos: ____ Desempeño académico obtenido: ____

OBSERVACIONES:

Nota. Elaboración propia

Tabla 2 *Clasificación de resultados según desempeño académico*

Número de indicadores obtenidos	Desempeño académico obtenido
De 1 a 15 indicadores	Desempeño bajo
De 16 a 20 indicadores	Desempeño básico
De 21 a 25 indicadores	Desempeño alto
De 26 a 30 indicadores	Desempeño superior

Nota: Elaboración propia

La clasificación de desempeños académicos se obtiene del Sistema de Evaluación Institucional (SIE) de la Institución Educativa “Julio César Turbay Ayala” (SIEE, 2021, p. 6).

Anexo 3:*Lista de cotejo# 2*

INSTITUCIÓN EDUCATIVA “JULIO CÉSAR TURBAY AYALA”
AYALA- SOACHA (CUND)

FORMATO PARA Lista de cotejo #2

Objetivo del grupo investigador: Evaluar el impacto de las herramientas TIC, como recursos pedagógicos que facilitan la construcción del conocimiento y aprendizaje.

Nombres y apellidos del estudiante: _____

Fecha: _____

¿Cómo utilizar la lista de cotejo?

- Marcar una X en la casilla SI o NO según sea el caso.
- Si la prueba escrita contiene indicadores que no se relacionan en la lista de cotejo, pero se consideran relevantes para el estudio, por favor relacionarlos en la casilla de observaciones.
- Si algunos de los indicadores a verificar no son aplicables o no son verificables en algunas de las pruebas escritas, por favor relacionar en el espacio de observaciones el número de indicador con la abreviatura N/A. Ejemplo: I14=N/A.
- Contar el número de indicadores obtenidos.
- Indicar el desempeño académico obtenido, según el número de indicadores obtenidos. Observar la tabla 2.

INDICADORES	SI	NO
Utiliza oraciones simples con sentido completo para expresar las ideas (sujeto + verbo+ complemento).		
Existe concordancia entre las oraciones: sujeto, verbo, género y número.		
Sigue un eje temático a lo largo del escrito.		
Organiza el texto según esquema lógico: inicio, nudo y desenlace.		
Organiza el texto por párrafos (mínimo tres).		
Organiza los párrafos por oraciones. Mínimo tres oraciones, máximo cinco oraciones.		
Hace uso de conectores evitando la repetición de palabras en un mismo párrafo y de la conjunción “y”.		
Propone y desarrolla un tema a lo largo del escrito.		
Propone un título a la historia.		
Describe los personajes, lugar y tiempo utilizando oraciones claras.		
Describe cuál es el problema que enfrenta el personaje o los personajes.		
Cuenta como acaba la historia, dando solución al conflicto y/o explicando qué sucedió con cada uno de los		

ORTOGRAFÍA

personajes.

Utiliza sinónimos y antónimos para evitar redundancias.

Utiliza tiempos verbales acordes a la intención comunicativa.

Escribe todas las palabras correctamente (no incluye mayúsculas dentro de palabras escritas en letras minúsculas).

Usa las mayúsculas en sustantivos propios, al inicio de los párrafos y después de punto.

Marca las tildes cuando es necesario.

Aplica el uso de m antes de p y b.

Utiliza la h cuando es necesario.

Utiliza b y/o v cuando es necesario.

Utiliza j y/o g cuando es necesario.

Utiliza gue, gui, y/o que, qui cuando es necesario.

Utiliza ll y/o y cuando es necesario.

Utiliza c, s y/o z cuando es necesario.

PUNTUACIÓN

Utiliza el signo de la coma para separar diferentes objetos y/o acciones dentro de un mismo párrafo.

Utiliza el punto seguido, punto y aparte y punto final para cerrar una idea, para cambiar de idea y para cerrar un párrafo.

Hace uso de guiones o rayas para señalar diálogo en el texto.

Utiliza los signos de interrogación en

**NARRATIVA
DIGITAL**

INTERACTIVIDAD

las oraciones que indican pregunta.

Utiliza los signos de admiración en oraciones que indican sorpresa.

Al leer el texto completo se comprende su intención comunicativa producto del uso de los signos de puntuación.

Genera inquietudes a su docente respecto al uso de la aplicación Story Jumper.

Genera inquietudes a sus compañeros respecto al uso de la aplicación Story Jumper.

Demuestra apropiación en el uso de pc, celular o Tablet.

Brinda ayuda a sus compañeros y/o docente en el uso de dispositivos electrónicos.

Demuestra sentido de pertenencia y participa activamente en clase.

STORYJUMPER

Inserta imágenes a su texto.

Inserta sonido a su texto.

Inserta animaciones de movimiento a su texto.

Evidencia creatividad y apropiación de la aplicación en la producción de su narrativa.

Publica su narrativa a través de Story Jumper a fin de recibir retroalimentación de sus compañeros y docente.

Total de indicadores obtenidos: _____ Desempeño académico obtenido: _____

OBSERVACIONES:

Nota. Elaboración propia

Tabla 2

Clasificación de resultados según desempeño académico

Número de indicadores obtenidos	Desempeño académico obtenido
De 1 a 15 indicadores	Desempeño bajo
De 16 a 20 indicadores	Desempeño básico
De 21 a 25 indicadores	Desempeño alto
De 26 a 30 indicadores	Desempeño superior

Nota. Elaboración propia

Anexo 4*Autoevaluación*

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA “JULIO CÉSAR TURBAY AYALA”
AYALA- SOACHA (CUND)**

FORMATO DE AUTOEVALUACIÓN

Nombre del estudiante: _____

Fecha: _____ **Grado: Sexto**

Instrucciones: A cada uno de los aspectos asigna una puntuación según tu rendimiento, teniendo en cuenta que 1 es el más bajo y 5 el más alto.



ASPECTOS POR EVALUAR

Justificación

1. Aprendió a utilizar la herramienta Story jumper?

2. Participó activamente en las diferentes actividades

3. Cumplió con los objetivos propuestos

4. Fue tolerante ante las ideas de otros y tomaba en cuenta las opiniones.

Nota: Elaboración propia