



LA PRODUCCIÓN TEXTUAL Y CREACIÓN DE CUENTOS INTERACTIVOS
APOYADOS EN RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES EN AULAS MULTIGRADO DE
LAS SEDES RURALES VERSALLES Y CINTA Y FRÍA DE LA I.E.D. MIGUEL SAMPER
MUNICIPIO DE GUADUAS CUNDINAMARCA.

Nombre de los estudiantes
AGUILAR MATTA LUZ NEILA
HERRERA HENAO NELLY
MORA PERILLA GIOVANNA ANDREA

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

Nombre del docente asesor
JOHN MAURICIO SANDOVAL GRANADOS

Localización del proyecto: Versalles – Cinta y Fría, Guaduas, Cundinamarca, Colombia

09/NOV/2021

Dedicatoria

La presente Tesis está dedicada a Dios, ya que gracias a él hemos logrado concluir esta etapa de nuestra carrera profesional.

A nuestras familias porque ellos nos brindaron su apoyo incondicional.

A nuestro equipo de trabajo por su esfuerzo y dedicación en cada reto de las actividades planteadas, por nuestra colaboración y compromiso con nuestra superación personal y profesional.

Luz Neila Aguilar Matta

Nelly Herrera Henao

Giovanna Andrea Mora Perilla

Agradecimientos

Los más profundos agradecimientos a nuestro director de tesis el Doc. Jhon Mauricio Sandoval Granados, por su profesionalismo, humanidad, responsabilidad y entrega hacia sus asesorías oportunas. A la Universidad de Cartagena por brindarnos los espacios y procesos de formación de calidad. A la IED Miguel Samper Agudelo del Municipio de Guaduas por permitirnos fomentar espacios articulados con las TIC en busca de mejorar nuestro quehacer y prácticas educativas. A cada uno de los estudiantes y padres de familia que participaron activamente en la ejecución del proyecto. A nuestras familias por ceder espacios, momentos de ausencia y sacrificio.

Contenido

Contenido

Contenido.....	4
Lista de Figuras.....	6
Lista de Tablas	7
Lista de Anexos.....	8
Resumen.....	9
Título.....	9
Abstract.....	11
Introducción	14
Capítulo 1. Planteamiento y formulación del Problema.....	15
Planteamiento.....	15
Antecedentes	16
Justificación	27
Objetivos.....	29
Objetivo General	29
Objetivos específicos	29
Supuestos y constructos	30
Alcances y limitaciones	33
Capítulo 2. Marco de Referencia	34

Marco Contextual.....	34
Marco Normativo.....	38
Marco Teórico.....	46
Marco Conceptual.....	54
Capítulo 3. Metodología.....	59
Tipo de Investigación.....	59
Modelo de Investigación.....	60
Fases del Modelo de Investigación.....	62
Población y Muestra.....	65
Categorías de Estudio.....	73
Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.....	76
Ruta de Investigación.....	79
Capítulo 4. Intervención Pedagógica o Innovación TIC, Institucional u Otra.....	80
Capítulo 5. Análisis, Conclusiones y Recomendaciones.....	112
Referencias Bibliográficas.....	116
Anexos.....	126

Lista de Figuras

Figura 1 Fases de Investigación	62
Figura 2 Hipervinculo Infografía	79
Figura 3. Instrumentos y Técnicas de Investigación.....	76
Figura 4. Test de Entrada	80
Figura 5. Estudiante de la sede rural Cinta y Fría diligenciando el test de entrada	82
Figura 6. Reconocimiento del cuento	83
Figura 7. Parte de un cuento	84
Figura 8. Orden y secuencia	84
Figura 9. Evidencia fotográfica con población objeto.....	89
Figura 10. Cuaderno Interactivo en Liveworksheets.....	102
Figura 11. Curso de los estudiantes	105
Figura 12. Sede Educativa a la cual pertenecen los estudiantes	106
Figura 13. Interés de RED en los estudiantes.....	107
Figura 14. Fortalecimiento de Competencias en producción Textual.....	107
Figura 15. Utilidad el material de apoyo.....	108
Figura 16. Logro de estudiantes.....	109
Figura 17. Fortalecimiento de Competencias con el uso de los RED.....	109

Lista de Tablas

Tabla 1. Referentes normativos del uso de las Tic en el proceso Educativo.....	43
Tabla 2. Categorías de análisis.....	73
Tabla 3. Sedes de Básica Primaria Urbana IED Miguel Samper Agudelo – Guaduas Cundinamarca.....	67
Tabla 4: Sedes de Básica Primaria - Multigrado de Rural IED Miguel Samper Agudelo – Guaduas Cundinamarca.....	68
Tabla 5: Jornada Única IED Miguel Samper Agudelo – Guaduas Cundinamarca.....	69
Tabla 6: Jornada Extra-edad IED Miguel Samper Agudelo – Guaduas Cundinamarca.....	69
Tabla 7: Total, Jornadas IED Miguel Samper Agudelo – Guaduas Cundinamarca.....	69
Tabla 8. Muestra- Sede Rural Cinta y Fría IED Miguel Samper Agudelo- Guaduas Cundinamarca.....	72
Tabla 9. Población Muestra- Sede Rural Versalles IED Miguel Samper Agudelo- Guaduas Cundinamarca.....	72
Tabla 10. Categorización de RED.....	86
Tabla 11. Usuarios y Contraseñas de los estudiantes objeto de estudio.....	102
Tabla 12. Actividades del cuaderno Interactivo “Entre Cuentos”.....	102

Lista de Anexos

Anexo 1. Aval de la IED Miguel Samper Agudelo.....	127
Anexo 2. Modelo de autorización para el uso de fotografías y/o videos.....	128
Anexo 3. Modelo de autorización para el uso de fotografías y/o videos.....	129
Anexo 4. Modelo de autorización para el uso de fotografías y/o videos.....	130
Anexo 5. Ficha Interactiva El cuento.....	131
Anexo 6. Ficha Interactiva El cuento y sus elementos.....	132
Anexo 7. Ficha Interactiva Creando Textos Narrativos.....	134
Anexo 8. Ficha Interactiva ¿Dónde están las palabras?.....	138
Anexo 9. Ficha Interactiva Crucigrama.....	140
Anexo 10. Ficha Interactiva Los tres cerditos.....	142
Anexo 11. Ficha Interactiva Sopa de Letras.....	150

Resumen

Título: La producción textual y creación de cuentos interactivos apoyados en recursos educativos digitales en aulas multigrado de las sedes rurales Versalles y Cinta y Fría de la I.E.D Miguel Samper municipio de Guaduas Cundinamarca.

Autor(es): Luz Neila Aguilar Matta, Nelly Herrera Henao, Giovanna Andrea Mora perilla

Palabras claves: TIC, Escuela Rural Multigrado, producción Textual.

Esta propuesta plantea la posibilidad de encaminar nuestras acciones pedagógicas hacia prácticas novedosas e interactivas que involucren a los estudiantes con el aprendizaje de manera más activa y valorando su contexto.

Por lo tanto está planteada como una intervención pedagógica innovadora centrada en la utilización e incorporación de Recursos Educativos Digitales a los procesos de comprensión y producción de textos en estudiantes de dos escuelas rurales multigrado pertenecientes a la I.E.D. Miguel Samper Agudelo del Municipio de Guaduas Cundinamarca, es importante agregar que esta propuesta está enmarcada en generar un aprendizaje significativo en ambientes interactivos de forma individual y trabajo colaborativo, desarrollando competencias en lecto-escritura.

Esta estrategia de trabajo además fortalece la formación en valores como el respeto, la tolerancia y la autoestima, de igual manera fomentar la escritura, la creatividad, la autocrítica a partir de la creación de textos narrativos por medio de recursos educativos digitales.

La presente propuesta de investigación consiste en plantear e implementar estrategias metodológicas mediante los recursos educativos digitales, con el objetivo de fortalecer procesos de comprensión y producción de textos narrativos desde la interpretación, la interacción con los

estudiantes de la escuela multigrado en dos sedes rurales la escuela Cinta y Fría y Versalles de la IED Miguel Samper Agudelo del Municipio de Guaduas Cundinamarca.

Esta idea surge como una propuesta encaminada a una problemática observada en las dos sedes frente a los procesos de producción y comprensión textual en los diferentes cursos de escuela multigrado.

La misma se enmarca en el tipo de investigación Acción Pedagógica, sustentada desde la perspectiva y postura de autores como Colmenares E, quienes mencionan que es una metodología que permite generar soluciones concretas a las problemáticas presentadas. De igual manera se retomó al autor Restrepo (2006) quien reglamenta la investigación como una condición, por lo cual se pretende que dentro del aula se aborde la investigación acción con la intención de mejorar la calidad educativa y el quehacer pedagógico y así dar solución a problemas que se encuentran presentes en la escuela multigrado, del mismo modo fomentando en los estudiantes el interés por su aprendizaje, motivándolos con estrategias de enseñanza aprendizaje que involucren el uso de recursos educativos digitales.

En este sentido y teniendo en cuenta la investigación la propuesta abarca un enfoque investigativo debido a que centra su atención en el análisis de diferentes cualidades y variables que influyen en el objetivo de mejorar la producción textual y del mismo modo crear cuentos interactivos apoyándonos en los recursos educativos digitales en aulas multigrado, punto de partida para analizar el problema actual en las sedes mencionadas anteriormente. Para esta investigación se va a trabajar en función de una población de dos sedes educativas rurales de la IED Miguel Samper Agudelo conformada por una población de 35 estudiantes.

Para darle cumplimiento a los objetivos específicos, se emplearán como técnicas e instrumentos de recolección de datos los cuales se van a mencionar a continuación: prueba

diagnóstica, foros, talleres, observación directa y encuestas dirigidas a los estudiantes involucrados en la investigación.

Finalmente, se pretende que esta propuesta de investigación sea tomada como guía por otras sedes de la IED Miguel Samper Agudelo que quieran mejorar facilitar el proceso lecto-escritor de los estudiantes.

Abstract

Título: Textual production and creation of interactive stories supported by digital educational resources in multigrade classrooms of the rural headquarters of Versalles and Cinta y Fría of the I.E.D Miguel Samper, municipality of Guaduas Cundinamarca.

Author(s): Luz Neila Aguilar Matta, Nelly Herrera Henao, Giovanna Andrea Mora Perilla

Key words: TIC, Multigrade Rural School, Textual production.

This proposal raises the possibility of directing our pedagogical actions towards novel and interactive practices that involve students with learning in a more active way and valuing their context.

Therefore, it is proposed as an innovative pedagogical intervention focused on the use and incorporation of Digital Educational Resources to the processes of comprehension and production of texts in students of two multigrade rural schools belonging to the I.E.D. Miguel Samper Agudelo from the Municipality of Guaduas Cundinamarca, it is important to add that this proposal is framed in generating significant learning in interactive environments individually and collaboratively, developing literacy skills.

This work strategy also strengthens the training in values such as respect, tolerance and self-esteem, in the same way, promoting writing, creativity, self-criticism from the creation of narrative texts through digital educational resources.

The present research proposal consists of proposing and implementing methodological strategies through digital educational resources, with the aim of strengthening processes of understanding and production of narrative texts from interpretation, interaction with students of the multigrade school in two rural locations the school Cinta y Fría and Versalles of the IED Miguel Samper Agudelo of the Municipality of Guaduas Cundinamarca.

This idea arises as a proposal aimed at a problem observed in the two campuses in the face of textual production and comprehension processes in the different multigrade school courses.

It is part of the Pedagogical Action type of research, supported from the perspective and position of authors such as Colmenares E, who mention that it is a methodology that allows generating concrete solutions to the problems presented. In the same way, the author Restrepo (2006) was taken up, who regulates research as a condition, for which it is intended that action research be approached within the classroom with the intention of improving educational quality and pedagogical work and thus provide a solution to problems that are present in the multigrade school, in the same way, encouraging students' interest in their learning, motivating them with teaching-learning strategies that involve the use of digital educational resources.

In this sense and having the research found, the proposal encompasses an investigative approach because it focuses its attention on the analysis of different qualities and variables that influence the objective of improving textual production and in the same way creating interactive stories based on educational resources digital in multigrade classrooms, starting point to analyze the current problem in the aforementioned venues. For this research, we are going to work based

on a population of two rural educational centers of the Miguel Samper Agudelo IED, made up of a population of 35 students.

To comply with the specific objectives, data collection techniques and instruments will be used which will be mentioned below: diagnostic test, forums, workshops, direct observation and surveys directed to the students involved in the research.

Finally, it is intended that this research proposal be taken as a guide by other IED Miguel Samper Agudelo headquarters that want to improve facilitating the reading-writing process of students.

Introducción

La presente investigación consiste en un proyecto de aula donde se plantea la posibilidad de encaminar nuestras acciones pedagógicas hacia prácticas novedosas e interactivas que involucren a los estudiantes con el aprendizaje de manera más activa y valorando su contexto.

Por lo tanto esta propuesta está planteada como una intervención pedagógica innovadora centrada en la utilización e incorporación de recursos educativos digitales a los procesos de comprensión y producción de textos en estudiantes de escuelas multigrado pertenecientes a la I.E.D. Miguel Samper sedes rurales: Versalles y Cinta y fría del municipio de Guaduas Cundinamarca, enmarcada en generar un aprendizaje significativo en ambientes interactivos de forma individual y trabajo colaborativo, desarrollando competencias en lecto-escritura.

Esta estrategia de trabajo además fortalece la formación en valores como el respeto, la tolerancia y la autoestima, de igual manera fomentar la escritura, la creatividad, la autocrítica a partir de la creación de textos narrativos por medio de recursos educativos digitales.

Capítulo 1. Planteamiento y formulación del Problema

Planteamiento

Es necesario comprender la importancia de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC), y como estas han tenido un auge en diversos contextos, en este sentido emergen nuevas formas de relacionarnos con el conocimiento ligado al aumento y acceso a la información, la conectividad y el uso del internet. Del mismo modo y como se ha venido evidenciando en la actualidad es inminente el uso de las herramientas tecnológicas en diferentes ámbitos; entre estos el educativo, aunque el proceso aún requiere de mayor compromiso por parte del estado y de los docentes, para capacitarse e incluir el uso de las TIC en sus prácticas de enseñanza- aprendizaje.

Es por esto por lo que surge la necesidad de darle un sentido didáctico y práctico mediante el uso y aplicación recursos educativos digitales el cual nos permitiría crear narraciones digitales e ilustrarlas potenciando la creatividad de los niños y fortaleciéndolos en valores como el respeto, la tolerancia y la autoestima.

A partir de lo descrito anteriormente nos hacemos el siguiente interrogante, ¿Cómo influye el uso de recursos educativos digitales en el fortalecimiento de procesos de comprensión y producción de textos narrativos en las escuelas multigrado de la IED Miguel Samper Agudelo sedes Versalles y Cinta y Fría?

Antecedentes

ANTECEDENTES INTERNACIONALES

El aumento de las herramientas tecnológicas en el ámbito educativo ha llevado a que el uso de las TIC resuelvan las necesidades informativas y comunicativas de los estudiantes. En este sentido la incorporación de herramientas tecnológicas facilitaría significativamente el quehacer pedagógico y enriquecería el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Un primer trabajo corresponde citar Basaez et al, (2002) quienes realizaron la propuesta ***MODELO DIDÁCTICO PARA POTENCIAR LA ESCRITURA USANDO TIC***, donde pretendieron validar un modelo didáctico orientando la aplicación de las TIC en el lenguaje y la comunicación, con el fin de mejorar los procesos de escritura en los estudiantes del segundo ciclo del sistema educativo Chileno. Esta propuesta fue “enfocada en el trabajo colaborativo, y durante su análisis tuvieron en cuenta cinco etapas las cuales se mencionan a continuación: planificación, escritura, revisión, reescritura y socialización”.(p. 5). En este sentido se evidencia el uso de recursos didácticos y de herramientas tecnológicas las cuales promovieron la innovación en las prácticas educativas, la incorporación de la concepción del trabajo colaborativo en la producción de textos escritos, además de la participación activa de los estudiantes y por ende un aprendizaje significativo.

Como segunda propuesta se toma la realizada por Cárdenas (2014) denominada ***LA INCORPORACIÓN DE HERRAMIENTAS TIC A LOS PROCESOS DE COMPRENSIÓN Y PRODUCCIÓN DE TEXTOS***, donde muestran diferentes herramientas tecnológicas para trabajar diferentes temas a modo de taller, centrados en las necesidades y preferencias de los estudiantes. El proyecto cuenta con diferentes guías orientadoras para docentes y está enfocado a estudiantes de grado octavo de lengua Castellana y comunicación, con el uso de textos narrativos e

informativos. Resulta oportuno destacar que en este proyecto se evidencia “la incorporación de tecnologías digitales a través de metodologías didácticas facilitando los procesos de enseñanza-aprendizaje, impactando positivamente en el desarrollo de competencias de comprensión y producción de diversos tipos de texto”. (p. 143) Con referencia a lo anterior es una propuesta que aporta en gran medida al ámbito educativo y al uso de las TIC en el aula respondiendo a las necesidades de los estudiantes, al mismo tiempo enriqueciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje y fortaleciendo el quehacer pedagógico de los docentes.

Ahora bien, en la propuesta de innovación educativa Ivarra (2015) denominada ***RECURSOS EDUCATIVOS ABIERTOS COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE PARA LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS NARRATIVOS ESCRITOS EN ESTUDIANTES DE 4° DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA IE N° 36410 DE HUANCVELICA***, en Perú, En este sentido “los docentes incorporaron recursos educativos abiertos en las sesiones de aprendizaje del área de comunicación para la redacción de textos narrativos escritos porque considera que promueven dejar los esquemas tradicionales de enseñanza-aprendizaje” (p.78). Se observa claramente que los docentes investigan cómo mejorar capacidades para la producción de textos narrativos, usando herramientas tecnológicas e impulsando el uso de los REA como una estrategia metodológica innovadora e interactiva, dando oportunidad tanto a los estudiantes como docentes adquirir habilidades en el uso de tales recursos además de un componente importante el acompañamiento de los padres de familia en parte del proceso.

Análogamente, Paredes (2005) en el artículo denominado ***ANIMACIÓN A LA LECTURA Y TIC: CREANDO SITUACIONES Y ESPACIOS***, “pretende valorar cómo aprovechar las TIC para fomentar la lectura, una suma de capacidades que también está en la base de nuevas alfabetizaciones visuales, informáticas y para las redes” (p. 256). De acuerdo a las consideraciones

anteriores se hace énfasis a un análisis crítico de procesos metodológicos que fortalece la animación a la lectura mediante tecnologías de la información y la comunicación (TIC). A partir de los procesos de integración de las TIC en la escuela y su relación con otros espacios no convencionales, los cuales abren posibilidades para reorientar las actividades de animación a la lectura. Son pertinentes entonces cinco principios para hacer efectiva la alfabetización con y para las TIC: antes que las posibilidades de las TIC está primero la actuación posible del profesor; las prácticas de los profesores y los usos de las TIC deben ser complementarios; los usos de las TIC deben ser practicables; se debe atender siempre la equidad de las prácticas educativas y la integración de las TIC debe reconocer y ajustarse a la trayectoria de los procesos emprendidos en las aulas. Partiendo de esta afirmación sabemos que para darle un verdadero sentido y uso a las TIC como herramientas que potencian la creación lecto-escritora en la escuela, se debe priorizar el sentir del maestro en relación a apropiación contextualización y ejecución antes de incluirla en sus prácticas diarias para que logre una finalidad verdadera y aplicación de dichas herramientas, beneficios en pro de las buenas prácticas, la digitalización, la creación y se aprovechen.

Además, Suarez et al (2015) en su investigación “**DESARROLLO DE LA LECTOESCRITURA MEDIANTE TIC Y RECURSOS EDUCATIVOS ABIERTOS (REA)**” involucran el desarrollo de habilidades lectoescritoras y procesamiento de la información a través de recursos educativos abiertos (REA), con el fin de implementar algunos REA en la práctica de la habilidad lecto-escritora por medio de herramientas tecnológicas que llevaran al estudiante a procesar información. En este sentido se hace referente mencionar la importancia de “la innovación educativa que busca generar e implementar transformaciones en las prácticas de aula que propicien aprendizaje significativo para los educandos” (p. 2) Es evidente entonces mencionar importantes resultados en los que demostraron que mediante las TIC se desarrollan habilidades de

lectoescritura y motivan el aprendizaje de los educandos; estas habilidades se consideran base fundamental del aprendizaje en las diferentes disciplinas del conocimiento.

Del mismo modo Parrado (2018) propone una investigación titulada, ***PROPUESTA DIDÁCTICA PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE DE LA LECTOESCRITURA EN LA BÁSICA PRIMARIA POR MEDIO DEL USO DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN TIC***. Es una propuesta compuesta por cuatro unidades didácticas apoyada en TIC. La metodología desarrollada para la implementación de esta propuesta está fundamentada en el paradigma cuantitativo, es de tipo proyectiva, en la cual se hace la descripción de la caracterización de las fortalezas y debilidades presentadas por los estudiantes de la básica primaria en el proceso lecto-escritor, en este sentido diseñar una propuesta didáctica donde se afiance el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Ahora bien, Bohórquez et al, (2016) en su propuesta “***FORTALECIMIENTO DE COMPETENCIAS LECTOESCRITORAS EN ESTUDIANTES DE 2° GRADO A TRAVÉS DEL MÉTODO COUSINET APOYADO EN LAS TIC***”. Esta propuesta permitió “aportar en el reforzamiento del currículo del colegio en cuanto al uso de las herramientas tecnológicas con niños de primaria, además de dar a conocer a los docentes formas innovadoras para la enseñanza de la lectura y la escritura” (p. 11) Por consiguiente, es una propuesta de investigación que pretende demostrar que a partir del empleo del método Cousinet apoyado en las TIC como herramientas didácticas se fortalecen las competencias lectoescritoras en estudiantes de segundo grado de básica primaria.

Se propone citar ahora a Sanchis (2019) quien realizó un trabajo denominado “***APLICACIONES DIGITALES PARA EL DESARROLLO DE LA LECTOESCRITURA PARA EL ALUMNADO DE EDUCACIÓN INFANTIL Y PRIMARIA***” Esta propuesta tiene

como objetivo “mostrar los resultados de un análisis de las propuestas didácticas realizadas con el alumnado de la Facultad de Educación para integrar herramientas digitales de lectoescritura en sus actividades de aula en distintas asignaturas” (p. 722). De manera semejante proponen la inclusión del uso de herramientas digitales a partir de criterios dados y así comprobar el grado de funcionalidad.

De igual forma Ulco (2019) destaca en su investigación “**LAS TIC Y SU INFLUENCIA EN LA LECTOESCRITURA**” determinar los niveles de aceptación de casos prácticos, en la implementación de las TIC en el proceso de enseñanza de lectoescritura, en los cuales a nivel del mundo los actores principales fueron estudiantes, docentes y padres de familia. Del mismo modo hace referencia “el uso de soportes tecnológicos que motivan la enseñanza de la escritura y lectura mediante el correo electrónico, internet y procesador de textos quienes afirman que es un apoyo para el aprendizaje de los estudiantes” (p. 5). En este sentido cabe mencionar que la investigación se realizó a través de una investigación bibliográfica, donde se remite al análisis de casos aplicados en distintos países, plasmados en libros, tesis, documentos web y artículos académicos inherentes a la temática. No obstante, y obteniendo como resultados que los estudiantes, padres de familia y docentes, consideran que es importante el uso de las TIC en el desarrollo de la lectoescritura, es decir, este proceso tiene un alto nivel de aceptación en el proceso del aprendizaje a nivel mundial.

Así mismo Hernández & Rovira (2018) en la publicación de su investigación titulada **ENSEÑANZA DE LA LECTOESCRITURA EN EDUCACIÓN INFANTIL Y DESARROLLO DE LA COMPETENCIA PROFESIONAL DEL ALUMNADO PARA MAESTRO** relacionan los contenidos, competencia profesional y enseñanza de la lectoescritura a través de distintas prácticas escolares realizadas por los estudiantes para trabajar la Lectoescritura en Educación Infantil. En este sentido esta experiencia demuestra la importancia de la perspectiva que tienen los

profesores y los estudiantes frente a las narrativas escolares [uso de las TIC, PDI y creación de videos]. Sin embargo, los resultados de estas prácticas muestran que la enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura es un espacio en evolución y de gran interés para toda la comunidad escolar, ya que un correcto desarrollo de esta facilitará una competencia lecto-literaria adecuada que permite a los estudiantes y docentes mejorar su competencia profesional a través de elementos fácilmente identificables.

ANTECEDENTES NACIONALES

Así mismo Escorcía & Jaimes (2015) en el artículo ***TENDENCIAS DE USO DE LAS TIC EN EL CONTEXTO ESCOLAR A PARTIR DE LAS EXPERIENCIAS DE LOS DOCENTES***, dan a conocer un estudio sobre las experiencias significativas que caracterizan el uso de las TIC en el contexto escolar. Así mismo este estudio está enmarcado desde “el paradigma cualitativo por cuanto busca analizar y comprender las prácticas educativas frente al uso de unas herramientas tecnológicas concretas, en aras de tomar decisiones respecto a los resultados del programa Computadores para Educar” (p. 143). De la misma manera este proceso concluye constituir programas de formación docente a partir del rediseño curricular con inclusión en TIC y la construcción de redes de aprendizaje basadas en experiencias significativas.

A la vez Ballestas (2015) en el artículo ***RELACIÓN ENTRE TIC Y LA ADQUISICIÓN DE HABILIDADES DE LECTOESCRITURA EN ALUMNOS DE PRIMER GRADO DE BÁSICA PRIMARIA*** publica los resultados de su investigación, con el objetivo de comprender “la relación que hay entre las TIC y la adquisición de las habilidades de lectoescritura en alumnos de primer grado de básica primaria” (p. 340). En esta propuesta de investigación diseñaron y aplicaron una experiencia de aprendizaje basada en elementos tecnológicos con una población objeto de 22 niños del grado primero de básica primaria de una escuela en el municipio de Cúcuta, Colombia; Posteriormente, hicieron un diagnóstico entre la población escolar participante, entrevistas a los docentes y grupos focales con algunos niños y niñas que dieron pautas para el diseño de la experiencia de aprendizaje.

Por otra parte Santoyo (2014) publica un artículo denominado ***LA LECTOESCRITURA EN LA ESCUELA PRIMARIA Y SUS TRANSFORMACIONES ANTE LA INCORPORACIÓN DE LAS TIC***. Este artículo hace referencia a que “la escuela y el aula de clase deben estar diseñados como uno de estos medios de vida que le permitan al estudiante observar, discutir, realizar y evaluar con otros, situaciones reales de la vida cotidiana que fomenten nuevos aprendizajes” (p. 40). Por su parte el autor destaca en el resultado del artículo una revisión teórica relacionada con la conceptualización y prácticas de la lectoescritura desde el siglo XIX, hasta la época actual. En relación con lo anterior el autor pretende motivar la reflexión y brindar algunas estrategias para su enseñanza, teniendo en cuenta los cambios producidos por la incorporación de las TIC a la escuela y a la sociedad en general.

A su vez Sarmiento (2019) proponen un artículo denominado ***FORTALECIMIENTO DE LOS PROCESOS DE LECTO-ESCRITURA A TRAVÉS DE LA IMPLEMENTACIÓN DE ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS APOYADAS EN LAS TIC***, esta publicación tiene como objetivo facilitar a los estudiantes el aprendizaje de la lectoescritura a través de la implementación de estrategias lúdico-pedagógicas que le permitan fortalecer al final sus competencias en expresión oral y escrita” (p. 947). En relación con lo anterior las estrategias planteadas refieren al uso de textos literarios, trabalenguas, adivinanzas y la creación de estos.

A la vez Mondragón et al. (2018) con el estudio ***EL USO DE LAS TIC EN LA INTERPRETACIÓN Y PRODUCCIÓN DE TEXTOS NARRATIVOS: UNA ESTRATEGIA PACIFICADORA EN UN TERRITORIO DE FRENTE AL POSTCONFLICTO***, está propuesta tiene como objetivo “Fortalecer la competencia interpretativa y escritora de los estudiantes de grado quinto mediante una estrategia pacificadora, con el uso de las historias de vida como mediación y las TIC como herramienta de apoyo” (p. 21). Es preciso mencionar que la propuesta

muestra una proyección en el aula con el uso de las TIC, con un enfoque crítico y social desarrollado con estudiantes de Buenaventura, afianzando capacidades para interpretar y producir textos, mejorando el desempeño escolar en el área de lenguaje, pero a la vez acercando a los estudiantes a una realidad social como individuos críticos que pueden llevar sus vivencias siguiendo procesos narrativos, que a la vez mejora el clima escolar.

Por otra parte en la investigación denominada ***EL USO DE LAS TIC Y SU INFLUENCIA EN LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS NARRATIVOS DE LOS ESTUDIANTES DE GRADO CUARTO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICA SOLEDAD MEDINA SEDE ANDRÉS ROCHA, MUNICIPIO DE CHAPARRAL, TOLIMA 2018*** de Campos et al, (2012), esta tesis tuvo como objetivo “determinar en qué medida el uso de las TIC influye en la producción de textos narrativos de los Estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Técnica Soledad Medina Sede Andrés Rocha, Municipio de Chaparral Tolima-Colombia 2018” (p. 27). Es necesario recalcar que se evidencia el aprovechamiento de las herramientas tecnológicas para promover las competencias en la lectura y escritura, como parte de las estrategias innovadoras que surgen para motivar a los estudiantes y guiarlos hacia un aprendizaje más dinámico y significativo, aprovechando su entorno.

Del mismo modo el proyecto ***DE HÉROES Y VILLANOS: UNA PROPUESTA DIDÁCTICA MEDIADA POR TIC PARA LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS NARRATIVOS*** de Quintero y Salazar (2016) definen como objetivo general “propone, analizar la incidencia de una secuencia didáctica de enfoque comunicativo mediada por TIC, en los procesos de producción de textos narrativos de los estudiantes multigrado de escuela nueva, de la IED pública del Municipio de Dosquebradas” (p. 23). Por consiguiente muestra la incidencia de una secuencia didáctica de enfoque comunicativo mediada por las TIC en la producción de textos narrativos, desarrollada en

la modalidad de Escuela Nueva, utilizando rejillas de producción; teniendo en cuenta contexto comunicativo, plano de la narración, plano de la historia y plano del relato. A la vez el análisis y comparación estadística de los resultados se llevaron a cabo mediante la aplicación del estadígrafo T-Student, que permite inferir las potencialidades de la incorporación de las TIC para la comunicación.

Ahora bien, Aramburo et al (2018) realizan una guía didáctica entorno a las TIC denominada ***ORALIMATIC...PARA LA CONQUISTA DE LA LECTOESCRITURA***. La guía didáctica se “convirtió en un elemento esencial para poder evidenciar que se pueden desarrollar actividades mediadas por las TIC desde el aula y sin necesidad de ser unos expertos digitales, pues las tecnologías de información y comunicación actualmente están categorizadas como elemento motivador dentro de las competencias comunicativas, principalmente en el componente lector y escritor” (p. 24). Del mismo modo es importante mencionar que es un diseño de guía didáctica, donde se sistematizaron las secuencias o rutas utilizadas para docentes mediatizada por las TIC con el fin de facilitar la transición de la oralidad a la lecto-escritura en el grado 2º, en una institución de zona rural del distrito especial de Buenaventura.

En la ***PROPUESTA DE COMUNICACIÓN Y EDUCACIÓN AMBIENTAL A TRAVÉS DEL FACEBOOK Y EL USO DE NARRATIVAS DIGITALES*** del autor Badillo (2017) “La discusión en este artículo se centrará sobre la factibilidad de implementar estas estrategias, las cuales desde la comunicación y la educación pretenden dar un lineamiento sobre un modo de integrar acciones de carácter tradicional con el uso de tecnologías” (p. 129). De modo que el autor diseña una estrategia de comunicación y educación a través de las TIC, creando una comunidad virtual de aprendizaje a través de la red social mencionada. Esta propuesta está basada en un

modelo planteado por la UNESCO, enfocada al desarrollo sostenible con la construcción de discursos y motivando el aprendizaje autónomo.

Finalmente se cuenta con la propuesta ***FORTALECIMIENTO DE LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS MEDIANTE UN AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE***. Medina (2009). Este trabajo de grado tuvo como objetivo “Diseñar un ambiente virtual de aprendizaje apoyado en los TIC que facilite el fortalecimiento de las habilidades para la producción de textos desde la asignatura Lengua Castellana en los estudiantes de grado décimo” (p. 19). Sin embargo, lo más llamativo es que plantea un ambiente virtual como herramienta que permite flexibilizar el aprendizaje y fortalecer los procesos de producción de textos, con el uso de aulas bimodales, pensando en los estudiantes que no cuentan con una buena conectividad, trabajando 5 contenidos temáticos de Lengua Castellana y evidenciando de tal manera el aprendizaje colaborativo. Contando con la evidencia de un portafolio con el resultado de la producción escrita.

Justificación

El auge de las nuevas tecnologías en la sociedad de la información, permite que haya innovación en diferentes contextos, sin ser ajeno a estos cambios el ámbito educativo, que, aunque se ha mantenido encasillado durante mucho tiempo en los modelos tradicionales, está buscando emerger para brindar una educación acorde a la época, teniendo en cuenta que los estudiantes que reciben la educación actual son nativos digitales y por ende se debe involucrar en el currículo el uso de herramientas tecnológicas y de comunicación, permitiendo flexibilizarlo y adecuarlo a las necesidades actuales de los educandos.

Es así como en el desarrollo de proyectos de aula se busca un aprendizaje significativo, dando relevancia al uso de herramientas tecnológicas como parte de la innovación educativa que busca hacer del estudiante un agente activo en su propio proceso de aprendizaje. No obstante, la responsabilidad del docente implica conocer y apropiarse de la tecnología, explorando recursos que le permitan desarrollar habilidades y capacidades a sus estudiantes, teniendo en cuenta las necesidades y contexto.

La producción y comprensión de textos es una falencia que se presenta en nuestro ámbito escolar, prueba de esto son los bajos resultados en las pruebas saber y supérate, donde se evidencia que los estudiantes tienen dificultad al decodificar un texto y comprenderlo. A la vez en el aula de clase se evidencia la falta de habilidades para la producción de textos narrativos y poco desenvolvimiento a la hora de socializarlos con sus compañeros y docentes. Es por esto que en la búsqueda de nuevas estrategias de enseñanza-aprendizaje, se eligen recursos educativos digitales que permitan a los niños crear narraciones de manera interactiva, ofreciéndoles recursos como imágenes de personajes, espacios y la posibilidad de agregar texto, para luego compartirlo con sus compañeros, apoyados en el trabajo colaborativo y afianzando valores como el respeto, la

tolerancia y la autoestima, como tema central de sus narraciones y como fundamentos dentro del ambiente escolar.

Objetivos

Objetivo General

- Fortalecer los procesos de producción textual y creación de cuentos interactivos a partir de la implementación de estrategias metodológicas mediante recursos educativos digitales.

Objetivos específicos

- Identificar el nivel de competencias en producción textual en los estudiantes de las sedes rurales Versalles y Cinta y Fría de la IED Miguel Samper Agudelo.
- Caracterizar los Recursos Educativos Digitales pertinentes que permitan el mejoramiento de las habilidades de producción textual.
- Diseñar e implementar material pedagógico y didáctico con relación al uso e integración de Recursos Educativos Digitales
- Evaluar las estrategias implementadas del material Pedagógico apoyado en los Recursos Educativos Digitales.

Supuestos y constructos

SUPUESTOS

- Es probable que la interacción con recursos educativos digitales mejore los procesos de comprensión y producción de textos narrativos en las escuelas multigrado.
- Es posible al interactuar con recursos educativos digitales los estudiantes se motiven a crear historias y compartirlas con sus compañeros y docentes.
- Es probable que el desarrollo de actividades integrando las TIC favorezca el trabajo colaborativo.
- Probablemente al crear textos narrativos con un enfoque en valores, se fortalezca el respeto, la tolerancia y la autoestima, mejorando el clima escolar.
- Es posible que la falta de recursos tecnológicos y conectividad no permitan adquirir los objetivos planteados y dificulte la producción de textos y la aplicación de herramientas digitales.

Constructos

El proyecto de aula “LA PRODUCCIÓN TEXTUAL Y CREACIÓN DE CUENTOS INTERACTIVOS APOYADOS EN RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES EN AULAS MULTIGRADO DE LAS SEDES RURALES VERSALLES Y CINTA Y FRIA DE LA I.E.D. MIGUEL SAMPER MUNICIPIO DE GUADUAS CUNDINAMARCA.” pretende mejorar el desarrollo de competencias comunicativas en el aula, mediante la creación y producción textual de cuentos interactivos con el propósito de promover competencias digitales en la escuela multigrado a través de la apropiación e interacción de los estudiantes con diferentes tecnologías de la información y la comunicación; que les permitirán dar a conocer sus pre-saberes, fortalecerlos y crear nuevos conceptos donde la interacción concepto-conocimiento- didáctica favorecerán la producción de textos en el aula, procesos de comunicación y uso de recursos educativos digitales en la práctica de aula adquiera la habilidad de la producción, motive a los estudiantes y permita explorar su creatividad.

También se busca mejorar la convivencia, fortaleciendo valores por medio de la narrativa y el trabajo colaborativo, entendiéndose este como un proceso en el que el individuo aprende por la interacción con los demás generando construcción de conocimiento, tal como lo explica Relevo et al (2017) en su explicación de la noción del trabajo colaborativo mencionando que:

Es un proceso en el que un individuo aprende más de lo que aprendería por sí solo, fruto de la interacción de los integrantes de un equipo, quienes saben diferenciar y contrastar sus puntos de vista, de tal manera, que llegan a generar un proceso de construcción de conocimiento” (p. 117).

Por consiguiente podemos decir que la producción textual y la comprensión de lectura en el proceso de interpretación de textos es la base para la interacción en las demás áreas del conocimiento, el niño que se inicia con bases sólidas en el análisis y comprensión textual no tendrá dificultad para el desarrollo de cualquier actividad en su vida escolar. Hechas las consideraciones anteriores pretendemos mediante la motivación tecnológica mejorar las competencias y habilidades de producción textual, creación de cuentos interactivos y la interpretación en estudiantes rurales de escuela multigrado en interpretación de textos.

Alcances y limitaciones

Se espera con esta propuesta:

- Interactuar en la educación rural, en las escuelas multigrado sede rural cinta y fría y sede Versalles de la IED Miguel Samper con recursos educativos digitales
- Dinamizar actividades diarias con uso de recursos educativos digitales y actividades en el aula.
- Generar una estrategia de aprendizaje didáctica mediada por TIC para la comprensión y producción de textos.
- Incentivar a estudiantes que interactúen con recursos educativos digitales que motiven su proceso de creatividad y aprendizaje significativo.
- Integrar de manera interdisciplinar los valores, no solamente la tecnología, sino la ética en su formación en la creación de textos.
- Integrar a acudientes y padres de familia en el proceso de enseñanza –aprendizaje de sus hijos, conociendo y socializando los resultados de diferentes actividades desarrolladas.
- Indagar sobre recursos educativos digitales off line.

DIFICULTADES

- Conectividad: dificulta de cierto modo el trabajo ya que una de las sedes mencionadas no cuenta con servicio de internet.
- Falta de equipos de cómputo y/o tabletas, en una de las sedes.

Capítulo 2. Marco de Referencia

A continuación, se hará una descripción del marco de referencia con el cual se pretende sustentar la propuesta de investigación denominada: *La producción textual y creación de cuentos interactivos apoyados en recursos educativos digitales en aulas multigrado de dos sedes educativas.*

Marco Contextual

La IED Miguel Samper Agudelo fue fundado el 29 de septiembre de 1926 con carácter municipal; Se denomina Institución Educativa Departamental Miguel Samper Agudelo mediante resolución de Integración N° 0530 del 16 de febrero de 2005. La IED Miguel Samper Agudelo, es la institución educativa más notable del Municipio de Guaduas Cundinamarca, conocido como uno de los trece centros históricos que fueron declarados Monumento Nacional en 1959.

La IED Miguel Samper Agudelo con 95 años de historia, de carácter oficial, de naturaleza mixta, la matrícula actual es de 1574 estudiantes: está conformada por un jardín infantil denominado el Refugio, 8 escuelas urbanas que prestan el servicio educativo en los niveles de Preescolar y Básica Primaria, 29 escuelas rurales multigrado; la sede principal Miguel Samper Agudelo funciona en Jornada Única escolar en los niveles de Básica Secundaria y Media. También se presta el servicio de Educación de Adultos en jornada nocturna y dominical, para población extra edad y trabajadora. La planta de personal actual está conformada por un directivo docente rector, 5 directivos docentes coordinadores, 1 docente orientador, 64 docentes de primaria, 67 docentes de secundaria, 9 administrativos. A través de contrato, la Secretaría de Educación apoya

el servicio de aseo con cuatro operarias y de vigilancia nocturna y de fin de semana con dos celadores.

La Institución Educativa Departamental Miguel Samper presta el servicio educativo en los niveles de Educación Preescolar, Básica Primaria, Básica Secundaria, Media Académica y Técnica, tiene como misión (orientar su Proyecto Educativo Institucional hacia la formación integral de personas éticas con disposición permanente para aprender, capaces de desempeñarse de manera competente en el campo académico, social y laboral; responsables con su entorno para contribuir de manera positiva en el desarrollo y transformación de la sociedad.(p. 5). MANUAL DE CONVIVENCIA INSTITUCIONAL. Es decir, Propone lograr que el estudiante adquiera sentido de pertenencia por su institución, su localidad, la conservación del medio ambiente y el patrimonio histórico y cultural de su región.

La Institución Educativa Miguel Samper Agudelo tiene como visión ser reconocida por sus logros académicos, culturales, deportivos y técnicos a nivel departamental y nacional, desde una perspectiva integral e incluyente; líder en la apropiación del patrimonio con identidad local, para mejorar la calidad de vida de la comunidad. (p. 5). MANUAL DE CONVIVENCIA INSTITUCIONAL.

La escuela Rural Cinta y Fría está ubicada al oriente del Municipio de Guaduas Cundinamarca a una distancia de 23 kilómetros del casco urbano. La sede rural Cinta y Fría es una escuela multigrado se cuenta con un total de 6 estudiantes, donde los grupos están conformados de la siguiente manera: de **grado primero** con 3 niños y niñas, donde 1 es niño y 2 son niñas, sus edades oscilan entre los 6 y 7 años, de **grado tercero** con 2 niños y niñas, donde 1 es niño y 1 es niña, sus edades oscilan entre los 7 y 8 años y **grado cuarto** con 1 niño su edad es de 9 años. La

mayoría son estudiantes que han realizado su proceso de aprendizaje en la Escuela Rural cinto y Fría, los cuales son de la misma vereda y sus alrededores.

En el aspecto psicológico la mayoría de estudiantes manifiestan un comportamiento y desarrollo cognitivo, motor, lingüístico, perceptivo, social y emocionales normales, sin embargo existen niños que tienen problemas de aprendizaje y de conducta.

La mayoría de los padres de familia son Guaduences. En el aspecto laboral, los padres de familia se dedican al comercio informal, obreros, una minoría ostenta en la siembra de cultivos de café y frutales. A pesar de la incertidumbre en la que viven los niños por sus aspectos económicos muchos tienen aspiraciones de triunfar en la vida pues quieren ser profesionales, jugadores de fútbol, profesores, comerciantes, entre otros.

La escuela Rural Versalles está ubicada al Norte del Municipio de Guaduas Cundinamarca a una distancia de 13 kilómetros del casco urbano. La sede rural Versalles es una escuela multigrado se cuenta con un total de 28 estudiantes, donde los grupos están conformados de la siguiente manera: **grado pre-escolar** con 3 niños y niñas, donde 1 es niño y 2 son niñas, sus edades oscilan entre los 5 y 6 años de **grado primero** con 4 niños y niñas, donde 2 es niño y 2 son niñas, sus edades oscilan entre los 6 y 7 años, **grado segundo** con 3 niños y niñas, donde 3 es niño y 1 son niñas, sus edades oscilan entre los 7 y 8 años, de **grado tercero** con 8 niños y niñas, donde 3 es niño y 5 es niña, sus edades oscilan entre los 7 y 8 años y **grado cuarto** con 7 niños, donde 3 es niño y 4 son niñas su edad son de 9 a 11 años y **grado quinto** con 2 niñas, su edad son de 11 a 12 años. La mayoría de los estudiantes son una población flotante debido a las granjas avícolas que hay en el sector y periódicamente son rotados en otros municipios y una minoría son estudiantes que han realizado su proceso de aprendizaje en la misma escuela. En el aspecto psicológico la mayoría de estudiantes manifiestan un comportamiento y desarrollo cognitivo,

motor, lingüístico, perceptivo, social y emocionales normales, sin embargo existen niños que tienen problemas de aprendizaje y de conducta.

La mayoría de los padres de familia son migrantes, de municipios vecinos y del mismo sector. En el aspecto laboral, los padres de familia se dedican al comercio informal, administradores de granjas, obreros, etc. Una minoría se dedica al turismo y sus derivados. A pesar de la incertidumbre en la que viven los niños por sus aspectos económicos muchos tienen aspiraciones de triunfar en la vida pues quieren ser profesionales, manejo de maquinaria pesada, enfermeros, profesores, comerciantes, entre otros.

Ahora bien, es importante comprender la importancia de incluir y crear nuevos espacios en donde los niños de las poblaciones de las escuelas rurales mencionadas anteriormente tengan acceso a diferentes estrategias de aprendizajes mediante el uso de diferentes recursos educativos digitales, dando a conocer la creatividad y potencial que cada uno posee.

Marco Normativo

MARCO NORMATIVO O LEGAL NACIONAL

Artículo 67 de la Constitución Política de Colombia de 1991

“La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura” (p. 29). Se enfatiza en un ciudadano formado en derechos humanos, con competencias laborales, con apropiamiento cultural, científico y tecnológico, capaz de enfrentarse a las exigencias de una sociedad en cambio constante.

La ley 115 de 1994 –Ley general de educación

Percibe al individuo como un ser integral con derechos y deberes, el cual requiere de una formación permanente, personal, cultural y social. Por ende, la educación debe ser pensada con un enfoque social que atienda “las necesidades e intereses de las personas, la familia y la sociedad” (p. 1). En esta ley se exponen los fines de la educación, entre estos el número 13 que habla de la innovación educativa por medio de la adopción de la tecnología e investigación, promoviendo y garantizando una educación de calidad.

Artículo 72 de la Ley 115.

Este artículo se enfoca en el Plan Nacional de Desarrollo Educativo que incluye las acciones necesarias para dar cumplimiento de manera legal y constitucional al servicio educativo nacional. Es así como el PNDE (2016-2026) denominado “El camino hacia la calidad y la equidad” aporta desafíos estratégicos; entre estos el sexto, el cual proyecta Impulsar el uso pertinente,

pedagógico y generalizado de las nuevas y diversas tecnologías, aportando estrategias innovadoras para apoyar el proceso educativo de enseñanza aprendizaje.

La Ley 1341 del 30 de julio de 2009

La llamada ley TIC, aprobada por el presidente Álvaro Uribe, expone un marco normativo para el desarrollo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, promoviendo el acceso y uso de estas, contemplando derechos y deberes de los usuarios. Se propone con esta ley brindar conectividad masiva a los lugares más alejados y estratos socioeconómicos bajos, siendo deber del estado promover el acceso eficiente de este servicio para lograr innovación en diferentes contextos.

Artículo 6 de la Ley 1341- DEFINICIÓN DE TIC

Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (en adelante TIC), son el conjunto de recursos, herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios, que permiten la compilación, procesamiento, almacenamiento, transmisión de información como: voz, datos, texto, vídeo e imágenes. (Art. 6)

Artículo 39 de la Ley 1341.- Articulación del plan de TIC

En este artículo se contempla el apoyo del Ministerio de Tecnologías de la información y las Comunicaciones al Ministerio de Educación Nacional, articulando el plan TIC con el Plan de Educación. El propósito consiste en innovar en el sector educativo haciendo uso eficiente de las TIC. Por consiguiente, se pretende gestionar un Sistema Nacional de Alfabetización digital, además de capacitar a los docentes de todos los niveles educativos e incluir la catedra Tic desde el nivel inicial de educación.

Ley 1955 de 2019

Esta ley que da vida al Plan Nacional de Desarrollo contempla entre otros pilares, el de la tecnología e innovación y la transformación digital de Colombia, expuestos como pactos en los numerales 5 y 7 respectivamente, buscando que, desde diferentes ámbitos, los ciudadanos estén conectados con “la era del conocimiento”, permitiendo mayor acceso a la información y cerrando la brecha digital entre ciudadanos y comunidades.

Orientaciones Generales para la educación en tecnología

Teniendo en cuenta el diagnóstico hecho para Plan Decenal de educación 2006- 2015, se evidenció la importancia de incluir la ciencia y la tecnología en el sistema educativo, siendo indiscutible la relevancia de ésta en la innovación de prácticas de enseñanza aprendizaje y en la transformación de la sociedad actual que se ve proyecta de manera global. Por consiguiente, se dan a conocer las Competencias para la educación en tecnología para básica primaria y secundaria. Estas competencias muestran los estándares a seguir y están organizadas en cuatro componentes interrelacionados; los cuales son: naturaleza y evolución de la tecnología, apropiación y uso de la tecnología, solución de problemas con la tecnología, tecnología y sociedad. Además, se consignan los desempeños por grupos de grados para valorar el alcance de los estudiantes y algunas orientaciones para trabajar desde las Instituciones Educativas.

Lineamientos curriculares lengua castellana

Estas “orientaciones epistemológicas, pedagógicas y curriculares” son definidas para las áreas obligatorias y fundamentales definidas en el artículo 23 de la Ley General de Educación. En

este caso no centraremos en Lengua castellana, donde se habla del desarrollo de competencias y habilidades básicas en lectura y escritura. Por lo tanto, el documento pretende orientar hacia el fortalecimiento de estas. A la vez se estipulan los ejes alrededor de los cuales gestionar propuestas curriculares, entre estos el concerniente a los procesos de interpretación y producción de textos. Refiriendo en este eje unas categorías básicas para el análisis y producción de diferentes tipos de textos; ya sean, periodísticos, narrativos, científicos, explicativos, entre otros. De ahí la importancia de que los estudiantes “logren comprender, interpretar, analizar y producir tipos de textos según sus necesidades de acción y comunicación”. (p. 36)

Estándares Básicos de Competencias del Lenguaje

Este documento de referencia del Ministerio de Educación Nacional muestra parámetros sobre lo que los estudiantes deben saber y saber hacer, identificando el nivel de calidad en aprendizaje por grupos de grados. Ahora bien, en lenguaje estos EBC están estructurados en producción textual, comprensión e interpretación textual, medios de comunicación y otros sistemas simbólicos, literatura y ética de la comunicación. Así como identificadores y subprocesos que permiten alcanzar la meta trazada. El eje correspondiente a la actividad lingüística comprende dos procesos comprensión y producción de textos. En este sentido estos procesos suponen la presencia de actividades cognitivas básicas como la abstracción, el análisis, la síntesis, la inferencia, la inducción, la deducción, la comparación, la asociación. Así entonces una formación en lenguaje que presume el desarrollo de estos procesos mentales en interacción con el contexto sociocultural lo cual no solo posibilita a las personas la inserción en cualquier contexto social, sino que interviene de manera crucial en los procesos de categorización, organización de los pensamientos, acciones, construcción de la identidad individual y social.

Derechos Básicos de Aprendizaje de lenguaje

Los DBA son un conjunto de aprendizajes estructurales por área y grado, que ayudan a trazar rutas de enseñanza y se convierten en una herramienta de apoyo en cuanto a planeación y flexibilización curricular. Los DBA están estructurados siguiendo el orden de tres elementos: el enunciado, las evidencias del aprendizaje y el ejemplo. Se tiene en cuenta los factores de estándares básicos, entre estos la producción textual y la comprensión e interpretación textual, para los DBA de lenguaje respectivamente.

Tabla 1.

Referentes normativos del uso de las Tic en el proceso educativo y documentos de referencia del MEN para el desarrollo de competencias en producción y comprensión textual.

Artículo 67 de la Constitución Política de Colombia de 1991	Define la educación como un derecho de cada persona y a la vez un servicio público con función social.
La ley 115 de 1994 – Ley general de educación	Indica normas generales para regular el servicio educativo, ya que es público.
Artículo 72 de la Ley 115.	Puntualiza el Plan Nacional de Desarrollo Educativo, que incluye las acciones pertinentes para la prestación del servicio educativo.
La Ley 1341 del 30 de julio de 2009	Esta ley contempla los principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las Tic.
Artículo 6 de la Ley 1341	En el cual se define las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.
Artículo 39 de la Ley 1341.- Articulación del plan de TIC	Se establece la articulación del plan TIC con el Plan Nacional de Educación
Ley 1955 de 2019	Expide el Plan Nacional de Desarrollo
Orientaciones Generales para la educación en tecnología	Componen orientaciones básicas para el desarrollo de competencias en tecnología.
Lineamientos curriculares lengua castellana	Define las orientaciones epistemológicas, pedagógicas y curriculares para el área de lengua castellana.
Estándares Básicos de Competencias del Lenguaje	Son criterios que permiten establecer los niveles básicos de calidad de la educación brindada en las diferentes áreas.
Derechos Básicos de Aprendizaje de lenguaje	Delimita los saberes básicos que se deben adquirir en los diferentes grados escolares.

MARCO NORMATIVO O LEGAL INTERNACIONAL

Dentro del Marco Normativo a nivel Internacional a continuación se relacionan las siguientes:

Dentro de los planteamientos de la UNESCO está crear, aplicar políticas, programas, planes generales eficaces entorno al uso de las TIC en la educación. Del mismo modo contribuye a elaborar y aplicar programas orientados a aprovechar las tecnologías de la información y la comunicación en pro de la educación.

Según la UNESCO (2008) la adquisición de nociones básicas de TIC es el que entraña mayores cambios en las políticas educativas de base, es decir la “alfabetización tecnológica (TIC) que comprende la adquisición de conocimientos básicos sobre los medios tecnológicos de comunicación más recientes e innovadores” .(p.8) de acuerdo a lo anterior podemos afirmar que el objetivo principal de la políticas educativas es fomentar la adquisición de competencias básicas en TIC por parte de los docentes, incrementando la escolarización, mejorar prácticas educativas, fomentar la participación y escolarización al igual que y mejorar las competencias básicas en lectura, escritura y la lógica matemática.

Según la UNESCO “La pedagogía asociada a este enfoque comprende el aprendizaje colaborativo basado en proyectos y en problemas en el que los estudiantes examinan un tema a fondo y aportan sus conocimientos para responder interrogantes, temas y problemas cotidianos complejos.” (p. 13) A raíz de lo anterior expuesto deducimos que la enseñanza/aprendizaje tiene como objetivo el estudiante y el papel del docente consiste en estructurar tareas, guiar las habilidades y encaminar su proceso de enseñanza en desarrollar competencias digitales, que le faciliten la adquisición y acercamiento al conocimiento en el contexto.

Del mismo modo plantea Rodríguez et Al (2010) que las “habilidades que los estudiantes deben tener para enfrentarse a las llamadas necesidades del siglo XXI, mismas que son producto de la globalización, la multiculturalidad y la influencia de las TIC en la sociedad (p.8). Según lo anterior mencionado si los países invierten en transformar el contexto actual los ciudadanos impulsaran su economía y potenciaran sus habilidades.

Lorelí et Al (2019) menciona varios aspectos importantes los cuales se van a enumerar a continuación primero que los docentes son un modelo para los estudiantes, por lo que requiere poseer las competencias que todo ciudadano necesita para participar en una sociedad digital. El segundo aspecto es la concepción del docente como facilitador del aprendizaje y, en consecuencia, la importancia de las competencias pedagógicas de su perfil. El tercer aspecto es la relación de la competencia digital con otras áreas competenciales docentes: las profesionales, pedagógicas y del área disciplinar. Adicionalmente, se relaciona la CDD con la competencia digital de los estudiantes, necesaria para su participación en el contexto actual.

En efecto Lorelí et Al (2019) indica que se “tener experiencia en el uso de herramientas, conocer una gama de estrategias digitales, valorar sus aportaciones a la mejora educativa, actuar con confianza, creatividad y criticidad, y finalmente, ser fuente de aliento y ejemplo para otros profesores” (p.145). Asimismo, en el marco de las consideraciones anteriores es necesario complementar los aprendizajes en estudiantes, es necesario que exista la reflexión, mediante diferentes propuestas que potencien, aumenten, diversifiquen y apliquen mediante procesos y contexto.

Marco Teórico

El marco teórico de esta propuesta está basado en cuatro ejes temáticos los cuales se van a relacionar a continuación. El primero se relaciona con teorías que aportan a la investigación del uso de los recursos educativos digitales como lo es la teoría del Conectivismo. El segundo refiere a los aspectos fundamentales del uso de las TIC en el aula. El tercero hace referencia a la comprensión y producción textual y la importancia de la creación de cuentos interactivos por medio de recursos educativos digitales y por último se hablará del enfoque conectivista y aprendizaje significativo en escuelas multigrado.

En relación con el primer eje temático se relaciona la teoría del Conectivismo, sobre la base de las consideraciones anteriores según Siemens citado por Tumino y Bournissen (2016) el Conectivismo “es la integración de principios explorados por las teorías de caos, redes, complejidad y auto-organización. El aprendizaje es un proceso que ocurre al interior de ambientes difusos de elementos centrales cambiantes – que no están por completo bajo control del individuo”. (p. 118). En relación con lo anterior podemos decir que este nuevo enfoque cambia la forma de ver el mundo, de participar en la globalidad de la relación del conocimiento y el individuo que media los cambios la transversalidad en la educación, ya la relación del docente y el estudiante cambiaron de pasivo a activo, el estudiante posee más habilidades tecnológicas y el docente posee un saber que es el mediador entre el estudiante y el conocimiento.

En el orden de las ideas anteriores Tumino y Bournissen, (2016) plantea que “el reconocimiento de que la tecnología está propiciando la relación e interconexión de información, procesos y conocimientos de personas de diversas culturas de la manera más estrecha, inmediata y global” (p. 115) Dadas las condiciones que anteceden el conectivismo es el avance mediante artefactos tecnológicos donde promueve las practicas interactivas, cambiantes, actualizadas,

innovadoras, donde la información es en relación al maestro y estudiante el objeto de estudio, de aceptación y desecho de acuerdo a la funcionalidad, la validez y la puesta en práctica donde se concibe un verdadero y significativo aprendizaje, que se evidencia en la toma de decisiones, en la resolución de conflictos en la búsqueda creativa de nuevas alternativas de cambio.

En el segundo eje temático que se van a evidenciar aspectos fundamentales del uso de las TIC en el aula, tal como lo plantea Lugo (2017) “las TIC aplicadas a un proceso de enseñanza y aprendizaje en nuestras instituciones pueden generar un aporte innovador y creativo, dando acceso a nuevas formas de comunicación y beneficiando en gran proporción al ámbito educativo ” (párr.

1) En efecto se evidencia en este artículo denominado: Aspectos positivos de las TIC en el aula que las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) que son una herramienta dinamizadora y facilitadora de los procesos de enseñanza y aprendizaje en beneficio de nuestros educandos.

Por las consideraciones anteriores es importante mencionar los beneficios y aspectos positivos que generan las TIC en el aula Según Lugo (2017):

1. Interés: Los recursos audiovisuales, que integran textos, gráficos e imágenes en movimiento, refuerzan la comprensión multimedia y aumentan el interés del alumno respecto a los contenidos tradicionales estáticos (no interactivos).
2. Motivación. El alumno se encontrará más motivado si se le permite aprender la materia de forma más atractiva, amena, divertida y sencilla. Quizás este aspecto sea el más importante, puesto que el docente puede ser muy buen comunicador, pero si no tiene la motivación del grupo será muy difícil que consiga sus objetivos.
3. Interacción sin límites geográficos. Mediante las TIC cualquier alumno puede interactuar con cualquier otro alumno o grupo, a través de aulas virtuales, foros o redes sociales. A

través de Internet, un docente puede coordinar una clase sin la necesidad de que todos sus alumnos se encuentren en un mismo espacio físico.

4. Trabajo grupal. Las TIC también pueden potenciar el trabajo colaborativo en grupos, el intercambio de experiencias y la cooperación en busca de la solución de un problema. Las fronteras físicas del aula se expanden y, aunque el trabajo grupal se refiera a un tema específico, los participantes también desarrollan sus habilidades para utilizar dispositivos móviles, Internet y otros recursos TIC. Así estarán desarrollando las competencias que necesitarán en el futuro laboral.
5. Comunicación. Las TIC permiten que la comunicación entre docentes y alumnos sea más fluida, abierta y necesaria. Mensajes de correo electrónico, conversaciones en salones de chat o foros, grupos de Whatsapp, blogs, etc. Los distintos canales de comunicación que ofrecen las TIC logran ampliar el debate iniciado en el salón de clases, a fin de compartir ideas y resolver dudas.
6. Autonomía. Las TIC e Internet ofrecen una variedad de canales de información. El usuario debe ejercer su autonomía para obtener la información relevante; aunque en principio necesite aprender a filtrar su búsqueda y seleccionar los contenidos esenciales. El docente deberá acompañar este aprendizaje, pero finalmente los alumnos aprenderán a tomar decisiones por sí mismos.

Según se ha visto Lugo (2017) en su blog hace énfasis en que las TIC van enfocadas al proceso de enseñanza-aprendizaje generando un valioso aporte muy innovador, creativo, proporcionando camino y beneficio al ámbito educativo.

En la tercera parte hace referencia a la comprensión y producción textual e importancia de la creación de cuentos interactivos por medio de recursos educativos digitales en donde partiremos

a hablar de que en la actualidad vivimos en un contexto donde abundan diferentes expresiones comunicativas y este auge hace que nuestros sentidos también estén predispuestos al máximo a diferentes tipos de información y nuevos conocimientos.

Para afirmar lo anterior podemos decir que el MEN (2020) nos habla de “Comprensión y producción– suponen la presencia de actividades cognitivas básicas como la abstracción, el análisis, la síntesis, la inferencia, la inducción, la deducción, la comparación, la asociación” (p. 21). Apoyándonos en las afirmaciones anteriores podemos atribuirle a la comprensión y a la producción textual ventajas y capacidades cognitivas que se desarrollan durante la vida del individuo y se dan a conocer en la escuela cuando reflejan sus conocimientos en las diferentes apreciaciones lingüísticas, formas de expresarse, cuando da a conocer su punto de vista, y emite diálogos, sustenta sus ideas y las plasma para que otros las conozcan mediante diferentes situaciones artísticas, no verbales, semánticas y en un buen sentido en una correcta relación de él y su entorno social.

Además “todos los seres humanos están dotados con la capacidad lingüística y es función primordial de la formación en lenguaje aportar a su adecuado desarrollo” (p. 21) el nivel del lenguaje lo determinan varios factores e inciden de manera positiva o negativa el entorno social donde se desenvuelve cada persona pero es labor de la escuela encaminar, orientar a aquellas personas que por una u otra razón no tienen su potencial cognitivo desarrollado al máximo.

Significa entonces que las habilidades de comprensión y producción textual priman en la vida escolar de un individuo en el momento que le ayudan a definir sus cualidades como ser único y el papel dentro de una sociedad cambiante y que puede transformarla con su aporte, deseos, creencias, valores. Además, se declara que:

Se apunta a la consolidación de un significado al interactuar con el otro y comprende las diferentes situaciones de su entorno y la forma de asumir su rol y mejorar desde su condición única en un ser sociable que interactúa y lleva a la transformación a la “cultura de la argumentación en el aula (p. 29).

Es así como la escuela, es el lugar adecuado para lograr una interacción constante entre las acciones pedagógicas, la sociedad y la cultura, para potenciar habilidades y destrezas comunicativas pertinentes para satisfacer las necesidades actuales y responder a los requerimientos de las necesidades del entorno.

La sociedad escolar actual para desarrollar y evidenciar un desarrollo participativo en el aula debe de Construir y compartir objetivos transversales que dan sentido y entrada al uso de las TIC en el desarrollo del currículo y la formación activa de estudiantes en educación primaria. Como lo puede evidenciarse según García et al. (2013) “no cabe duda de que los recursos educativos digitales amplían las posibilidades pedagógicas de los libros de textos tradicionales en formato papel” (p. 66). Con estas apreciaciones, se busca un mayor aprovechamiento de los enormes recursos educativos disponibles en la red y en las posibilidades que ofrece la evolución tecnológica de los materiales didácticas dentro del aula.

Es evidente entonces que “las principales ventajas que los docentes atribuyen al aprendizaje colaborativo mediado por TIC se relacionan con el desarrollo de competencias transversales” (p. 68). Lo anterior evidencia que facilita las diferentes actividades dentro y fuera del aula.

Barrera et al (2020) sostiene en su investigación que “la tecnología educativa en las aulas de clases los estudiantes tienen mayores oportunidades de que aprendan más, distinto y mejor; [...] los docentes pueden planear el proceso de aprendizaje y mejorar su metodología de enseñanza gracias a los recursos digitales” (p. 2). Es de esta forma como las diferentes herramientas digitales

benefician la creación de cuentos, motivan y crean diferentes expectativas que después de una buena estrategia dinamizadora mediada por TIC y trabajo colaborativo beneficia y potencia la creación de cuentos en diferentes aplicaciones web claramente dirigido y mediado por docentes y cuidadores.

Del mismo modo Barrera et al (2020) afirma que “al aplicar estrategias tecnológicas dentro del aula de clases mediante aplicaciones, programas, herramientas que favorecen al aprendizaje de la lectura llaman la atención del niño y les motiva a aprender” (p. 472). Después de las consideraciones anteriores la iniciativa del docente en cambiar actividades y actitudes frente a la tecnología y la disposición al cambio abre la puerta principal de niños comprometidos, que emiten juicios, buscan generar conocimiento y ponen a prueba los adquiridos.

En el quehacer pedagógico, se ha replanteado la forma de concebir la lectura y escritura como un proceso en el cual los estudiantes involucran el desarrollo de las competencias comunicativas, es una de las tantas necesidades que es evidencian en la educación, tal como se ha visto en diversos proyectos de investigación.

A lo largo de la historia educativa han surgido y se han ampliado investigaciones en torno a la lectoescritura evidenciándose un notable cambio en sus concepciones teóricas y conceptuales. En este propósito estudios sobre la producción textual han descubierto el papel esencial y fundamental que cumplen en el proceso de aprendizaje de los educandos. Cabe mencionar a investigadores expertos como Daniel Cassany y Van Dijk entre otros, quienes nos han brindado importantes aportes en cuanto a la conceptualización y estrategias de composición de textos.

Hechas las consideraciones anteriores Vera (s.f) manifiesta que:

En el libro *Describir el escribir*, que no es suficiente que los escritores conozcan el código escrito; para escribir adecuadamente los autores deben saber utilizar dicho código en una

situación particular, y además tienen que haber desarrollado buenos procesos de composición de textos” (como se cita en Cassany, 1995, p. 2).

En efecto y como se ha venido mencionando la calidad en la producción de textos es una prioridad en todos los ámbitos: sociales, académico, personal y hasta profesional. Del mismo modo Vera (s.f) hace referencia a la importancia de dos aspectos fundamentales en la producción textual la coherencia y la cohesión.

Finalmente se habla de la importancia de desde el aprendizaje colaborativo y significativo en escuelas multigrado. En relación a la importancia del aprendizaje colaborativo es importante recalcar la postura de Mora y Hooper (2016) donde señalan a Ralph y Yang (1993), citados por Prendes, (2003) donde aluden que el trabajo colaborativo se deriva del aprendizaje colaborativo y que este es: “el intercambio y cooperación social entre grupos de estudiantes para el propósito de facilitar la toma de decisiones y/o la solución de problemas. La colaboración entre aprendices les permite compartir hipótesis, enmendar sus pensamientos, y trabajar mediante sus discrepancias cognitivas” (p. 103).

En este sentido es importante tener claro que el trabajo colaborativo es un término diferente al trabajo en grupo, debido a que el primero implica una mayor interacción grupal. En el ámbito educativo es significativo para los estudiantes porque hay un intercambio de ideas lo cual permite ejercer un rol activo- participativo en diferentes escenarios.

Resulta oportuno mencionar que según Ausubel (1976) “el surgimiento de nuevos significados en el alumno refleja la consumación de un proceso de aprendizaje significativo” (p. 2) Este aprendizaje corresponde a la capacidad de relacionar conocimientos previos, llegando a adquirir nuevos significados, enriqueciendo así su estructura cognoscitiva. Este enfoque va en contra de la memorización y repetición, por lo tanto, acerca al estudiante a un rol más activo, de

análisis y comprensión. Además, delimita sus necesidades de aprendizaje que varían de acuerdo con la edad, contexto social, cultura, entre otros aspectos.

Por lo mencionado anteriormente, no es inoportuno asociar el aprendizaje que se da en las aulas multigrado de las escuelas urbanas, con el aprendizaje significativo, teniendo en cuenta que los estudiantes logran autonomía en el desarrollo de actividades y llegan a ejercer un rol cooperativo con sus compañeros de grados inferiores, donde al enseñar conceptos básicos, afianzan sus propios conocimientos. Es así como se menciona en “blog Tiching (2019)” al referirse a las aulas multigradas, “Esta estrategia pedagógica, permite que los alumnos de diferentes edades puedan convivir en el aula y aprender juntos” (párr. 3)

El hecho de contar con aulas multigrado llega a ser un desafío para el docente, ya que la diversidad del grupo conlleva a una planificación exhausta de actividades que se ajusten a las necesidades grupales e individuales, pero a la vez representa una oportunidad de explorar estrategias que motiven y activen diferentes metodologías, de igual manera juega a favor del proceso pedagógico el trabajo dentro del aula de manera interdisciplinar.

Marco Conceptual

Dentro de las políticas educativas para el sector rural formuladas durante los noventa, conviene destacar el diseño e implantación del Proyecto de Educación para el Sector Rural, a cargo del Ministerio de Educación Nacional. Así mismo Perfetti (2003) plantea el objetivo de este proyecto fue:

Ampliar la cobertura y promover la calidad de la educación en el sector rural para las poblaciones focalizadas, fortalecer la capacidad de gestión educativa de las entidades territoriales, promover procesos de formación de las comunidades para la convivencia y la paz, y generar políticas para la educación técnica rural”. (p. 168).

El proyecto comenzó en el año 2000 está previsto realizarse en diez años. Los modelos y programas que ofrece el PER para el nivel de educación básica son los siguientes

Como lo anota el MEN, “la atención de los gobiernos sobre la educación rural se ha concentrado principalmente en la ampliación de la cobertura en educación primaria [...] hicieron particular énfasis en la educación de adultos y más recientemente en el preescolar o en la educación básica secundaria” (p. 187) En los marcos de las observaciones anteriores podemos afirmar que por parte de las entidades nacionales, se dio un avance en cuanto a la cobertura de la educación rural mejorando a nivel de infraestructura, cobertura y programas que beneficiaron principalmente a la población rural infantil, juvenil y adultos mejorando los niveles de alfabetización. Es evidente que los esfuerzos en cuanto al mejoramiento de la cobertura han cosechado logros a juzgar por la evolución positiva de este indicador en los diagnósticos de los respectivos planes.

En el Plan “La Apertura Educativa” (1990-1994), se ve representada la intención de “superar las extremas condiciones de inequidad de la educación en el país. Dentro de los objetivos

en a educación rural, se propuso promover la asistencia y permanencia escolar durante todo el ciclo de primaria” (p. 186). De los anteriores planteamientos se deduce que el modelo Escuela Nueva que se implementa a todas las áreas rurales del país, mediante capacitación de docentes rurales en este modelo, promoviendo el desarrollo de la educación para la población indígena y campesina y así buscar una estrategia para cerrar la brecha educativa y redistribuir los recursos de financiamiento hacia las zonas más desfavorecidas de la población colombiana.

Por otra parte, Forero (2013) define la escuela rural multigrado “como una alternativa para mejorar las prácticas tradicionales de carácter transmisionista, memorístico y pasivo, por una nueva forma de enseñanza y aprendizaje personalizado, participativo y constructivista. Argumento fundado en el criterio de Colbert y Mogollón (1985) cuando señalan que con este tipo de escuela:

Se ha logrado modificar el modelo educativo convencional, centrado en el docente, hacia un modelo participativo y colaborativo centrado en el estudiante; donde se toma la escuela como la unidad fundamental de cambio para mejorar la cobertura, calidad y equidad de la educación” (p. 49).

En este sentido la escuela rural multigrado no funciona dentro de los términos de equidad y eficiencia planteados a través de las políticas educativas del Estado Colombiano, que constitucionalmente señala que la educación de los colombianos debe ser igualitaria y de la misma calidad.

En este propósito, podemos decir que en teoría el gobierno plantea avances, recursos que favorecen la actividad en la escuela multigrado rural, pero no se llevan a la práctica y esas escuelas que permanecen en la ruralidad, donde los recursos económicos de los padres son limitados hay decadencia en la infraestructura, en material didáctico y las tecnologías son ajenas a ese contexto, donde el quehacer del docente es la única interacción con el conocimiento, las

interacción tecnológica y con la actualidad y depende del docente y su capacitación tecnológica la innovación en el aula.

Por consiguiente, podemos decir que la producción textual y la comprensión de lectura en el proceso de interpretación de textos Díaz, (2012) “es la base para la interacción en las demás áreas del conocimiento, el niño que se inicia con bases sólidas en el análisis y comprensión textual no tendrá dificultad alguna para el desarrollo de cualquier actividad en su vida escolar” (p. 25). Hechas las consideraciones anteriores pretendemos mediante la motivación tecnológica mejorar las competencias y habilidades de producción textual, creación de cuentos interactivos y la interpretación en estudiantes rurales de escuela multigrado en interpretación de textos.

Según Santiago et al (2005) menciona que “la lectura es comprender, y este acto implica el ejercicio de habilidades mentales superiores tales como: predecir, inferir, analizar, sintetizar, entre otras” En consecuencia la comprensión lectora es un conjunto de actividades, que incluyen pre-saberes, crea hipótesis y finalmente las comprueba, crea expectativas y crea nuevos conceptos. Estos nuevos conceptos el individuo va asociándolos a través de experiencias, y de su contexto, para cambiar la forma de ver la realidad.

Ahora bien, la lectura literal es predominante en el ámbito académico. Es el nivel básico de lectura centrado en las ideas y la información que está explícitamente expuesta en el texto. La Lectura literal es reconocimiento de detalles (nombres, personajes, tiempos y lugar del relato) (p. 9) comúnmente esta lectura se realiza para identificar lo que podemos decir acerca del texto, y verificar si siguen la secuencia, identifican causas y consecuencias de hechos explícitos en la narrativa.

Por el contrario, la lectura inferencial constituye la lectura implícita del texto y requiere un alto grado de abstracción por parte del lector. Las inferencias se construyen cuando se comprende

por medio de relaciones y asociaciones de los significados local o global del texto. (p.10) por consiguiente la lectura inferencial busca que el lector después de hacer un análisis pueda dar razón y exponer nuevas ideas que surgen a partir de lo leído, crear conclusiones, crear detalles y relacionarlos en el contexto.

Al mismo tiempo Durango (2015) resalta que “la lectura crítica es de carácter evaluativo donde intervienen los saberes previos del lector, su criterio y el conocimiento de lo leído, tomando distancia del contenido del texto para lograr emitir juicios valorativos desde una posición documentada y sustentada”. (p. 10) Podemos decir que se hace una lectura crítica cuando después de leer un texto nos apoyamos en el para tomarlo de referente, apoyando o invalidando su teoría y exponer un punto de vista dándole un valor de exactitud, claros concisos, pertinentes y apropiadas.

De acuerdo con los razonamientos que se han venido realizando es importante mencionar que las TIC son fundamentales en el proceso educativo y formativo de los estudiantes, con el fin de potenciar y fortalecer el proceso de lecto-escritura, debido a que los estudiantes en la actualidad son más perceptivos a un entorno digital, además que facilita la interacción con diferentes recursos educativos digitales. En este sentido Abril & Barreño (2016) argumenta que “las TIC son aquellas tecnologías que se necesitan para la gestión y transformación de la información, y muy en particular el uso de computadores y programas que permiten crear, modificar, almacenar, administrar, proteger y recuperar esa información” (p. 32) Sobre la base de las consideraciones anteriores podemos dirigir nuestros esfuerzos como docentes teniendo como herramientas aliadas diferentes recursos educativos manejador por las tecnologías que nos permita hacer más fácil, prácticas y divertidas, que permitan la creación textual de historias, cuentos y recreen la producción textual en diferentes contextos promoviendo diferentes aprendizajes.

El aprendizaje colaborativo es definido Relevo et al (2018) como:

Un proceso en el que un individuo aprende más de lo que aprendería por sí solo, fruto de la interacción de los integrantes de un equipo, quienes saben diferenciar y contrastar sus puntos de vista, de tal manera, que llegan a generar un proceso de construcción de conocimiento” (p. 117).

Como se ha venido exponiendo en las líneas anteriores, este último es una técnica que se centra en el razonamiento para el pensamiento divergente o pensamiento de la creatividad, a través de actividades de aprendizaje basadas en el principio de la socialización didáctica y la interdependencia positiva entre los aprendices. Esa interdependencia es el corazón de las actividades colaborativas que definen la colaboración y transforman el trabajo grupal en trabajo en equipo. Para lograr una disciplina en los estudiantes, organizarlos en grupos y decirles que trabajen juntos puede no ser suficiente. Dada su habitual confusión, cabe mencionar que el aprendizaje colaborativo se diferencia del cooperativo. En este último, se hace una división marcada de la tarea que cada miembro debe realizar, y la responsabilidad del desarrollo de construcción de saberes recae fundamentalmente en el docente. En cambio, con el primero, el colaborativo, las metas son comunes a lo largo de todo el proceso y la autogestión de los conocimientos se hace cada vez más evidente.

El aprendizaje colaborativo tiene sus fundamentos en el Aprendizaje Social (Vygotsky) y está asociado a la teoría Social Constructivista, esto implica estrategias de enseñanza y de evaluación que propicien en los estudiantes el desarrollo de un aprendizaje consciente y verdaderamente significativo en interacción con sus comunes.

Capítulo 3. Metodología

Tipo de Investigación

INVESTIGACIÓN ACCIÓN PEDAGOGICA

La investigación acción sustentada desde la perspectiva de Colmenares (2011) “metodología de mucha riqueza, que permite la expansión del conocimiento, que genera respuestas concretas a problemáticas que se plantean los investigadores y coinvestigadores” (pp. 103-104) es importante posibilidad de accionar en aula diferentes estrategias diseñadas y aplicadas para mejorar el sistema educativo y social.

La investigación acción según Restrepo (2006) sustenta que se “reglamenta la investigación como una condición mínima para el otorgamiento del Registro Calificado en todos los programas profesionales” (p. 92). Lo anterior pretende que en el aula se aborde obligatoriamente la investigación acción con el propósito de mejorar la calidad educativa y de formación docente mejorando el quehacer diario y así dar solución a problemas que se encuentran presentes en la escuela propiciando desde la formación herramientas para desde un enfoque investigativo plantear estrategias que mitiguen, cambien y activen las buenas prácticas actualizadas en escuela.

La Investigación acción permitirá interactuar con las diferentes estrategias uniendo la teoría y la practica en el aula para dar solución a problemas que afecta a estudiantes escuela multigrado

Además, resulta oportuno mencionar en Restrepo (2006) que el “saber hacer se construye permanentemente para enfrentar y transformar su práctica diaria, respondiendo adecuadamente a necesidades de aprendizaje de los estudiantes” (p. 95). En el orden de las observaciones anteriores podemos afirmar que es en el trabajo de aula el docente a partir del análisis de su situación real

actual, analice, critique, se cuestione y plantee estrategias acordes, dinámicas interactivas, para beneficiar el entorno de su aula y potencie las capacidades de los estudiantes.

La investigación acción consta de las fases implican un diagnóstico, la construcción de planes de acción, la ejecución de dichos planes y la reflexión permanente de los involucrados en la investigación, que permite redimensionar, reorientar o replantear nuevas acciones en atención a las reflexiones realizadas.

Entonces es el rol del docente el que toma más fuerza siendo este un transformador en su quehacer cotidiano contextualizando, un saber acorde a la realidad, abierto al cambio, definir fortalezas y atender debilidades presentes para mejorar la calidad educativa y transformar la práctica docente mediante un cambio continuo.

Par abordar la investigación acción educativa debemos tener en cuenta las ideas (teoría), herramientas (métodos y técnicas) y ritos (costumbres, rutinas, exigencias, hábitos) que deben ser registrados a medida de los alcances realizados constantemente.

En conclusión la Investigación Acción permite al docente comportarse como un artífice, potenciador de acciones de cambio, ya que le da valor a enseñar, a cómo aprender a aprender, comprender la estructura de su propia práctica, ser transformador permanente y estar en constantemente registrando lo que aprende.

Modelo de Investigación

ENFOQUE INVESTIGATIVO.

Dentro de este ítem se va a abarcar el tema del enfoque investigativo debido a que el proyecto de investigación concentra su atención en el análisis de diferentes cualidades y variables que influyen en un hecho sin llevar a cabo una medición exacta. Para llevar a buen término nos

referimos a la idea que nos ofrece La investigación cualitativa según Rodríguez et. al (1996) “representa las distintas estrategias cualitativas en la investigación educativa como un árbol que hunde sus raíces en la vida cotidiana, y parte de cuatro actividades básicas: experimentar, vivir, preguntar y examinar” (p. 28.)

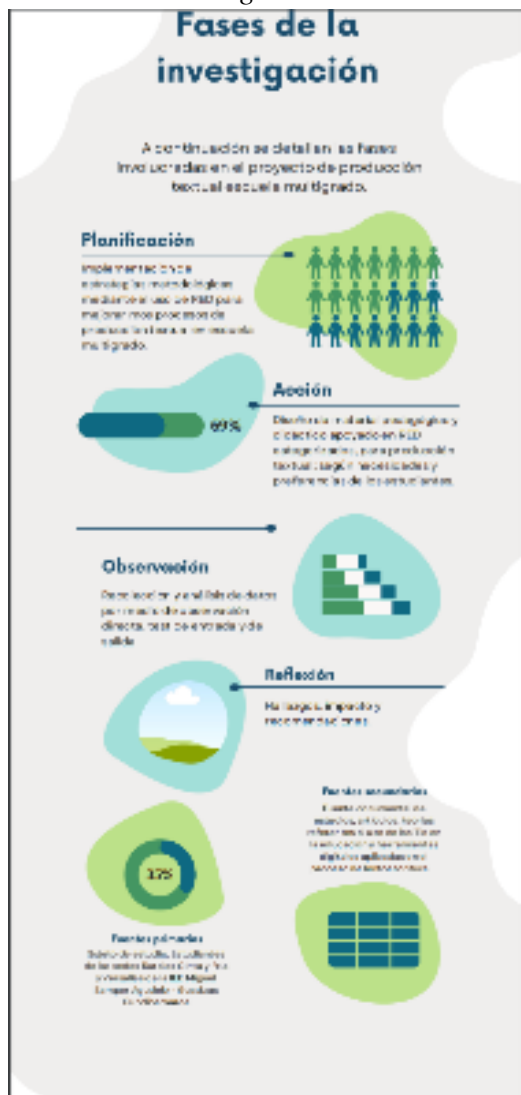
Para la aplicación del método cualitativo el problema debe estar en el contexto del investigador y ser experimentada, además se puede tomar como una investigación etnográfica e interpretativa, ya que se tiene una población ya definida, teniendo como objetivo mejorar la producción textual y del mismo modo crear cuentos interactivos apoyándonos en los recursos educativos digitales en aulas multigrado, punto de partida para observar el problema actual en dichas sedes.

Para dar más claridad al enfoque cualitativo cabe mencionar como Galeano, (2003) plantea que “las investigaciones no cuantitativas son valiosas si se realizan periódicamente a través de un estudio completo” (p. 16). Hechas las consideraciones anteriores se puede afirmar que la escuela es un foco de investigación constante en donde el interactuar con estudiantes es el escenario propicio para verificar periódicamente el progreso en la solución de un problema dentro del aula.

Desde la escuela multigrado se pretende abordar la problemática encontrada entorno a la producción textual y como ya se ha mencionado anteriormente por medio de estrategias alternas articuladas con RED (Recursos Educativos Digitales), los cuales permiten ser un eje fundamental entre los procesos de enseñanza de los estudiantes dándoles así un aprendizaje significativo.

Fases del Modelo de Investigación

Figura 1.
Fases de la investigación



Nota: Consultar la infografía completa en el siguiente enlace: https://www.canva.com/design/DAEsG4pSOuQ/share/preview?token=kzK-84PjCH86iy-UIdSNA&role=EDITOR&utm_content=DAEsG4pSOuQ&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=sharebutton

Para dar cumplimiento al desarrollo de esta investigación se presentan las siguientes fases: planificación, acción, observación

Descripción de las fases

1. Planificación: se inicia con el propósito de implementar estrategias metodológicas mediante los recursos educativos digitales con el fin de fortalecer procesos de comprensión y producción de textos, mejorar aspecto de nuestro quehacer docente frente a los procesos lecto-escriturales en la escuela multigrado, en este sentido se identifica el problema se hace un diagnóstico y a continuación se plantean las acciones estratégicas para desarrollarlo

2. Acción: en la Investigación Acción Pedagógica la investigación como ya se mencionó anteriormente permite interactuar con las diferentes estrategias articulando la teoría y la practica en el aula para dar solución a la problemática que afecta a los estudiantes de la escuela multigrado.

3. Observación: involucra el recoger y analizar los datos respectivos con los aspectos de la investigación. Se observa la acción para poder reflexionar sobre lo que se ha descubierto y aplicarlo a la investigación. En este sentido para la observación se requiere utilizar técnicas para recoger datos que aporten a la investigación que se está desarrollando.

4. Reflexión: establece la fase que cierra la investigación y da paso a la elaboración de la reflexión y probablemente se replantean el problema para dar apertura a la autorreflexión. Es evidente entonces que esta fase compone uno de los periodos más significativos del proceso de investigación – acción.

Para la elaboración del proyecto de investigación, se hace fundamental la identificación de las fuentes que permiten la recolección de la información, por lo cual se muestran las siguientes fuentes:

Fuentes Primarias.

Suministrada directamente por el sujeto de estudio de la investigación, descrita anteriormente, es decir, la población conformada por la Institución Educativa Miguel Samper Agudelo y en especial las sedes educativas rurales que son sujeto de estudio: Escuela Rural Cinta y Fría y Versalles

Fuentes Secundarias.

Mencionadas igualmente como fuente documental o de segunda mano, las cuales corresponden a estudios, artículos y teorías ya elaboradas sobre las TIC, los AVA, los OVA, y las herramientas digitales aplicadas a los procesos de la lectoescritura.

Población y Muestra

El proyecto de investigación se pretende aplicar en el municipio de Guaduas Cundinamarca, ubicado a 77km de Bogotá la Capital de Colombia; el Municipio de Guaduas Cundinamarca, conocido como uno de los 13 centros históricos que fueron declarados Monumento Nacional en 1.959 cuenta actualmente con una población de 31. 250 habitantes. Se aplicara en sede Versalles y cinta y fría 2 de las 56 veredas que conforman el área rural municipio de Guaduas, donde se encuentra la única I. E. D. Miguel Samper de carácter público del municipio con presencia en el área urbana atendiendo preescolar, primaria, básica, media y educación para adultos y extra edad con la jornada dominical y nocturna que es atendida por los docentes de planta dela institución educativa. A continuación, se presenta la tabla de la totalidad de la población de estudiantes atendidos en la Institución Samperina patrimonio histórico y cultural de su región. Población Muestra- Sedes Cinta y Fría y Versalles IED Miguel Samper Agudelo- Guaduas Cundinamarca.

La Institución Educativa Departamental Miguel Samper presta el servicio educativo en los niveles de Educación Preescolar, Básica Primaria en jornada mañana, Básica Secundaria y Media Académica y Técnica en jornada única, la jornada nocturna ofrece educación por ciclos para realizar 2 grados en uno y la jornada dominical también se acoge a esta modalidad para prestar un servicio educativo más flexible y accesible para aquellos que por diferentes razones no terminaron su periodo de aprendizaje en la jornada mañana, todas las jornadas tiene como misión según lo plantea en su documento institucional la I.E.D Miguel Samper. Consejo Academico, (2017) orientar su Proyecto Educativo Institucional (PEI) hacia la formación integral de personas éticas con disposición permanente para aprender, capaces de desempeñarse de manera competente en el campo académico, social y laboral; responsables con su entorno para contribuir de manera positiva

en el desarrollo y transformación de la sociedad, es decir, se propone lograr que el estudiante adquiera sentido de pertenencia por su institución, su localidad, la conservación del medio ambiente y el patrimonio histórico y cultural de su región.

**Estadística de estudiantes por jornada IED Miguel Samper Agudelo – Municipio de
Guaduas Cundinamarca**

Tabla 3.

Sedes de Básica Primaria Urbana IED Miguel Samper Agudelo – Guaduas Cundinamarca

Sedes	Número de Estudiantes	Número de Docentes
Concentración Urbana Benjamín Herrera	162	5
Concentración Urbana Camino Real	96	3
Concentración Urbana Francisco Javier Matiz	159	6
Concentración Urbana Infantil El Refugio	26	1
Concentración Urbana Jhon F. Kennedy	181	6
Concentración Urbana José Antonio Galán	195	6
Concentración Urbana La Granja	69	2
Concentración Urbana Policarpa Salavarrieta	187	6
Total	1075	35

Tabla 4.

Sedes de Básica Primaria - Multigrado de Rural IED Miguel Samper Agudelo – Guaduas Cundinamarca.

Sedes Multigrado	Número de estudiantes	Número de Docentes
Escuela Rural Raizal y Cajón	20	1
Escuela Rural Buenos Aires	8	1
Escuela Rural Campeona	11	1
Escuela Rural Carbonera	18	1
Escuela Rural Despensas	12	1
Escuela Rural El Balú	75	3
Escuela Rural El Hato	21	1
Escuela Rural Granada	12	1
Escuela Rural La Cumbre	13	1
Escuela Rural La Yerbabuena	17	1
Escuela Rural San José	5	1
Escuela Rural Totumal	6	1
Escuela Rural Santa Rosa	8	1
Escuela Rural Ceniceros	7	1
Escuela Rural Chipautá	24	1
Escuela Rural El Palmar	8	1
Escuela Rural Guaduo	14	1
Escuela Rural Versalles	24	1
Escuela Rural Agua Clara	9	1
Escuela Rural Cinta y Fría	6	1
Escuela Rural Corrales	5	1
Escuela Rural Cucharal	11	1
Escuela Rural Escritorio	4	1
Escuela Rural El Hatillo	8	1
Escuela Rural El Perú	11	1
Escuela Rural El Trigo	3	1
Escuela Rural Lajitas	10	1
Escuela Rural San Miguel	18	1
Total	388	30

Tabla 5.*Jornada Única IED Miguel Samper Agudelo – Guaduas Cundinamarca*

Grado	Número de Estudiantes
Sexto	310
séptimo	283
Octavo	258
Noveno	264
Décimo	202
Once	152
Total	1469

Tabla 6.*Jornada Extra-edad IED Miguel Samper Agudelo – Guaduas Cundinamarca*

Jornada	Número de Estudiantes
Fin de semana	110
Nocturna	36
Total	146

Tabla 7.*Total, Jornadas IED Miguel Samper Agudelo – Guaduas Cundinamarca*

Jornadas	Número Total de Estudiantes
Jornada Única	1469
Mañana	1463
Fin de semana	110
Nocturna	36
Total	3078

MUESTRA

La sede rural Cinta y Fría es una escuela multigrado donde los grupos están conformados de la siguiente manera: de **grado primero** con 3 niños y niñas, donde 1 es niño y 2 son niñas, sus edades oscilan entre los 6 y 7 años, de **grado tercero** con 2 niños y niñas, donde 1 es niño y 1 es niña, sus edades oscilan entre los 7 y 8 años y grado **cuarto** con 1 niño su edad es de 9 años. La mayoría son estudiantes que han realizado su proceso de aprendizaje en la Escuela Rural cinta y Fría, los cuales son de la misma vereda y sus alrededores.

En la sede se cuenta con un total de 6 estudiantes, en los cuales se puede observar que no tienen la posibilidad de tener acceso, ni cobertura de internet para realizar sus clases virtuales; así que hay que hacerlo mediante llamada telefónica por llamada-conferencia o mensajes vía WhatsApp ya que los padres no cuentan con plan de datos o wifi sino solo por recarga.

En el aspecto psicológico la mayoría de los estudiantes manifiestan un comportamiento y desarrollo cognitivo, motor, lingüístico, perceptivo, social y emocionales normales, sin embargo, existen niños que tienen problemas de aprendizaje y de conducta.

La mayoría de los padres de familia son Guaduales.

En el aspecto laboral, los padres de familia se dedican al comercio informal, obreros, una minoría ostenta en la siembra de cultivos de café y frutales.

A pesar de la incertidumbre en la que viven los niños por sus aspectos económicos muchos tienen aspiraciones y proyectos a largo plazo ya que quieren ser profesionales, jugadores de futbol, profesores, comerciantes, entre otros.

De igual manera la escuela Rural Versalles está ubicada al Norte del Municipio de Guaduales Cundinamarca a una distancia de 13 kilómetros del casco urbano. La sede rural Versalles es una escuela multigrado se cuenta con un total de 29 estudiantes, de los cuales 26 asistentes y tres

ausentes, donde los grupos están conformados de la siguiente manera: grado preescolar con 2 niñas y 1 niño, sus edades oscilan entre los 5 y 6 años; de grado primero con 2 niños y 2 niñas, donde, sus edades oscilan entre los 6 y 7 años, grado segundo con 2 niños y 1 niña, sus edades oscilan entre los 7 y 8 años, de grado tercero con 3 niños y 5 niñas, , sus edades oscilan entre los 7 y 8 años y grado cuarto con 4 niños, y 4 son niñas su edad son de 9 a 11 años y grado quinto con 2 niñas, su edad son de 11 a 12 años. La mayoría de los estudiantes son una población flotante debido a las granjas avícolas que hay en el sector y periódicamente son rotados en otros municipios y una minoría son estudiantes que han realizado su proceso de aprendizaje en la misma escuela. En el aspecto psicológico la mayoría de los estudiantes manifiestan un comportamiento y desarrollo cognitivo, motor, lingüístico, perceptivo, social y emocionales normales, sin embargo, existen niños que tienen problemas de aprendizaje y de conducta.

La mayoría de los padres de familia son migrantes, de municipios vecinos y del mismo sector. En el aspecto laboral, los padres de familia se dedican al comercio informal, administradores de granjas, obreros, etc. Una minoría se dedica al turismo y sus derivados. A pesar de la incertidumbre en la que viven los niños por sus aspectos económicos muchos tienen aspiraciones para un futuro no muy lejano pues quieren ser profesionales, manejo de maquinaria pesada, enfermeros, profesores, comerciantes, entre otros.

Tabla 8.

Muestra- Sede Rural Cinta y Fría IED Miguel Samper Agudelo- Guaduas Cundinamarca.

Sede Rural Cinta y Fría			
Grado	Número de Estudiantes		
	Niños	Niñas	Edad
1°	1	2	Entre 6 a 7 años
3°	1	1	7 y 8 años
4°	1	0	9 años
Total	3	3	

Tabla 9.

Población Muestra- Sede Rural Versalles IED Miguel Samper Agudelo-Guaduas Cundinamarca.

Sede Rural Versalles			
Grado	Número de Estudiantes		
	Niños	Niñas	Edad
Preescolar	1	2	Entre 5 y 6 años
1°	2	2	Entre 6 y 7 años
2°	2	1	Entre 7 y 8 años
3°	3	5	Entre 7 y 8 años
4°	4	4	Entre 9 y 11 años
5°	0	2	11 y 12 años
Total	23		

Categorías de Estudio

Para esta investigación se tuvieron en cuenta categorías como la comprensión lectora, producción textual, habilidades comunicativas y las Tecnologías de la Información y la Comunicación TIC. Referenciando las respectivas subcategorías.

Según Strauss y Corbín (2002):

La categorización consiste en la asignación de conceptos a un nivel más abstracto... las categorías tienen un poder conceptual puesto que tienen la capacidad de reunir grupos de conceptos o subcategorías. En el momento en el que el investigador empieza a agrupar los conceptos, también inicia el proceso de establecer posibles relaciones entre conceptos sobre el mismo fenómeno (p. 1).

Así que dichas categorías de análisis nos muestran la ruta hacia los objetivos que queremos alcanzar, identificando conceptos que se relacionan y, por ende, permitiendo generar estrategias de enseñanza-aprendizaje aplicables al aula; que, junto a la base teórica, ayudan a integrar y especificar procesos.

En la siguiente tabla se muestran dos dimensiones educativas; la enseñanza y el aprendizaje, las respectivas categorías y subcategorías, citando algunos teóricos que se refieren a estas y los instrumentos de recolección de información que serán utilizados.

Tabla 2.*Categorías de análisis*

DIMENSIONES	CATEGORÍAS	SUBCATEGORÍA	TEÓRICOS	INSTRUMENTOS
Enseñanza Profesor	Enfoque docente	<ul style="list-style-type: none"> • Conectivismo • Aprendizaje significativo y escuela multigrado • Aprendizaje colaborativo 	<ul style="list-style-type: none"> • Siemens (2004) Tumino y Bournissen, (2016) • Lugo (2017) • Díaz, (2012) • Relevo, O. et al 2018 	<p>Observación directa</p> <p>Blog colaborativo</p>
Aprendizaje Estudiante	Procesos comunicativos	<ul style="list-style-type: none"> • Lectura • Escritura 	Bohórquez Gómez V, et al (2011)	<ul style="list-style-type: none"> • Prueba diagnóstica • Talleres • Encuesta
	Comprensión lectora	<p>Niveles de lectura</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inferencial • Crítica • Literal 	Suarez et al, (2015)	<ul style="list-style-type: none"> • Observación directa • Talleres • Foro
	Producción textual	<ul style="list-style-type: none"> • Coherencia • Cohesión • (Tipología textual) Textos narrativos 	<ul style="list-style-type: none"> • Cassany (1995) • Díaz (1996) • Durango (2015) 	<ul style="list-style-type: none"> • Planeación de clase • Foro
	Las TIC	<ul style="list-style-type: none"> • Las TIC en el aula • Uso de Recursos Educativos Digitales (Creación de cuentas interactivos) 	<ul style="list-style-type: none"> • Basaez Sepulveda & Cárdenas V, (2014) • Alfaro y Badilla (2015) 	<ul style="list-style-type: none"> • Foro • Blog colaborativo • Padlet colaborativo

Para el desarrollo de esta propuesta se categorizó el enfoque docente; involucrando teorías y metodologías como el Conectivismo, el aprendizaje significativo; relacionándolo estrechamente con la escuela multigrado, teniendo en cuenta que la población muestra pertenece a esta modalidad educativa, por ende, juega un papel muy importante el trabajo colaborativo entre estudiantes de diferentes grados.

De igual manera se habla de los procesos comunicativos, con sus respectivas subcategorías como son, la lectura y la escritura como pilares del proyecto, que permiten indagar e implementar estrategias dirigidas al mejoramiento de estos procesos, involucrando otras categorías como comprensión lectora y la producción textual, ya que se pretende que los estudiantes por medio de diferentes actividades y valiéndose de Recursos Educativos digitales, creen textos narrativos, conociendo su estructura y características, pero que además interactúen y comprendan otros textos, que sirvan como guía para sus creaciones. Por consiguiente, se categorizaron también las TIC, como apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje, tomando el aspecto motivador que implica su uso en el aula y por ende los Recursos Digitales aplicados al quehacer pedagógico.

Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

Las técnicas e instrumentos que se van a desarrollar en la propuesta de investigación son las siguientes:

- ✓ Test inicial (prueba diagnóstica)
- ✓ Foro
- ✓ Talleres
- ✓ Observación directa
- ✓ Encuesta (Test final)

Figura 3.

Instrumentos y Técnicas de Investigación. (Fuente creación propia)



A continuación, se hará una breve descripción de cada una de las técnicas e instrumentos de investigación:

Prueba Diagnóstica (test inicial): Es un instrumento que permite reconocer las habilidades y conocimientos entorno a establecer las competencias comunicativas que han adquirido los estudiantes. Resulta oportuno mencionar que la prueba diagnóstica tiene como finalidad determinar cuáles son las debilidades y fortalezas que presentan los educandos, en este sentido se evidencia qué puede o no puede hacer el estudiante y cómo se desenvuelve en diferentes situaciones.

Foro: Según Acuña (2016), es un instrumento de evaluación que permite el aprendizaje colaborativo y el desarrollo del pensamiento crítico por sus múltiples aspectos cognitivos y socio-afectivos.

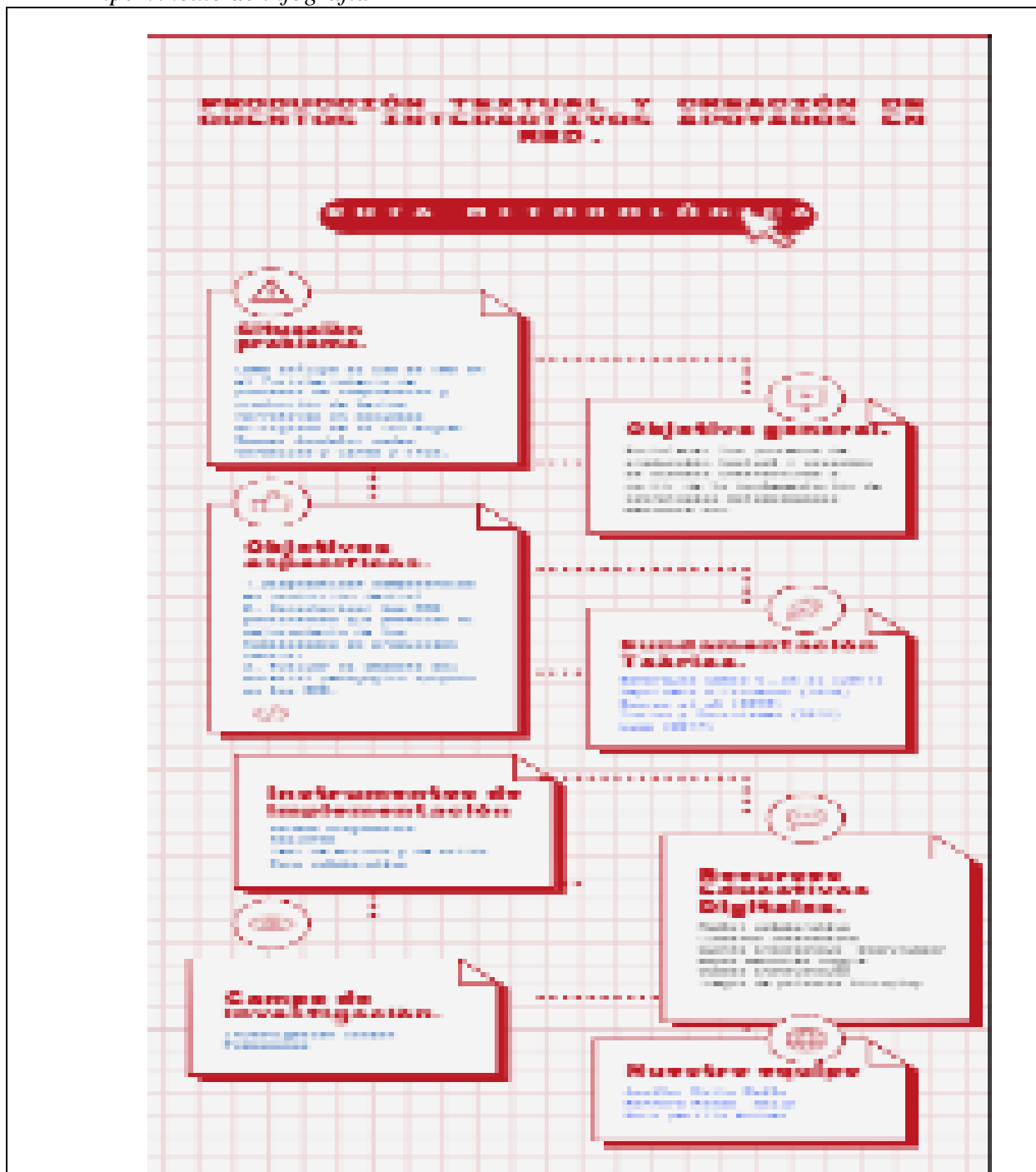
Talleres: Teniendo en cuenta los planteamientos de Alfaro y Badilla (2015) al determinar que el “taller es un espacio para hacer, para la construcción, para la comunicación y el intercambio de ideas y experiencias...es ante todo un espacio para escuchar es, ante todo, un espacio para acciones participativas” (p. 87). En este propósito se realizaron talleres pedagógicos donde se incluyen actividades pedagógicas innovadoras con el soporte de las TIC a los estudiantes para el desarrollo y fortalecimiento de competencias comunicativas.

Observación directa: Loggio (2012) afirma que “la observación directa consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos o conducta manifiesta” (como se cita en Hernández, et al., 2006, p. 316). En este propósito esta técnica será utilizada con el fin de observar y recoger datos directamente en el aula o espacio de enseñanza-aprendizaje. Logrando el objetivo de interactuar directamente con las necesidades, inquietudes y motivaciones de los estudiantes.

Encuesta: Según Grasso (2006) “es un procedimiento que permite explorar cuestiones que hacen a la subjetividad y al mismo tiempo obtener esa información de un número considerable de personas” (p. 13). Con relación a lo anterior se plantea realizar a los estudiantes una encuesta con el fin de identificar el nivel de desarrollo en competencias comunicativas que poseen los estudiantes.

Ruta de Investigación

Figura 2.
Hipervínculo de infografía



Nota. Consultar la infografía completa en el siguiente enlace: https://www.canva.com/design/DAEqfmwuONG/Gj-J6yZ2Yq5C2E_gEzwTqQ/view?utm_content=DAEqfmwuONG&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink

Capítulo 4. Intervención Pedagógica o Innovación TIC, Institucional u Otra

Diseño

Para la ejecución de este proyecto denominado “La producción textual y creación de cuentos interactivos apoyados en recursos educativos digitales en aulas multigrado de las sedes rurales Versalles y Cinta y Fría de la I.E.D Miguel Samper municipio de Guaduas Cundinamarca.” Se tomaron varias técnicas e instrumentos los cuales contribuyen al alcance de los objetivos planteados dentro de la propuesta de investigación; así mismo nos permite analizar y concluir los resultados de esta investigación. Como primera medida se optó por utilizar instrumentos cualitativos-cuantitativos como fue la prueba diagnóstica (test de inicial), para evaluar el objetivo específico número uno, el cual consiste en: Diagnosticar las competencias en producción textual en los estudiantes de las sedes rurales Versalles y Cinta y Fría de la IED Miguel Samper Agudelo. Con la aplicación del test de entrada *Test de entrada- proyecto de producción textual* (disponible en: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfxwNmUp6m3FgydLiNIJyQbLib1QH-tsHTAiIq89LyT2LC_5A/viewform?usp=sf_link Fuente: creación propia).

Figura 4.

Test de Entrada

Test de entrada - Proyecto de producción textual

Estimado estudiante a continuación encontrará un test diagnóstico, con el cual se dará inicio al proyecto de producción textual. Favor diligenciarlo teniendo en cuenta conocimientos previos.

gmorap@unicartagena.edu.co [Cambiar de cuenta](#)

*Obligatorio

Correo *

Tu dirección de correo electrónico

Nombres y Apellidos *

Tu respuesta

Curso *

1. El cuento es un ejemplo de texto * 1 punto

Descriptivo

Narrativo

Instructivo

2. Las partes del cuento, en su orden son: * 1 punto

Inicio, nudo, problema

Introducción, inicio, final

Introducción, nudo, desenlace

3. En esta parte del cuento se da a conocer el conflicto de la historia y se desarrollan los hechos más relevantes. * 1 punto

Desenlace

Nudo

Inicio

4. Hechos o acontecimientos que ocurren en el relato. * 1 punto

Acciones

Espacio

Personajes

5. La siguiente oración puede ser parte de un cuento * 1 punto

...y la mujer se convirtió en el águila más enorme de la montaña

...Esta cigarrá llevaba siempre su guitarra

...Juan encontró una curiosa mascota en la luna

6. En el siguiente esquema encontramos una historia en el siguiente orden. * 1 punto

La rana accede. El escorpión la engaña y los se ahogan

Una rana y un Escorpión se conocen. A la orilla de un río

La rana desconfía del Escorpión, cuando este Le pide un favor

Introducción, nudo y desenlace

Nudo, introducción y desenlace

Desenlace, introducción y nudo

7. El siguiente fragmento de una historia, hace referencia a. * 1 punto


Hace mucho tiempo, junto a un bosque vivía un pobre leñador con su mujer y sus dos hijos. El niño se llamaba Hånsel y la niña Gretel.

Introducción

Nudo

Desenlace

8. La siguiente oración hace parte de un texto narrativo. * 1 punto



9. Crea un texto corto acerca de las vacaciones de Javier, utiliza las siguientes palabras. * 1 punto

Selva animales río árbol

Amigos frutas corrieron

Tu respuesta

10. ¿Cuáles son sus cuentos favoritos? * 1 punto

Tu respuesta

Enviar Borrar formulario

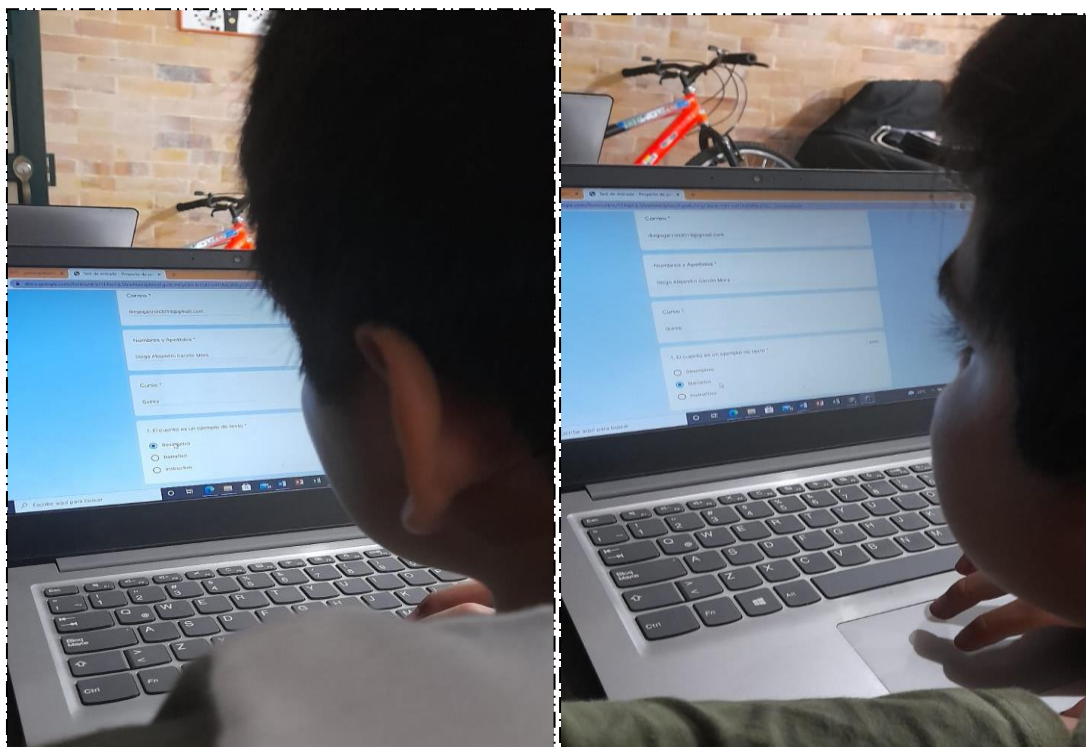
Nota: En la anterior imagen se evidencia el formulario del test de entrada, donde se dio inicio al diagnóstico y al proyecto, allí los estudiantes contestaban de acuerdo a sus saberes y conocimiento previos.

En el diligenciamiento del test se evidenció que los estudiantes objeto de este estudio, reconocen el cuento como un texto narrativo y se evidencia que han leído algunos cuentos clásicos infantiles disponibles en la biblioteca escolar de cada sede. La mayoría reconoce la estructura de este tipo de textos, especialmente los educandos de grado cuarto y quinto, pero en el momento de asociarlo en una lectura o producción de una historia, no hay coherencia. También, en el momento de elegir oraciones que pueden hacer parte de un cuento, no diferencian este de la leyenda, la fábula u otros, llegando a crear historias sin un orden característico y lógico.

Por esta razón utilizaron algunos conectores de manera repetitiva y tienden a ser breves en sus producciones. De igual modo en los diferentes cursos se notó falencias en cuanto al uso adecuado de signos de puntuación. Cabe agregar que la mayoría de pruebas se aplicaron de manera virtual, donde los padres de familia o acudientes, de alguna u otra manera intervinieron en las respuestas; por tal motivo fue necesario reforzar temáticas y conocimientos previos para la aplicación de diferentes actividades, así como el trabajo en coherencia y cohesión.

Figura 5.

Estudiante de la Sede Rural Cinta y Fría diligenciando el test de Entrada

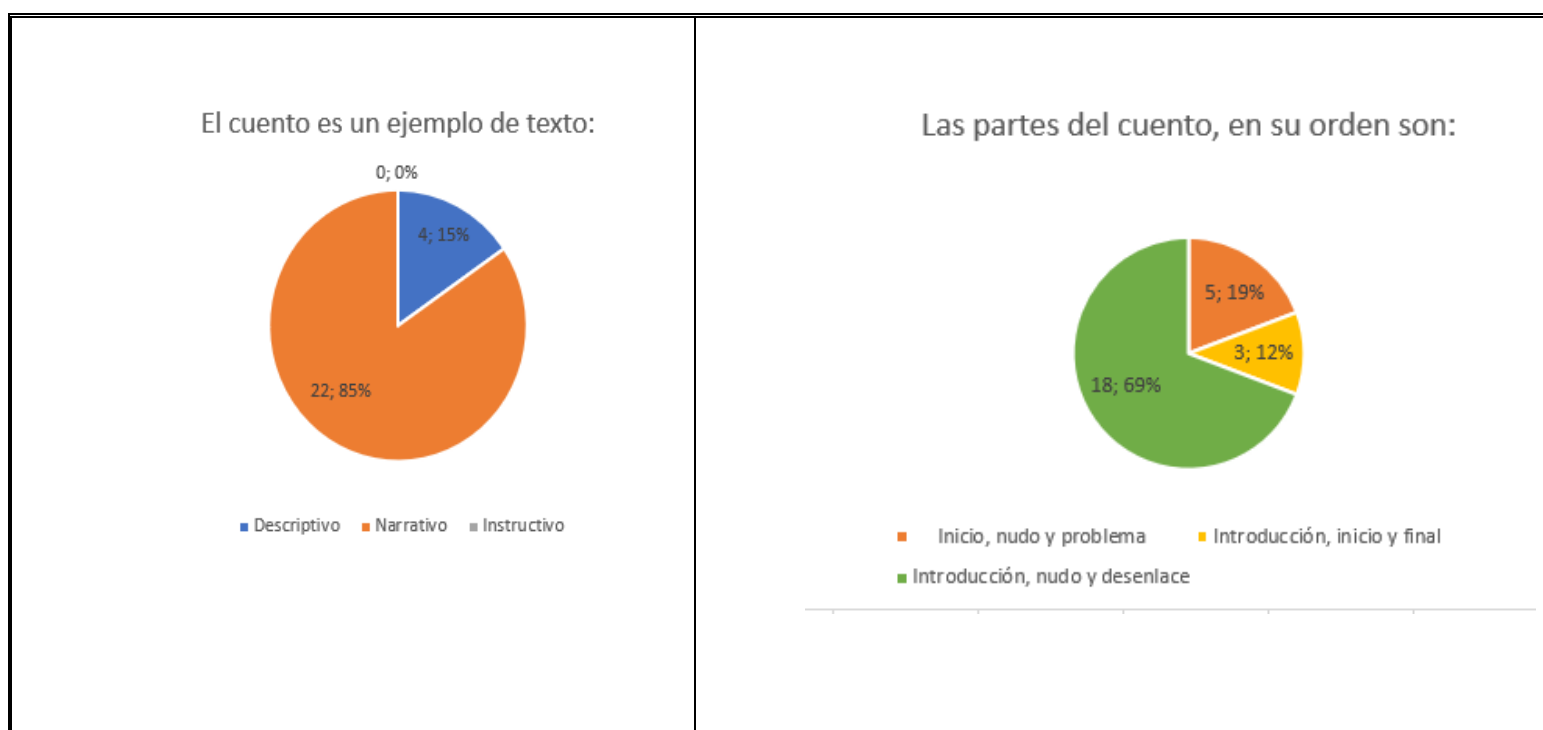


Nota: En la anterior imagen se muestra a un estudiante de la Sede Rural Cinta y Fría diligenciando el test de

Entrada

Los instrumentos utilizados en el transcurso de esta investigación para la recolección de información fueron dos test uno de entrada y uno de salida a manera de formularios en la plataforma de google. A continuación, se presentan los resultados obtenidos en la prueba diagnóstica realizada a los estudiantes objeto de estudio de las sedes rurales Versalles y Cinta y Fría de la IED Miguel Samper Agudelo del Municipio de Guaduas, jornada mañana grupos conformados por 22 y 4 estudiantes respectivamente.

Figura N° 6
Reconocimiento del cuento

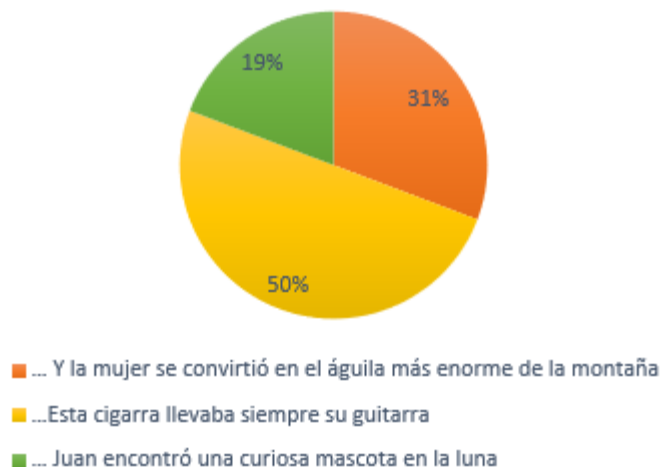


El 22,85% de los estudiantes reconocen el cuento como un tipo de texto narrativo, mientras que solo un 4,15 % no.

En relación a la estructura del cuento, el 18,69 % de los estudiantes identifica las partes de este tipo de texto y el 8,31 no tiene claro tal orden.

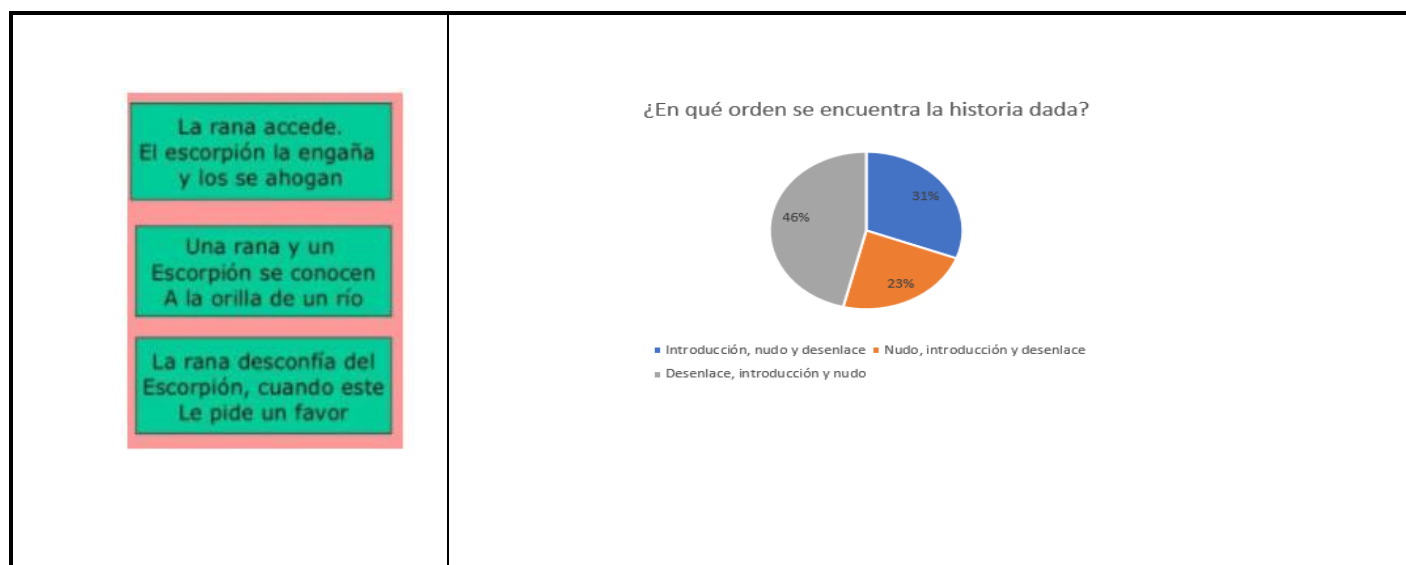
Figura N° 7
Parte de un cuento

La siguiente oración puede ser parte de un cuento



En el momento de elegir oraciones que pueden ser parte de un cuento, un 81% de los estudiantes no diferencia las características de textos narrativos como la fábula y leyenda, en relación al cuento. Solo el 19 % relacionó la proposición adecuada.

Figura N° 8
Orden y secuencia



Menos de la mitad de los estudiantes identificaron el orden en el que estaba dada la historia.

Tal como se observa, el 54% no logró reconocer tal estructura.

En el test de entrada se pide a los educandos crear una historia acerca de las vacaciones de Javier, utilizando las palabras dadas

Selva animales río árbol
Amigos frutas corrieron

26 respuestas

los amigos animales fueron a la selva y corrieron a si al arbol de frutas i despues fueron al rio a pescar i despues se bañaron i fin

Javier conoce a los animales en sus vacaciones y van al río.

Javier se fue de vacaciones a la selva y se encontró un río y un árbol y en el árbol habían frutas y habían unos animales que se dieron cuenta que él estaba en la selva de ellos y salieron corriendo avisándoles a sus amigos que Javier estaba en la selva y Javier se encontró a la guacamaya y se quedaron un rato platicando y después él se fue a conocer más de la selva y cuando estaba en la mitad de la selva se encontró y ahí Javier dio las gracias y desde ahí se hicieron amigos y un día Javier fue a caminar con la guacamaya muy conocida como la reina de los pájaros y en ese trayecto se encontraron en rey de los leones y dijo muy buena encontrada de ustedes saben no es comido en todo sería bueno de comida una guacamaya muy sabrosa o un niño para el jueves aunque para el jueves no porque mis papás me invitaron a comer cerdo y dijo la guacamaya ¡ja no vasa a poder y le gritó a Javier corre y Javier corría por todo ese bosque y la guacamaya volaba por los aires y llegaron donde un enorme simio que era amiga de la guacamaya desde hacía muchísimo tiempo y le dijo que estaban en problemas y que le ayudara con un león y él dijo eso es pan comido y el león llegó allá y lo cogió con la mano y lo lanzó allá y nunca más volvieron los leones a molestar y Fin colorado este cuanto se acabó.

A nivel general se evidencia que la mayoría de los estudiantes tienden a hacer escritos muy breves, sin tener en cuenta estructura del texto, en otros casos aunque las historias son extensas, carecen de coherencia y cohesión, hacen uso repetitivo de conectores, especialmente “y”. a la vez no hay buen manejo de signos de puntuación.

Implementación

El segundo objetivo específico planteado dentro de la propuesta está: Caracterizar los RED pertinentes que permitan el mejoramiento de las habilidades de producción textual. Para lo cual se han implementado el uso de diferentes Recursos Educativos Digitales, que aportan al objetivo general centrado en el fortalecimiento de los procesos de producción textual y creación de cuentos interactivos. Una de las principales herramientas que apoyan el proceso, son diferentes fichas interactivas, recopiladas en un cuaderno digital, creado en el sitio web Liveworksheets, así como diferentes juegos de palabras diseñadas en la plataforma Educativa multimedia Educaplay.

A continuación, se presenta la tabla de categorización de Recursos Educativos Digitales.

Tabla 10:

Categorización de Recursos Educativos digitales

Nombre del Recurso Educativo Digital	Objeto del RED	Objetivo del RED	Alcance del RED
Podbean	La creación de los Podcast inicio en el 2000, gestionada desde el grupo de Yahoo!.	Integrar los podcasts en actividades de enseñanza aprendizaje.	Puede ser utilizado para publicar audio-blogs y video-blogs.
*Liveworksheets (Cuaderno interactivo)	Ejercicios interactivos. Sitio web operado por Victor Gayol	Fortalecer conocimientos mediante ejercicios por medio de fichas interactivas auto-correctibles.	Motivar el desarrollo de actividades que pueden incluir sonidos, videos, ejercicios de asociación, de selección; entre otros.
*Padlet	Creador de Tecnología educativa. Fundado en 2012	Apoyar el trabajo colaborativo entre docentes y estudiantes mediante pizarra digital, usando diferentes estructuras de diseños.	Crear mural colaborativo virtual donde interactúan docentes y estudiantes.
*Canva	Herramienta de diseño gráfico. Creado en 2012.	Desarrollar la creatividad de los docentes y estudiantes.	Diseño y creación de contenidos digitales como complemento

			para las actividades y temáticas.
QuestBase	Herramienta de formación y aprendizaje	Crear y administrar evaluaciones, pruebas y encuestas en línea.	Apoya el aprendizaje por medio de la creación y aplicación de evaluaciones y exámenes.
Foro-activo	Herramienta de comunicación	Motivar la participación tanto de estudiantes como estudiantes en relación a un tema en común.	Realizar contacto comunicativo mediante discusiones, debates en un foro personalizado.
Educaplay (Juegos de palabras)	Plataforma web multimedia	Crear diferentes actividades educativas multimedia.	Interactuar con diferentes juegos de palabras como crucigramas y sopas de letras, afianzando vocabulario y conceptos
*Wix	Plataforma Multimedia y Educativa	Crear blogs	Implementar de Portafolio digital

Nota: En la anterior tabla No 10, se dan a conocer una recopilación de categorización de Recursos Educativos Digitales.

***Recursos Educativos digitales utilizados e implementados en el proyecto de producción textual.**

El tercer objetivo específico planteado fue, diseñar e implementar material pedagógico y didáctico con relación al uso e integración de Recursos Educativos Digitales, mediante un portafolio electrónico online en WIX. Plataforma en la que permite mostrar nuestra experiencia, resaltando la importancia de utilizar nuevas estrategias a la vanguardia. Este portafolio contiene diversas funciones de diseño y herramientas profesionales que hacen que sea llamativo, innovador para los educandos y para nuestro quehacer pedagógico en el aula.

En este portafolio se incluyeron artes fundamentales del proyecto como lo son: presentación de maestrantes en un blog, objetivos, ruta metodológica; diseño metodológico;

situación problema; Categorías de análisis; población y muestra; Presentación de la propuesta del cuaderno interactivo “Entre Cuentos”; Conclusiones. Utilizando algunas herramientas digitales como canva, genially, YouTube, book creator, Liveworksheets, entre otros.

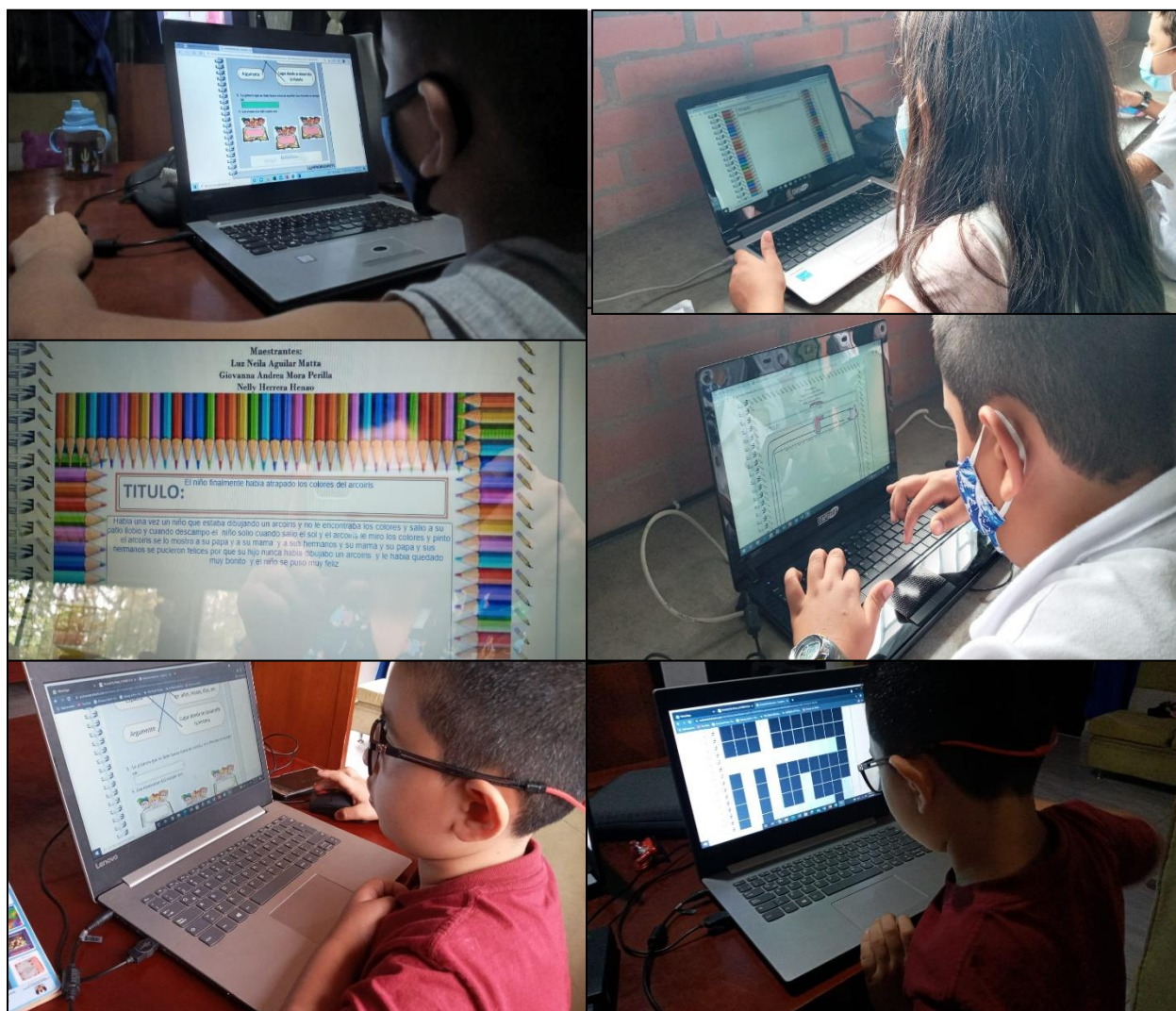
La estrategia implementada para la intervención pedagógica, fue el diseño y construcción de un Cuaderno Interactivo utilizando la aplicación Live Worksheets, con la que se pretendió fortalecer la producción y comprensión textual en los estudiantes de escuela multigrado de la Institución Educativa Miguel Samper Agudelo sedes rurales Versalles y Cinta y Fría. En este sentido se buscó que los estudiantes desarrollaran y fortalecieran la comprensión y producción textual de manera clara, precisa, breve y coherente, ajustándonos a la situación comunicativa, del mismo modo que mantuvieran una motivación y gusto personal por las actividades de la lectura y la práctica de la escritura.

Con esta propuesta se planteó la posibilidad de encaminar nuestras acciones pedagógicas hacia prácticas novedosas e interactivas que involucraron a los estudiantes con el aprendizaje de manera activa y valorando su contexto.

Por lo tanto se planteó como una intervención pedagógica innovadora centrada en la utilización e incorporación de Recursos Educativos Digitales a los procesos de comprensión y producción de textos en estudiantes de dos escuelas rurales multigrado pertenecientes a la I.E.D. Miguel Samper Agudelo del Municipio de Guaduas Cundinamarca, es importante agregar que esta estuvo enmarcada en generar un aprendizaje significativo en ambientes interactivos de forma individual y trabajo colaborativo, desarrollando competencias en lecto-escritura.

Imagen N° 9.

Evidencia fotográfica con población objeto



Nota: En la imagen No. 3. Se muestran las evidencias fotográficas de algunos de los estudiantes al momento de desarrollar las actividades del Cuaderno Interactivo

La innovación tecnológica siempre ha estado presente en nuestro entorno social para facilitar las diferentes actividades diarias de los seres humanos, haciendo que las tareas se tornen prácticas, rápidas, didácticas lúdicas e integradoras.

Esta innovación promueve cambios positivos y negativos en las diferentes sociedades que permite una evolución, ritmos diferentes de aprendizajes, cambios en procesos escolares, comunicativos, laborales y sociales a los cuales debemos adaptarnos, como en la actualidad la pandemia que hizo un alto en el camino y afirmó diferentes aprendizajes.

Así mismo, como docentes de aula sentimos la necesidad de mejorar las prácticas diarias mediante la capacitación docente e interacción de los estudiantes con diferentes artefactos tecnológicos de uso cotidiano en la adquisición de conocimiento promoviendo didácticas diferentes, innovadoras e interactivas entre estudiante y conocimientos adquiridos.

La intervención pedagógica fue mediante el diseño y aplicación de diferentes estrategias desarrolladas como recursos educativos digitales creados, potencian la interacción de estudiantes con recursos disponibles en sedes (portátiles) tiene doble propósito de vincular y cambiar el rol del estudiante en agente activo, participativo y agente creador de diferentes cuentos interactivos y producción textual desarrollados en diferentes plataformas, generando interés, expectativas y potenciar los conocimientos previos.

Mencionar las actividades que se desarrollaron con los niños y para que se trabajó cada una: ejemplo se trabajó producción textual con tales actividades.

Dentro de las estrategias desarrolladas se planteó una unidad didáctica la cual tiene como objeto fomentar el interés de los estudiantes de escuela multigrado por la lectura, mediante el uso de las TIC, para desarrollar habilidades y competencias de comprensión, interpretación y producción textual.

Con referencia a lo anterior se muestra el diseño de la unidad didáctica planteada como estrategia para vincular los procesos de comprensión y producción textual y las TIC.

UNIDAD DIDACTICA “ENTRE CUENTOS”

Los Recursos Educativos Digitales llegan a ser de gran apoyo para nuestro quehacer pedagógico, ya que tienen un propósito educativo, que nos permite integrarlos para desarrollar nuevas estrategias de enseñanza-aprendizaje; orientando su uso hacia el alcance de un objetivo didáctico y pedagógico.

Así que el uso de Recursos Educativos digitales resulta indispensable en estos momentos de cambio en el contexto educativo, donde se requiere innovar de cara a los nuevos retos que implica el proceso de enseñanza-aprendizaje, los contextos han cambiado y por lo tanto las estrategias no deben ser las mismas que utilizábamos al contar únicamente con Recursos Analógicos. Actualmente el uso de las TIC hace que se globalice la información y se extiendan los intereses de los educandos. Por consiguiente, la educación tiende a ser universal y las herramientas tecnológicas facilitan situaciones de aprendizaje donde los estudiantes encuentran motivación para acercarse al conocimiento de manera más autónoma y significativa, según sus intereses y los de la sociedad actual.

A continuación, se hace una descripción de la unidad didáctica:

UNIDAD DIDACTICA	
<u>RESUMEN DE LA UNIDAD</u>	
<p>Esta unidad se pretende desde la escuela multigrado potenciar el aprendizaje mediado desde las TIC y Desde la Educación Inicial los textos narrativos fortalecer a los y las niñas en la construcción sólida de estructuras en su fantasía, a reforzar su capacidad de imaginación y creatividad, a ampliar sus experiencias. Del mismo modo permiten la profundización de ideales muy diferentes a los que les ofrece otros medios masivos como la televisión.</p> <p>En este sentido los textos narrativos satisfacen y enriquecen aspectos psicológicos y emocionales, además de que aportan a desarrollar otras habilidades como crear, innovar e imaginar permitiendo así que sea un instrumento educativo y que mejor manera que hacerlo articulándolo con las TIC e implementar algunas para darle un sentido didáctico y practico al crear narraciones digitales e ilustrarlas creando competencias relacionadas con lo estético, lo emocional, lo cultural, lo ideológico, lo cognitivo y lo pragmático.</p> <p>Ante la situación planteada el papel de los cursos en línea es favorecer el uso de herramientas didácticas en el campo instruccional y utilizar el ciber espacio como nuevo escenario para actividades educativas, conexión entre campo de estudio pedagógico, tecnología educativa y el currículo en una simulación del aula virtual que se apoya en redes y optimiza tiempos, espacio, elimina vacíos de educación tradicional y todos los actores se involucran en el mismo lugar.</p> <p>En este propósito un ambiente virtual de aprendizaje es donde confluyen estudiantes, docentes para interactuar psicológicamente en relación con ciertos conocimientos, desarrollando unas habilidades, actitudes mediante recursos informativos y medios didácticos para aplicarlos en la solución de un problema en el contexto.</p> <p>Cabe agregar que el diseño de cursos en línea abarca diferentes ambientes de aprendizajes con diferentes perspectivas educativas y que atiende no a una sino a múltiples necesidades y que perdura en el tiempo, aplicable en diferentes contextos aplicables de acuerdo con la tecnología existente en los procesos de enseñanza aprendizaje. Tal como se ha visto la creación de cursos en línea tiene como objetivo el perfeccionamiento de ambientes educativos de aprendizaje virtual para satisfacer necesidades estudiantes y programador de plataforma.</p> <p>Como objetivo principal dar a conocer una guía de curso en línea que incluye actividades que favorecen la producción de textos narrativos con niños de escuela multigrado, donde es importante seguir procesos, transversalizar el conocimiento, contar con las propuestas de los estudiantes y donde ellos pasan de una lectura literal a ser críticos frente a la producción, incluso a ser proponentes de la evaluación de sus propias producciones.</p>	
ÁREA DE FORMACIÓN	Lenguaje- Español
TEMAS PRINCIPALES	Unidad 1: textos Narrativos. Unidad 2: El Cuento. Unidad 3: Comprensión y Producción Textual.
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	
<ul style="list-style-type: none"> Fomentar el interés de los estudiantes de escuela multigrado por la lectura, mediante el uso de las TIC, para desarrollar habilidades y competencias de comprensión, interpretación y producción textual. 	
POBLACIÓN	3ª. 4ª ,5ª sedes Versalles – Cinta y Fría
PERFIL DEL ESTUDIANTE (CONTEXTO)	Perfil del estudiante (contexto)
CONTEXTO SOCIAL	Los estudiantes de la sede Versalles y Cinta y Fría pertenecen a diferentes familias campesinas de estratos bajos y condiciones sociales deficientes carentes de equipos tecnológicos en sus hogares, pero dispuestos a indagar y dejarse guiar en el trabajo virtual, niños activos, alegres con mucha imaginación y creatividad, en busca de nuevos conocimientos y espacios de aprendizaje con los aportes valiosos de sus distintas culturas. Se caracterizan por el deseo de superación tomando en su docente un guía que les brindará las pautas y estrategias didácticas para avanzar en nuevos, didácticos y dinámicos procesos de aprendizaje.
TIEMPO	2 meses
UNIDAD 1. TEXTOS NARRATIVOS	

ACTIVIDAD DE CARÁCTER INDIVIDUAL – ACTIVIDAD N° 1. ¿DÓNDE ESTAN LAS PALABRAS?			
TIEMPO ESTIMADO DE LA ACTIVIDAD	ACTIVIDADES	HERRAMIENTAS	ENTREGABLE/PRODUCTO FINAL
1 SEMANA	<p>ACTIVIDAD DE CARÁCTER INDIVIDUAL</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Observar el corto - video la bruxa. 2. Analizar el corto la bruxa y escribir la historia que se desarrolla en él. 3. Hacer un dibujo representativo de la historia escrita anteriormente 4. Enviar al docente y publicarla en el blog disponible en la sección de herramientas. 	<p>Corto la bruxa disponible en el siguiente enlace https://youtu.be/jFxaNN7JMag</p> <p>BLOG https://creandoaprendoescuemultigrado.blogspot.com/ (fuente creación propia)</p>	<p>El estudiante debe entregar:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. En un documento en Word la producción textual, historia que se desarrolla en el corto. 2. Foto del dibujo anexa en el documento de Word. 3. Foto de publicación en el blog https://creandoaprendoescuemultigrado.blogspot.com/
ACTIVIDAD DE CARÁCTER COLABORATIVO – ACTIVIDAD N° 2. PRESENTACIÓN EN PREZZI			
TIEMPO ESTIMADO DE LA ACTIVIDAD	ACTIVIDADES	HERRAMIENTAS	ENTREGABLE/PRODUCTO FINAL
1 semana	<p>ACTIVIDAD DE CARÁCTER COLECTIVA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Observar los video textos narrativos para niños, elementos, características y tipos de textos narrativos. 2. Por grupos de 3 o 4 estudiantes realizar una presentación en el programa prezzi en la cual se den a conocer las principales características de los textos narrativos. 3. Enviar la presentación al docente en un documento en Word. 	Prezzi	Documento en Word con enlace de la presentación en Prezzi

ACTIVIDAD DE CARÁCTER COLABORATIVA – ACTIVIDAD N° 3. CREANDO TEXTOS NARRATIVOS			
TIEMPO ESTIMADO DE LA ACTIVIDAD	ACTIVIDADES	HERRAMIENTAS	ENTREGABLE/PRODUCTO FINAL
1 semana	<p>ACTIVIDAD DE CARÁCTER COLABORATIVA</p> <p>Los estudiantes deben realizar lo siguiente:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ingresan al Padlet colaborativo por medio del enlace ubicado en la columna de herramientas. 2. Una vez hayan ingresado los estudiantes, deben analizar y elegir una de las opciones que más les llamen la atención. Opciones: Crea tu propia historia según la imagen dada. Crea tu texto narrativo tomando como referencia la siguiente oración Crea tu texto narrativo según la siguiente pregunta. 3. Crear una historia de acuerdo con la opción que eligió. 4. Publica las historias en el padlet colaborativo. 5. Tomar una foto y luego subirla a la plataforma. 	<p>Padlet colaborativo.</p> <p>https://padlet.com/nagmatt88/8j8nk10bbkrct70f</p>	<p>Foto de padlet colaborativo con la publicación de la creación textual.</p>
UNIDAD 2. EL CUENTO			
ACTIVIDAD N° 1. CRUCIGRAMA: PARTES Y ELEMENTOS DEL CUENTO			
TIEMPO ESTIMADO DE LA ACTIVIDAD	ACTIVIDADES	HERRAMIENTAS	ENTREGABLE/PRODUCTO FINAL
1 semana	<p>ACTIVIDAD DE CARÁCTER INDIVIDUAL</p> <p>El estudiante debe:</p>	<p>Educaplay</p> <p>https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6797686-crucigrama_el_cuento.html</p>	<p>Pantallazo del crucigrama resuelto en Educaplay</p>

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ingresar a Educaplay y registrarse. 2. Ingresar al link que se encuentra en la columna de herramientas. 3. Resolver el crucigrama partes y elementos del cuento. 4. Tomar pantallazo de la actividad resuelta y subirla a la plataforma 		
ACTIVIDAD N° 2. ANALISIS Y CREACIÓN DE UN CUENTO EN PROGRAMA DE WORD			
TIEMPO ESTIMADO DE LA ACTIVIDAD	ACTIVIDADES	HERRAMIENTAS	ENTREGABLE/ PRODUCTO FINAL
1 semana	<p>ACTIVIDAD DE CARÁCTER INDIVIDUAL</p> <p>El estudiante debe:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Analizar un mapa mental creado en la herramienta Coggle disponible en el enlace relacionado en herramientas. 2. Una vez los estudiantes visualicen y analicen el mapa conceptual, se complementa con la ejemplificación con el folleto de un cuento realizado en canva denominado “Javier y Ana andan soñando”. Relacionado en el enlace que aparece en la columna de herramientas. 3. Finalmente los estudiantes realizaran un cuento en el programa de Word, enviarlo al docente encargado 	<p>Mapa mental coogle https://coggle.it/diagram/X1PvdulyOT03DLnh/t/partes-del-cuento</p> <p>cuento ana y Javier https://www.canva.com/design/DAEGy3iZhOw/pH4xTl9KvMT8PNUrc9AkmA/view?utm_content=DAEGy3iZhOw&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink</p> <p>Word</p>	Cuento realizado por los estudiantes en el programa de Word
ACTIVIDAD N°. 3. SOPA DE LETRAS			
TIEMPO ESTIMADO DE LA ACTIVIDAD	ACTIVIDADES	HERRAMIENTAS	ENTREGABLE/ PRODUCTO FINAL

1 Semana	<p>ACTIVIDAD DE CARACTER INDIVIDUAL</p> <p>El estudiante debe:</p> <ol style="list-style-type: none"> Ingresar al link que se encuentra en la columna de herramientas. Resolver la sopa de letras: el cuento https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6796916-el_cuento.html 	Educaplay sopa de letras https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6796916-el_cuento.html	Tomar pantallazo de la actividad resuelta y subirla a la plataforma link de educaplay
UNIDAD 3. COMPRENSIÓN Y PRODUCCIÓN TEXTUAL			
ACTIVIDAD N° 1. INTERPRETO UN CUENTO			
TIEMPO ESTIMADO DE LA ACTIVIDAD	ACTIVIDADES	HERRAMIENTAS	ENTREGABLE/PRODUCTO FINAL
1 semana	<p>ACTIVIDAD DE CARÁCTER COLABORATIVO</p> <p>El estudiante debe:</p> <ol style="list-style-type: none"> Escoger un cuento, leerlo. Luego contestar las siguientes preguntas: ¿De qué se trata el texto? ¿Qué ocurrió? ¿A quién le ocurrió? ¿Cuáles son los personajes? ¿Qué pasó primero? ¿Qué pasó después? ¿Qué pasó finalmente? El estudiante ingresara al enlace del padlet colaborativo. (ubicado en la columna de herramientas) 	Padlet colaborativo: https://padlet.com/andreamora8610/y2dy2pewumrtzi41	Evidencia fotográfica del padlet colaborativo dónde se evidencie la publicación del estudiante
ACTIVIDAD N° 2. ¿DE QUIÉN HABLAMOS?			
TIEMPO ESTIMADO DE LA ACTIVIDAD	ACTIVIDADES	HERRAMIENTAS	ENTREGABLE/PRODUCTO FINAL
1 semana	<p>ACTIVIDAD DE CARÁCTER COLABORATIVO</p>	Blog colaborativo disponible en https://creandoaprendoescuola.multigrado.blogspot.com/	Evidencia fotográfica de lo realizado por los estudiantes, se sube al blog colaborativo y

	<p>El estudiante debe:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Observar una tarjeta compuesta por una breve descripción de un personaje de una obra leída que le facilitará su docente. 2. El estudiante debe analizar de quién se trata ese personaje. 3. Después de la puesta en común y de ver si hemos acertado o no, los niños opinarán sobre quién es el personaje más valiente, generoso, inteligente, etc. haciendo hincapié siempre en las cualidades más nobles del ser humano. 4. Finalmente en grupos de 3 estudiantes, se lee el cuento y se subraya las partes del cuento. 5. Luego se toma evidencia fotográfica y se sube al blog colaborativo disponible en la opción de herramientas. 	Cuentos, tarjetas con descripciones de los personajes	entregable en Word en la plataforma incluyendo la evidencia fotográfica.
ACTIVIDAD N° 3. CREACIÓN DE UN CUENTO EN STORYJUMPER			
TIEMPO ESTIMADO DE LA ACTIVIDAD	ACTIVIDADES	HERRAMIENTAS	ENTREGABLE/PRODUCTO FINAL
1 semana	<p style="text-align: center;">ACTIVIDAD DE CARÁCTER COLABORATIVO</p> <p>El estudiante debe:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Observa el video explicativo de Storyjumper. 2. Una vez observado el video explicativo Storyjumper, el estudiante debe hacer el respectivo ingreso y registro en la aplicación de storyjumper. 3. Realizar un cuento en la aplicación Storyjumper en la cual 	<p>Video explicativo https://youtu.be/xy7YVCRhzsg</p> <p>Aplicación storyjumper del cuento en storyjumper https://www.storyjumper.com/</p>	<p>Documento con link del cuento en storyjumper</p>

	<p>permitirá escribir, crear y publicar cuentos, de igual manera esta aplicación garantiza que los niños utilicen las TIC de manera creativa y demuestren sus habilidades para escribir libros de cuentos.</p> <p>3. El estudiante debe realizar un documento entregable al docente encargado</p>		
<p>RECURSOS EN LINEA UTILIZADOS</p>	<p>video la bruxa https://youtu.be/jFxaNN7JMag Padlet colaborativo: Fuente: Creación propia. Disponible en https://padlet.com/nagmatt88/8j8nk10bbkrct70f Blog colaborativo: Fuente: Creación propia. Disponible en https://creandoaprendoescuelslamultigrado.blogspot.com/ Poster: Poster Textos Narrativos (2021) Fuente: Creación propia. Disponible en: https://www.canva.com/design/DAEdYRMFPb4/share/preview?token=6rQPRSmhY9DeUdf_4zrm1g&role=EDITOR&utm_content=DAEdYRMFPb4&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=sharebutton Mapa conceptual: Partes del cuento. Fuente: Creación propia. https://coggle.it/diagram/X1PvduIyOT03DLnh/t/partes-del-cuento Película poster: Javier y Ana andan soñando. Fuente: Creación propia. Disponible en https://www.canva.com/design/DAEGy3iZhOw/pH4xTI9KvMT8PNUrc9AkmA/view?utm_content=DAEGy3iZhOw&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink Sopa de letras: relacionada con el cuento-vocabulario. Fuente: Creación propia https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6796916-el_cuento.html Crucigrama: Partes y elementos del cuento. Fuente: Creación propia Disponible en https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6797686-crucigrama_el_cuento.html Video explicativo N° 1.: Storyjumper. Fuente: Creación propia Disponible en: https://youtu.be/xy7YVCRhzsg Blog colaborativo: Fuente: Creación propia. Disponible en https://creandoaprendoescuelslamultigrado.blogspot.com/ Padlet colaborativo: Fuente creación propia. Disponible en https://padlet.com/andreamora8610/y2dy2pewumrtzt41 Recurso Sitio web: Disponible en https://www.storyjumper.co</p>		

Nota: la anterior guía didáctica fue tenida en cuenta para la elaboración del cuaderno interactivo, en ella se recopila las actividades implementadas.

Otra de las estrategias implementadas para la intervención pedagógica, fue que a partir de la anterior guía didáctica, en la cual se recopilaran las actividades para formar así el Cuaderno Interactivo utilizando la aplicación Live Worksheets, ya que esta nos permitió transformar las actividades de diversos formatos como documentos en Word, archivos pdf, e imágenes jpg, en

ejercicios interactivos auto-correctibles, que se denominan "fichas interactivas" y estas a su vez se pudieron agregar a nuestro un cuaderno interactivo.

Con el diseño y construcción del Cuaderno Interactivo se buscó fortalecer la producción y comprensión textual en los estudiantes de escuela multigrado de la Institución Educativa Miguel Samper Agudelo sedes rurales Versalles y Cinta y Fría. En este sentido los estudiantes desarrollaron y fortalecieron la comprensión y producción textual de manera clara, precisa, breve y coherente, ajustados a la situación comunicativa, del mismo modo se mantuvo una motivación y gusto de los estudiantes por las actividades de la lectura y la práctica de la escritura.

Cabe agregar que el uso de estos recursos digitales fue para los estudiantes algo innovador y llamativo, ya que además pudieron completar estas fichas online y enviar sus respuestas al docente, sin necesidad de imprimir, tomar pantallazo o enviar correos electrónicos.

Para este cuaderno interactivo denominado "entre cuentos", a cada estudiante se le creó un usuario y contraseña para que con ellos pudieran desarrollar las actividades asignadas, las cuales son las mismas que se plantearon para la unidad didáctica.

Para que los estudiantes ingresaran al cuaderno interactivo lo hicieron mediante el enlace desde el portafolio pedagógico, en la opción ***Propuesta Cuaderno Interactivo***. Es importante mencionar que se realizó un video tutorial para que los educandos siguieran el paso a paso y el recorrido de cada una de las actividades a desarrollar en el cuaderno interactivo.

No obstante el video tutorial es una estrategia para que los usuarios o estudiantes que realizaron la intervención pedagógica, en el Cuaderno Interactivo en la aplicación Live Worksheets, desarrollaran el procedimiento o los pasos para realizar las actividades planteadas. Con el video tutorial se pretende realizar un aprendizaje autónomo con los estudiantes para el desarrollo de diferentes actividades y así les permitió entender, manejar y realizar las actividades planteadas en el cuaderno interactivo “entre cuentos”.

A continuación se relaciona el respectivo link del portafolio Pedagógico, el video explicativo, los usuarios y contraseña de cada uno de los estudiantes

Enlace del Portafolio Pedagógico:

NOMBRE: La producción textual y creación de cuentos interactivos apoyados en recursos educativos digitales.

ENLACE DE ESA ACTIVIDAD:

<https://andreamora8610.wixsite.com/my-site-1/portafolio-pedag%c3%b3gico>

Link cuaderno interactivo, para ingreso de estudiantes:

<https://es.liveworksheets.com/workbooks/>

Enlace de videos tutoriales:

Video 1: Explicación Video tutorial ingreso de estudiantes a cuaderno Interactivo en la aplicación liveworksheets. Fuente creación propia

<https://youtu.be/p6i82ge6uYQ>

Video 2: Explicación como crear un cuaderno interactivo en la aplicación liveworksheets.

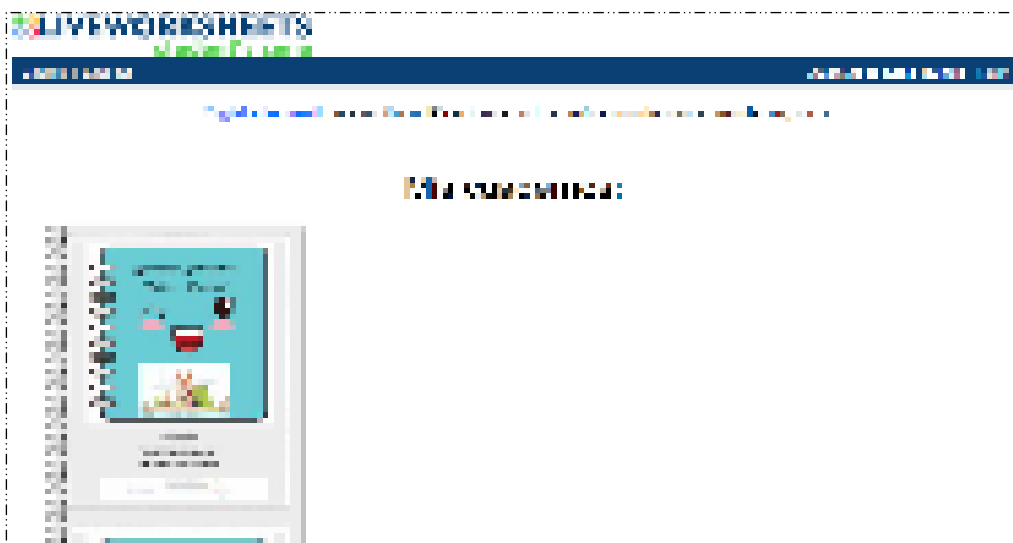
Fuente creación propia: <https://youtu.be/S3UQFEEzyOk>

Tabla 11.*Usuarios y contraseña de los estudiantes objeto de estudio*

NOMBRES Y APELLIDOS	USUARIO	CONTRASEÑA
Luisa Fernanda Virguez	luisa.virguez	lvirguez123
Maylik Luna	maylik	maylik1234
Daniel Felipe Murcia	danielmurcia	daniel1234
Miguel Santiago Conta	miguelconta	diguelc1234
Jhostin Vargas	jhostinvargas	jhostin.123
Dylan Yeray Sanchez	dylan.sanchezl	dylan1234
María Jose Virguez	mariajo1.2	marijo1234
Jesus Daniel Cogollo	jesuscogollo	jesus12
Said Alvarado Perez	saidalvarado	said1234
María Jose Basabe	marijobasabe	marijo987
Dayana Jimenez Aguilar	dayanajimeneza	dayana876
Dorlan Basabe Nuñez	dorlanbasabe	dorlan76
Josehp Javier Gutierrez	josehpgutierrezc	josehpg1
Santiago Rodriguez Cardenas	santiagorodriguezc1	santiago54
Jose Danilo Monsalve P	josedanilomp	josed65
Darwin munevar E	darwinmunervare1	darwin453
Sharik Daniela	sharik.daniela	sharik8
Diego Andres Garcia Jimenez	diegoandresgj	diego980
Melani Shirley Sanchez L	melanisanchezl	melani87
Dana Vasquez	dannavz	danna098
Samuel Mahtias Bedoya H	samuelmhbh	samuelmhbh
Diego Alejandro Garzón Mora	dalejogm	alejo345
Juan José Díaz Muñoz	juanjodm	juanjog34
Juan Manuel Díaz Borda	juanmadiaz	juanma34
Johan Felipe Serrato Díaz	johanfeserrato	Johan233

Nota: En la tabla 11 se muestran los estudiantes población objeto de la investigación cada uno con usuario y contraseña para ingresar al cuaderno interactivo.

Figura 10.


Cuaderno Interactivo en Liveworksheets





Nota: La anterior imagen muestra la presentación del cuaderno interactivo en la aplicación Liveworksheets

En este cuaderno interactivo se encuentran 6 actividades o fichas interactivas las cuales se explicaran en la siguiente tabla:

Tabla 12

Actividades del Cuaderno Interactivo “Entre Cuentos”

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	ENLACE	EVIDENCIA
1. El cuento	Actividad de relación de conceptos relacionados con el cuento	https://es.liveworksheets.com/ad2287883aa	 <p>Ficha desarrollada de un estudiante</p>

2. El cuento y sus elementos	Actividad de completar, relacionar de acuerdo con saberes previos.	https://es.liveworksheets.com/qh2288206eq	 <p>Ficha desarrollada por un estudiante</p>
3. Creando textos Narrativos	Ficha interactiva creando textos narrativos. El estudiante elige una opción de las 3 que hay planteadas y toma una para crear un texto narrativo	https://es.liveworksheets.com/sv2366564ha	 <p>Ficha desarrollada por un estudiante</p>
4. Donde están las palabras	Ficha interactiva en la cual los estudiantes tienen que hacer un análisis de un cortometraje, y a partir de ella escribir la historia que considere que se desarrolla en el video	https://es.liveworksheets.com/vj2366592bs	 <p>Ficha desarrollada por un estudiante</p>
5. Los tres cerditos	Esta ficha permite a los estudiantes comprender, crear y opinar en relación con el cuento.	https://es.liveworksheets.com/lh2366643ya	 <p>Ficha desarrollada por un estudiante</p>

6. Crucigrama	En esta ficha los estudiantes deben resolver un crucigrama relacionado con las partes y elementos del cuento.	https://es.liveworksheets.com/ou2366691ef	 <p>Estudiante desarrollando actividad del crucigrama</p>
7. Sopa de letras	En esta ficha interactiva los estudiantes deben buscar en la sopa de letras 15 palabras relacionadas con el cuento	https://es.liveworksheets.com/oq2366777bg	 <p>Estudiante desarrollando la sopa de letras</p>

Nota: En la tabla 12 se muestran cada una de las actividades que integran el cuaderno interactivo “Entre cuentos”

Con el cuaderno interactivo se evidencio que cada uno de los estudiantes en el desarrollo de las diferentes actividades, la temática fue comprendida, se motivaron a crear y opinar en relación al cuento. En este sentido se trabajaron cuentos tradicionales infantiles y a la vez se les brindo herramientas para que los estudiantes crearán sus propias historias.

El cuaderno digital tenía como finalidad mejorar las competencias de comprensión y producción textual, donde se permitió a los estudiantes interactuarán con actividades a través de fichas que fortalecieran temas relacionados con los textos narrativos. En este sentido es importante mencionar que las fichas interactivas fueron un material de gran apoyo tanto para el trabajo en las aulas, como para desarrollar actividades de refuerzo extracurriculares potenciando así el trabajo autónomo y el deseo por explorar más actividades de este tipo.

Es importante mencionar que las herramientas de diseño gráfico como canva y coggle, permitieron dar a conocer temáticas de una manera llamativa y visual, haciendo que los educandos se acercaran más a los conceptos a trabajar por medio de infografías y mapas mentales, donde las imágenes cumplen un papel muy significativo, logrando captar la atención y apoyando la creatividad.

Como último objetivo específico se planteó, evaluar el impacto del material Pedagógico apoyado en los RED. Para este objetivo se hizo un test final con el objeto de valorar la implementación de la estrategia pedagógica en relación al impacto que tuvieron los RED en el momento de la aplicación con los estudiantes. A continuación, se muestra el impacto del material pedagógico apoyados en los RED

IMPACTO DEL MATERIAL PEDAGÓGICO APOYADO EN LOS RED.

En el siguiente diagrama encontramos el porcentaje de estudiantes de cada grado que participó en el proyecto. Siendo la mayoría de grado tercero y el porcentaje por sede. Con un 77,8% pertenecientes a la sede Rural Versalles y el 22,2% a la sede Rural Cinta y Fría.

Figura 11.

Curso de los estudiantes

Curso
27 respuestas

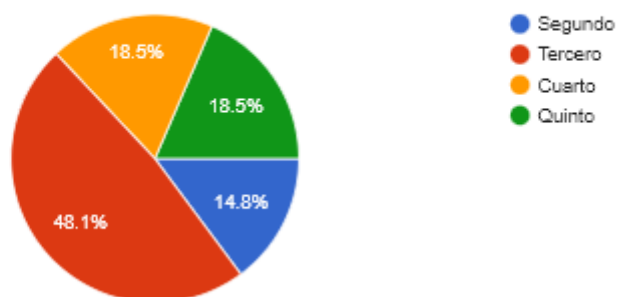
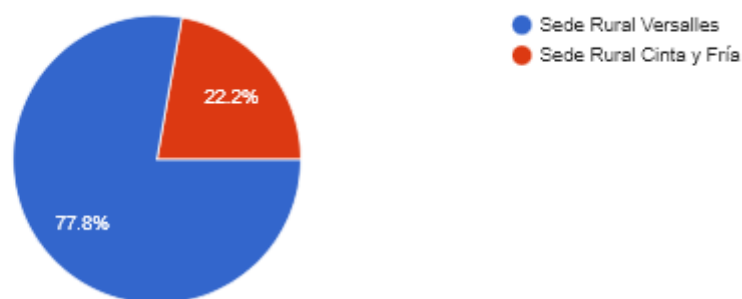


Figura 12.

Sede Educativa a la cual pertenece

Sede Educativa a la cual pertenece
27 respuestas

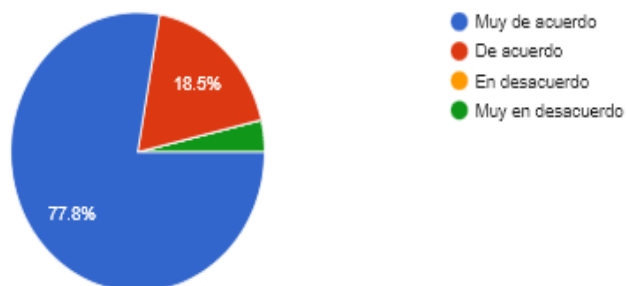


Al concluir se aplicó a los estudiantes tanto de la sede Rural Versailles y Sede Rural Cinta y Fría el cuestionario denominado “Test de finalización Proyecto de Producción Textual”, donde se valora la parte actitudinal respecto al desarrollo de diferentes actividades y la acogida por parte de los niños respecto a materiales de apoyo integrando RED. A continuación, se detallan las preguntas incluidas en el test y los resultados encontrados.

1. Los Recursos Educativos Digitales utilizados en el proyecto para crear textos narrativos fueron interesantes

Figura 13.

Interés de los RED en población objeto

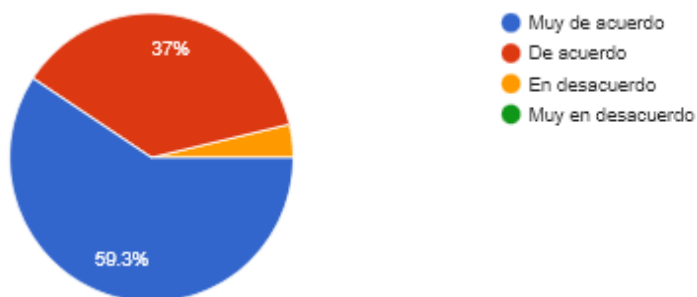


El 77% de los estudiantes se encuentra *muy de acuerdo* con la afirmación, el 18,5% *de acuerdo* y un 6,4% *muy en desacuerdo*.

2. Las actividades desarrolladas en el cuaderno interactivo fueron de gran apoyo para fortalecer las competencias en producción textual.

Figura 14.

Fortalecimiento de las competencias en producción textual



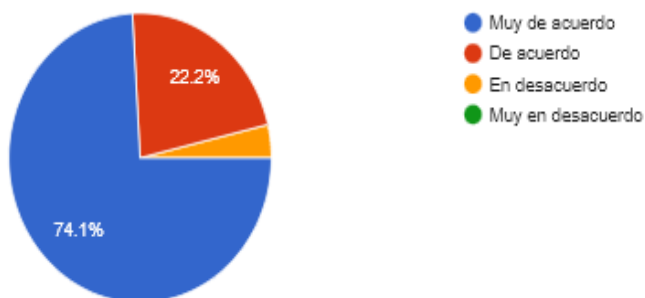
En cuanto a si las actividades desarrolladas en el cuaderno interactivo fueron útiles para fortalecer las competencias en producción textual, el 59,3% está *muy de*

acuerdo, el 37% de acuerdo y el 3,7 restante en desacuerdo.

3. Los esquemas como mapas mentales, conceptuales y vídeos sirvieron de guía para desarrollar las actividades propuestas.

Figura 15.

Utilidad de material de apoyo



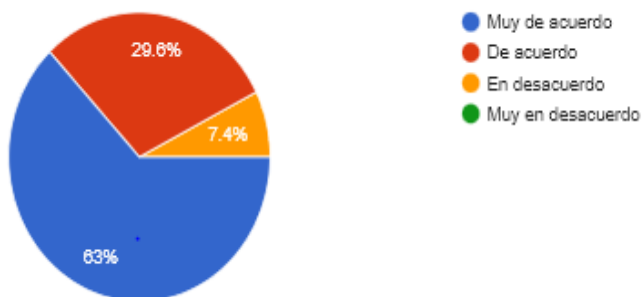
En diferentes momentos los niños se apoyaron en mapas mentales, conceptuales y vídeos instructivos, por lo tanto, el 74,1% está *Muy de acuerdo* en su importancia a la hora de ejecutar las actividades, el 22,2% *de acuerdo* y el 3,7 *en desacuerdo*

4. Logró escribir y compartir una historia de manera correcta en el Padlet colaborativo

"Creando textos narrativos"

Figura 16.

Logro de estudiantes



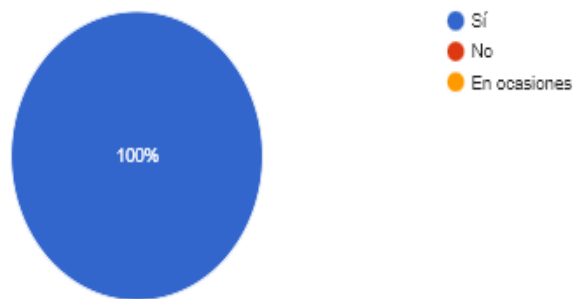
Aunque esta actividad relacionada con el Padlet colaborativo se desarrolla en línea y se presentaron falencias en la conectividad, finalmente, aunque en diferentes momentos los estudiantes lograron participar de manera exitosa, tal como lo muestra el diagrama.

5. Está de acuerdo en continuar fortaleciendo sus competencias usando Recursos

Educativos Digitales.

Figura 17.

Fortalecimiento de Competencias con el uso de RED



En cuanto a la pregunta concerniente a si está de acuerdo o no en continuar con el proceso referente al proyecto mencionado, el 100% de los estudiantes respondió de manera afirmativa.

El impacto educativo que pretende esta investigación acción pedagógica estuvo orientada al análisis de una problemática presente en el aula Multigrado de la IED Miguel Samper Agudelo sedes Versalles y Cinta y Fría en busca de mejorar las habilidades lecto-escritoras mediante producción textual y creación de cuentos interactivos.

La creación de actividades tuvo lugar durante los 4 semestres de formación docente donde se creó, exploró y perfecciono diferentes recursos educativos interactivos para llegar de una forma más práctica y didáctica al conocimiento, en variadas plataformas.

El impacto que causo el diseño, construcción de estas actividades fue progresivo; ya que al principio fue complejo ya que no se tenía cultura interactiva para la interacción tecnológica.

El impacto que tiene el diseño, construcción e implementación de las actividades interactivas en el aula es positivo ya que los estudiantes están interactuando con el conocimiento, comprenden rutas y procesos, adquieren conocimientos, evalúan sus aprendizajes.

Implementar estas actividades permitió que el aula en un comienzo se generara tal expectativa pues no todos los estudiantes en casa tienen acceso a un pc o a internet. Ya en presencialidad más dinamismo puesto que tienen más contacto con explicación; ya que algunos padres no siguen los videos tutoriales o debido a que no tienen constancia ni las suficientes para orientar dichas actividades, además su plan de datos no permite el trabajo completo por falta de conectividad generando angustia y desinterés en actividades en línea.

Al evaluar los resultados podemos evidenciar que las actividades en las que los estudiantes tuvieron errores mediante la evaluación formativa pueden llegar a obtener mejoras en la calificación de las mismas, que se promueve y adquiere más conocimientos durante la práctica diaria, además que la actividad colaborativa hace que el estudiante mediante su conocimiento explica a aquellos que apenas empieza a desarrollar este tipo de actividades.

Teniendo en cuenta lo anterior los estudiantes piden que además de actividades que promueven la comprensión lectora se implementen actividades matemáticas para el desarrollo de la lógica, acertijos, que incremente sus potenciales de juicio y raciocinio.

Capítulo 5. Análisis, Conclusiones y Recomendaciones

HALLAZGOS

En el trabajo de investigación acción pedagógica en el aula se puede decir que se obtuvo la siguiente información a partir del trabajo realizado.

- **Motivación y expectativa.**

Los estudiantes se sienten muy motivados y ansiosos para realizar trabajos en el aula empleando recursos educativos digitales.

- **Trabajo colaborativo.**

Se evidencia como los estudiantes de grados cuarto y quinto dan algunas indicaciones a los estudiantes de grados inferiores.

- **Concentración y análisis variado.**

Los estudiantes durante el desarrollo de cada actividad la realizaron con dedicación, demostraron buena recepción, e interiorización y tuvieron una acorde interpretación de acuerdo al grado en el cual desarrollaron las pruebas.

- **Aprendizaje significativo.**

La incorporación de dispositivos tecnológicos en el aula de clase hizo que la interiorización de algunos conceptos y contenidos fueran fáciles de comprender y reproducir mediante escritos.

- **La conectividad escuela rural**

El desarrollo de actividades en línea, en ocasiones se dificultó debido a la conectividad inestable en las sedes. Sin embargo, se logró el desarrollo las actividades propuestas.

CONCLUSIONES

Una vez ejecutado el proyecto de producción textual en las sedes Rurales Versalles y Cinta y Fría, pertenecientes a la IED Miguel Samper Agudelo, se evidenció que los estudiantes cuentan con bases teóricas relacionadas con textos narrativos, a la vez, se ha logrado fortalecer competencias de producción textual, mediante la aplicación de estrategias didácticas, integrando los Recursos Educativos Digitales.

Al caracterizar los Recursos Educativos Digitales pertinentes para mejorar las habilidades de producción textual, se tuvo en cuenta que la mayoría de los RED, no fueran funcionales únicamente de manera online, sino que brindaran la opción de ser descargados o compartidos en caso de baja conectividad, considerando la zona donde se encuentran ubicadas las escuelas mencionadas. No obstante, el material pedagógico y didáctico fue aplicado totalmente en línea, aunque en algunos casos en diferentes tiempos. Vale la pena resaltar la importancia del material offline para nuestras sedes rurales.

El uso de Recursos Educativos digitales en el aula logró despertar el interés de los estudiantes y a la vez les permitió apropiarse de diferentes herramientas que de una u otra manera facilitaron la ejecución de actividades encaminadas a la producción de textos narrativos. Indiscutiblemente, se dio un uso diferente a la clase de tecnología e informática, integrando el área de español, con un enfoque práctico; logrando una interacción significativa entre docente-estudiante, asociando conocimientos previos y fortaleciendo habilidades en lecto-escritura. Por

consiguiente, es importante continuar trabajando de manera interdisciplinar, integrando las Tic en las diferentes sedes de la Institución.

En cuanto al diseño de material pedagógico y didáctico integrando los RED, para mejorar los procesos de producción textual. Se evidencia mayor impacto en el fortalecimiento de estas competencias con el cuaderno interactivo diseñado en el sitio web Liveworksheets, ya que los estudiantes al desarrollar las diferentes actividades obtienen de manera instantánea el puntaje, aciertos y desaciertos. De igual manera las actividades desarrolladas de manera colaborativa como la creación de una historia en el Padlet, al brindar diferentes opciones de producción, da la libertad de elegir y ser más creativos. A la vez se diseñaron actividades de relación, asociación y producción, directamente relacionadas con la temática, teniendo en cuenta las necesidades y preferencias de los estudiantes, por consiguiente, los educandos las culminaron de manera exitosa

Se evidencia que el material pedagógico y didáctico acompañado de imágenes, audio, diagramas o mapas mentales, logran centrar la atención de los estudiantes y es muy significativo tanto en la fase de exploración de la clase, como durante el desarrollo de esta, ya que los educandos, los utilizan para ubicar información relevante en el momento de ejecutar las actividades propuestas.

Integrar a los padres de familia en el proyecto favorece la corresponsabilidad en el proceso educativo de sus hijos, en este caso, se obtuvo apoyo significativo, al iniciar a trabajar desde la virtualidad, por esta razón se involucraron de manera positiva, apropiándose de la ejecución y orientación de actividades, despejando dudas e interactuando con las docentes de manera asertiva en pro del alcance de cada meta propuesta.

RECOMENDACIONES.

- Es indispensable integrar el uso de RED no solo en el área de español, sino en diferentes asignaturas, ya que los estudiantes se motivan en el desarrollo de actividades, mostrando una actitud positiva y de mayor autonomía.
- Incluir diversas herramientas digitales de las diferentes áreas para que los niños se motiven e integren tics en su trabajo cotidiano e integren los dispositivos que actualmente se manejan desde casa.
- Los padres de los estudiantes de grados transición y primero manifiestan crear actividades también para sus hijos de acuerdo con los conocimientos adquiridos en el aula.
- Es recomendable usar recursos y actividades offline, que permitan en caso de conectividad deficiente continuar con el desarrollo de actividades según el cronograma.
- Es importante integrar a los padres de familia o acudientes en el proceso educativo, ya que especialmente en estos momentos de pandemia se convierten en aliados estratégicos para fortalecer competencias, por ende, se deben capacitar en el uso básico del computador y teléfonos inteligentes y herramientas digitales que apoyen nuestra labor.

Referencias Bibliográficas

- Abril Amaya, Luz Amparo & Bareño Silva, Leidi Otilia. (2016). *Cuentos interactivos: estrategia metodológica para el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de tercero primaria de la Institución Educativa Oriente Miraflores sede D- Bucaramanga*. (Pág. 32). Disponible en https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/2463/2016_Tesis_Luz_Amparo_Abril_Amaya%20.pdf?sequence=7&isAllowed=y
- Acuña, M (2016). Evirtualplus. *Lo que necesito saber para evaluar un foro de discusión en un entorno virtual de aprendizaje*. (Blog). Disponible en: <https://www.evvirtualplus.com/lo-que-necesitas-saber-para-evaluar-un-foro-de-discusion-en-un-entorno-virtual-de-aprendizaje/>
- Aramburo, G. (2018). *Oralimatic...para la conquista de la lectoescritura*. (Pág. 24). Disponible en: <http://repositorio.unicauca.edu.co:8080/handle/123456789/356>
- Alfaro, A y Badilla M (2015). *El taller pedagógico, una herramienta didáctica para abordar temas alusivos a la Educación Ciudadana*. (Pág. 87). Disponible en: <https://www.drea.co.cr/sites/default/files/Contenido/El%20taller%20pedag%C3%B3gico%20una%20herramienta%20did%C3%A1ctica.pdf>
- Badillo Mendoza Miguel Ezequiel (2017). *Propuesta de comunicación y educación ambiental a través del Facebook y el uso de narrativas digitales*. (Pág. 129) Disponible en <https://revistas.unilibre.edu.co/index.php/entramado/article/view/3419/2810>
- Ballestas Camacho, Rodolfo (2015). *Relación entre tic y la adquisición de habilidades de lectoescritura en alumnos de primer grado de básica primaria*. (Pág. 340). Disponible en: <http://rcientificas.uninorte.edu.co/index.php/investigacion/article/view/7398/7837>

Barraza Macías, A. (2005). *Una conceptualización comprehensiva de la innovación educativa. Innovación Educativa.* Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=1794/179421470003>

Barrera et al. (2020) *Estrategias tecnológicas para fomentar la lectura en niños de 5 a 7 años.* CIENCIAMATRIA. Disponible en <https://www.cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/342/429>

Basáez Sepúlveda, C. et al. (s.f). *Modelo didáctico para potenciar la escritura usando TIC.* (Pág. 5.) Disponible en: <https://www.oas.org/cotep/GetAttach.aspx?lang=es&cId=435&aid=661>

Bohórquez Gómez, B. et al. (2011). *Fortalecimiento de competencias lecto-escritoras en estudiantes de 2° grado a través del método Cousinet apoyado en las TIC.* (Pág. 11). Disponible en <http://docplayer.es/85221112-Fortalecimiento-de-competencias-lectoescritoras-en-estudiantes-de-2-grado-a-traves-del-metodo-cousinet-apoyado-en-las-tic.html>

Campos, E. et al. (2018). *El uso de las TIC y su influencia en la producción de textos narrativos de los estudiantes de grado cuarto de la Institución Educativa Técnica Soledad Medina Sede Andrés Rocha, municipio de Chaparral, Tolima 2018.* (Pág. 27). Disponible en: <http://repositorio.uwiener.edu.pe/handle/123456789/2550>

Cárdenas, V. (2014). *La incorporación de herramientas TIC a los procesos de comprensión y producción de textos.* (Pág. 143) Disponible en: <http://bibliotecadigital.academia.cl/bitstream/handle/123456789/2665/TPLC%2008.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Colmenares, A. (2011), *Investigación-acción participativa: una metodología Integradora del Conocimiento y la Acción,* Revista Latinoamericana de Educación Voces y Silencios, Vol.

3, No. 1, 102-115 ISSN: 2215-8421, Disponible en:
<https://revistas.uniandes.edu.co/doi/pdf/10.18175/vys3.1.2012.07>

Corte Constitucional (2016). *Constitución política de Colombia 1991*. Edición especial actualizada con los actos legislativos a 2016. (PDF) Disponible en
<https://www.corteconstitucional.gov.co/inicio/Constitucion%20politica%20de%20Colombia.pdf>

Díaz, A. Clara (2012). *Estrategias lúdicas virtuales para despertar el interés hacia el desarrollo de competencias de comprensión, análisis y producción textual en el área de Lengua Castellana en los estudiantes de Básica Primaria*. (Tesis). (Pág. 25). Disponible en:
https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/571647/DocsTec_12608.pdf?sequence=1

Durango Herazo Zarina (2015). *Proyecto institucional de competencias comunicativas*. (Revista virtual). (Pág. 9-10-11) Disponible en:
<https://revistas.curn.edu.co/index.php/portaldelaspalabras/article/download/589/447>

Escorcía-Oyola, Ludmila, & Jaimes de Triviño, Clara (2015). *Tendencias de uso de las TIC en el contexto escolar a partir de las experiencias de los docentes*. (Pág. 143). Disponible en:
<https://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/4588/3858>

Forero Quiroga Irma Yaneth. (2013). *El Rol del Docente en la Gestión Educativa de la Escuela Rural Multigrado*. (Pág. 49). Disponible en
<http://repositorio.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/1091/TO-16298.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Galeano, M. (2003). *Diseño de proyectos en la Investigación Cualitativa*, Fondo Editorial Textos Académicos. Disponible en:
<https://books.google.es/books?id=Xkb78OSRMI8C&printsec=copyright&hl=es#v=onepage&q&f=false>

Grasso, Livio (2006). *Encuestas: elementos para su diseño y análisis*. Córdoba, Argentina. Encuentro Grupo Editor. Pág. 13. Disponible en: https://books.google.com.co/books?id=jL_yS1pfbMoC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false

Gutiérrez Esteban, et al. (2011). *Buenas prácticas en el desarrollo de trabajo colaborativo en materias TIC aplicadas a la educación Profesorado*. Revista de Currículum y Formación de Profesorado, vol. 15. Disponible en <https://www.redalyc.org/pdf/567/56717469013.pdf>

Hernández Ortega, Pilar; Rovira-Collado, José. "Enseñanza de la Lectoescritura en Educación Infantil y desarrollo de la competencia profesional del alumnado para maestro". En: Roig-Vila, Rosabel (coord.). *Redes de Investigación en Docencia Universitaria*. (2018) Alicante: Universidad de Alicante, Instituto de Ciencias de la Educación (ICE), 2018. ISBN 978-84-697-9430-2, (Pág. 558) Disponible en: https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/86993/1/Redes-Investigacion-Docencia-Universitaria-2018_49.pdf

IED Miguel Samper Agudelo. Consejo Académico. (2017). *Manual de Convivencia Escolar*. (Documento Institucional) Guaduas Cundinamarca.

Irene Rodríguez (14 julio 2017) *Uso de tecnología en primera infancia sí cambia desarrollo del cerebro, pero no necesariamente para mal*. Disponible en <https://www.nacion.com/ciencia/salud/uso-de-tecnologia-en-primera-infancia-si-cambia-desarrollo-del-cerebro-pero-no-necesariamente-para-mal/YE6XNYH435H2BJET7ZRTVPNTCE/story/>

Ivarra, R. y Aguilar, J. (2016). *Recursos educativos abiertos como estrategia de aprendizaje para la producción de textos narrativos escritos en estudiantes de 4° de educación primaria*

de la IE N° 36410 de Huancavelica. (Pág.78). Disponible en: https://www.researchgate.net/profile/javier_aguilar_medina/publication/333784433_pontificia_universidad_catolica_del_peru_escuela_de_posgrado_recursos_educativos_abiertos_como_estrategias_de_aprendizaje_para_la_produccion_de_textos_narrativos_escritos_en_estudiantes_del_4to_grado_/links/5d03d1e3458515b055d1d91b/pontificia-universidad-catolica-del-peru-escuela-de-posgrado-recursos-educativos-abiertos-como-estrategias-de-aprendizaje-para-la-produccion-de-textos-narrativos-escritos-en-estudiantes-del-4to-grado.pdf

Jonassen, D. (2004). *Las computadoras como herramientas de la mente*. Consultado en Agosto 29, 2008 en: http://tecnologiaedu.us.es/nweb/htm/pdf/efect_cog.pdf
https://webcache.icesi.edu.co/revistas/index.php/sistemas_telematica/article/view/1267/1700

Loggioldice, Z (2012). *La Gestión del Conocimiento como ventaja competitiva para las Agencias de viajes y turismo*. Biblioteca virtual Eumed.net. (Enciclopedia virtual). Disponible en <https://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/zll/indice.htm>

López, G. et al. (2012). *Acompañamiento docente en el proceso de producción de textos narrativos literarios en estudiantes del 5to grado a través de la tecnología de información y la comunicación (T.I.C)*. <http://www.riuc.bc.uc.edu.ve/handle/123456789/7654>

Lorelí et Al (2019). Departamento de Didáctica y Organización Escolar, Universidad de Granada, España. [Niveles de desarrollo de la Competencia Digital Docente: una mirada a marcos recientes del ámbito internacional - Dialnet \(unirioja.es\)](#)

Lugo, A (2017). *Aspectos positivos de las TIC en el aula*. *Aces Educación*. (Blog): <http://educacion.editorialaces.com/tic-en-el-aula/>

- Quintero, Salazar E y Salazar, Marín T (2016). *De héroes y villanos: Una propuesta didáctica mediada por TIC para la producción de textos narrativos*.
<http://repositorio.utp.edu.co/dspace/handle/11059/6489>
- Medina, A. (2009). *Fortalecimiento de la producción de textos mediante un ambiente virtual de aprendizaje*. (Trabajo de Grado). Corporación Universitaria Minuto de Dios.
<https://repository.uniminuto.edu/jspui/handle/10656/2730>
- MEN (1994). *Ley 115 de febrero 8 de 1994*. Artículo del Ministerio de Educación Nacional de Colombia (PDF) Disponible en https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf
- MEN. *Reglamentación* – Ministerio de Educación Nacional de Colombia. Disponible en: <https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-340148.html? noredirect=1>
- MEN. (2008). *Ser competente en tecnología. Una necesidad para el desarrollo. Orientaciones generales para la educación en tecnología*. Serie Guías N° 30. Revolución Educativa Colombia Aprende (PDF). Disponible en https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-160915_archivo_pdf.pdf
- MEN. (2016) *Plan Nacional Decenal de Educación 2016-2026*. (PDF) Disponible en http://www.plandecenal.edu.co/cms/media/herramientas/PNDE%20FINAL_ISBN%20web.pdf
- MEN (2019). *Lineamientos curriculares de lenguaje*. (PDF) Disponible en https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-339975_recurso_6.pdf
- MEN (2014) *Estándares básicos de Competencias del Lenguaje*. (PDF) Disponible en https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-116042_archivo_pdf1.pdf

MEN (2019) *Derechos Básicos de Aprendizaje de Lenguaje*. Colombia Aprende. (PDF) Disponible en https://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/DBA_Lenguaje.pdf

Méndez, Domingo (2014). *Proyecto Enseñanza XXI. Una realidad en IES Diego Tortosa de Cieza*. (Blog). Disponible en <http://www.educacontic.es/blog/proyecto-ensenanza-xxi-una-realidad-en-ies-diego-tortosa-de-cieza>

Mondragón, A. et al. (2018). *El uso de las TIC en la interpretación y producción de textos narrativos: una estrategia pacificadora en un territorio de frente al postconflicto*. (Pág. 21) Tomado de <http://repositorio.unicauca.edu.co:8080/bitstream/handle/123456789/568/EL%20USO%20DE%20LAS%20TIC%20EN%20LA%20INTERPRETACION%20Y%20PRODUCCION%20DE%20TEXTOS%20NARRATIVOS.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Mora, Francisco, & Hooper, Carlene (2016). *Trabajo colaborativo en ambientes virtuales de aprendizaje: Algunas reflexiones y perspectivas estudiantiles*. (Revista Electrónica Educare, 20)1-26. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194144435020>

Paredes, J. (2005). *Animación a la lectura y TIC: Creando situaciones y espacios*. *Revista de Educación*. (Pág. 256). Disponible en https://labibliotecaescolar.files.wordpress.com/2010/02/re2005_19.pdf

Parrado Luna, Zulma (2018). *Propuesta didáctica para potenciar el aprendizaje de la lectoescritura en estudiantes de la básica primaria por medio del uso las tecnologías de la información y la comunicación TIC*. UMECIT. Panamá. Disponible en: <http://repositorio.umecit.edu.pa/handle/001/986>

Perfetti Mauricio (2003). Proyecto FAO – Unesco – DGCS Italia – CIDE – REDUC - *Estudio sobre la educación para la población rural en Colombia* (Pág. 186) Disponible en: <https://fundaec.org/wp-content/uploads/2021/01/Perfetti-M.-2003.-Estudio-sobre-la-Educacion-para-la-poblacion-rural-en-Colombia.-Proyecto-FAO-UNESCO-DOGCS-ITALIA-CIDE-REDUC.-pp.-164-216..pdf>

Ramírez et Al (2015).(PDF) Marcos de referencia de saberes digitales. EDMETIC. Revista de Educación Mediática y TIC, Ramírez et Al (2015). Marcos de referencia de saberes digitales. EDMETIC. Revista de Educación Mediática y TIC, [Dialnet-MarcosDeReferenciaDeSaberDigital-5192034.pdf](https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5192034)

Restrepo, G.B. (2006). *La Investigación-Acción Pedagógica, variante de la Investigación-Acción Educativa que se viene validando en Colombia*, Revista de la Universidad de la Salle. Disponible en: <https://ciencia.lasalle.edu.co/ruls/vol2006/iss42/11/>

Revelo-Sánchez, C. A. Collazos-Ordoñez, y J. A. Jiménez-Toledo,(2018) *El trabajo colaborativo como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación: una revisión sistemática de literatura*. Tecnológicas, vol. 21, no. 41, pp. 115-134, 2018. Disponible en: <http://www.scielo.org.co/pdf/teclo/v21n41/v21n41a08.pdf>

Rodríguez et al, (1996). *Tradición y Enfoques en la Investigación Cualitativa. Metodología de la Investigación Cualitativa*. Editorial Aljibe. (Pág. 12 y 13) Disponible en: https://www.researchgate.net/publication/44376485_Metodologia_de_la_investigacion_cualitativa_Gregorio_Rodriguez_Gomez_Javier_Gil_Flores_Eduardo_Garcia_Jimenez

- Romero, C. (2005). La categorización un aspecto crucial en la investigación cualitativa. Revista de Investigaciones Cesmag Vol. 11 No. 11 (JUN. 2005) p113-118. (PDF). Disponible en http://proyectos.javerianacali.edu.co/cursos_virtuales/posgrado/maestria_asesoria_familiar/Investigacion%20I/Material/37_Romero_Categorizaci%C3%B3n_Inv_cualitativa.pdf
- Rosabel (coord.). (2019). *Redes de Investigación e Innovación en Docencia Universitaria*. Disponible en <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/99222>
- Santoyo Cortes, S. (2014). *La lectoescritura en la escuela primaria y sus transformaciones ante la incorporación de las TIC*. Universidad Antonio Nariño. (Pág. 40). Disponible en: <http://186.28.225.25/index.php/papeles/article/view/395/274>
- Sarmiento, C. (2019). *Fortalecimiento de los procesos de lectoescritura a través de la implementación de estrategias pedagógicas apoyadas en las TIC*. CULTURA EDUCACIÓN Y SOCIEDAD, 9(3), 945 - 950. (Pág. 947). Disponible en: <https://revistascientificas.cuc.edu.co/culturaeducacionysociedad/article/view/2328/2008>
- Suarez, A. Pérez, C. Vergara, M y Alferéz, V. (2015). *Desarrollo de la lectoescritura mediante TIC y recursos educativos abiertos*. Revista de innovación Educativa. (Pág. 2). Disponible en: <http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/595>
- Sanchis Amat, V. (2019) "*Aplicaciones digitales para el desarrollo de la lectoescritura para el alumnado de Educación Infantil y Primaria*". En: Roig-Vila. (Pág. 722). Disponible en <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/99222>
- Thompson, A. (2010) *¿Están las tic acabando con las habilidades necesarias para el pensamiento crítico?* Disponible en <https://eduteka.icesi.edu.co/modulos/6/134/1153/1>

Tics en la educación. Zea, C. (s.f). Proyecto del Ministerio de Comunicación Uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Disponible en <https://sociedadtecnologiacul1.wordpress.com/tics-en-la-educacion>

Tumino, M. y Bournissen, J. (2016) *Conectivismo: Hacia El Nuevo Paradigma De La Enseñanza Por Competencias*. Universidad Adventista del Plata. (Pág.). Disponible en <https://core.ac.uk/download/pdf/236405169.pdf>

Ulco Simbaña, L. (2019) *Las TIC y su influencia en la lectoescritura. Quito uisrael, maestría en educación mención: gestión de aprendizaje mediado por tic Quito*. (Pág. 5 - 23) Disponible en: <http://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/2310>
<http://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/2310/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDUC-378.242-2019-042.pdf>

UNESCO ESTÁNDARES DE COMPETENCIAS EN TIC PARA DOCENTES
http://portal.unesco.org/es/ev.php-URL_ID=41553&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html.

Vera Leonardo. (S.f.) *Importancia de la coherencia y cohesión en la producción textual*. (Ponencia). Disponible en <http://service.udes.edu.co/semanadivulgacion/segundaSemana/memorias/ponencias/c1.pdf>

Anexos

Anexos del proyecto: Consultar enlace

<https://drive.google.com/drive/folders/1eOyhWz3TWrXMJCKiKGRPpQ5aqGMt6ZR1?usp=sharing>

Anexo 2. Modelo de autorización para el uso de Fotografías y /o videos






MODELO DE AUTORIZACIÓN PARA EL USO DE FOTOGRAFÍAS Y/O VIDEOS

Manifiesto en presencia del suscrito, que yo, el suscrito, autorizo a la Universidad del Magdalena y/o a sus representantes para el uso de las fotografías y/o videos que se adjuntan en el presente documento, con el fin de utilizarlos en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el curso de Maestría en Recursos Digitales de la Universidad del Magdalena, en el programa de Maestría en Recursos Digitales, para ser utilizados en diferentes espacios de enseñanza y/o aprendizaje.

Las fotografías y/o videos que se adjuntan en el presente documento, son propiedad de [Nombre de la Universidad] y/o de [Nombre de la Universidad] y/o de [Nombre de la Universidad] y/o de [Nombre de la Universidad] y/o de [Nombre de la Universidad].

El suscrito, manifiesta que no tiene ningún interés en el uso de las fotografías y/o videos que se adjuntan en el presente documento, para ser utilizados en el proceso de enseñanza y/o aprendizaje en el curso de Maestría en Recursos Digitales de la Universidad del Magdalena.

En fe de lo cual, se extiende el presente documento, en el día 10 de Noviembre de 2020 en Bogotá D.C.

Nombre del suscrito: [Nombre]
 Cédula de ciudadanía: [C.C.]
 Firma: [Firma]
 Fecha: [Fecha]
 Teléfono: [Teléfono]

Universidad del Magdalena
 Facultad de Ciencias Sociales y Humanas
 Oficina de Investigación y Desarrollo de Recursos Digitales
 Calle de la Costa número 10 - 130
 Teléfono 30893264 y 30893265
 www.udm.edu.co

Anexo 3. Modelo de autorización para el uso de Fotografías y /o videos



Universidad
de Cádiz
1991 P.B.



MAESTRÍA EN
RECURSOS DIGITALES
APLICADOS A LA
EDUCACIÓN



FACULTAD DE EDUCACIÓN
Y CIENCIAS DE LA SALUD

MODELO DE AUTORIZACIÓN PARA EL USO DE FOTOGRAFÍAS Y/O VIDEOS

A) MANIFIESTA al titular de la información que permite bajo la modalidad de licencia con ciertos requisitos el uso de imágenes de carácter personal, temporal y sin ánimo de lucro por el grupo de trabajo a continuación en el campo del trabajo de grado La Formación Integral y Gestión Curricular en el Grado de Magisterio en Educación Infantil en el ámbito de la especialidad de Magisterio en Educación Infantil de la Universidad de Cádiz.

Las fotografías y videos serán de carácter educativo y científico y serán de uso personal y limitado de carácter educativo. Se autoriza el uso de las imágenes de carácter personal, temporal y sin ánimo de lucro por el grupo de trabajo a continuación en el campo del trabajo de grado La Formación Integral y Gestión Curricular en el Grado de Magisterio en Educación Infantil de la Universidad de Cádiz.

El titular de las imágenes autoriza al grupo de trabajo a seguir utilizando las imágenes en el campo del trabajo de grado La Formación Integral y Gestión Curricular en el Grado de Magisterio en Educación Infantil de la Universidad de Cádiz.

Quedan expresamente autorizados al titular de este documento el uso de imágenes de carácter personal, temporal y sin ánimo de lucro por el grupo de trabajo a continuación en el campo del trabajo de grado La Formación Integral y Gestión Curricular en el Grado de Magisterio en Educación Infantil de la Universidad de Cádiz.

B) Nombre: Señal María Victoria López
Dirección: Calle de San Juan, 10, 11013, Cádiz
Teléfono: 952.529.436
Correo: lvlopez@uca.es

C) Nombre: Señal María Victoria López
Dirección: Calle de San Juan, 10, 11013, Cádiz
Teléfono: 952.529.436
Correo: lvlopez@uca.es


Sección de Estudios de Posgrado y Formación Docente
Escuela de Estudios de Posgrado y Formación Docente
Campus de Espinardo, Carretera de Cádiz, s/n, 11132 San Pedro de Alcantara (Cádiz) - España
Teléfono: 952.529.436
E-mail: lvlopez@uca.es
www.uca.es



Anexo 4. Modelo de autorización para el uso de Fotografías y /o video





Anexo 5. Ficha Interactiva el Cuento


El cuento

El cuento es una narración breve, expresada en forma oral o escrita. Esta pequeña narración tiene un inicio (principio), un desarrollo (cuerpo) y un desenlace (final).

A continuación relaciona con una línea cada concepto con su definición:

Desenlace/final	En la última parte del cuento, final sorpresa, y se presentan a los personajes principales (protagonistas, villanos, malos apoyo, tiempo) y cómo (depende) sucede la historia.
Inicio/principio	Aquí se presentan los hechos más importantes de la historia, es la parte más significativa y, también, la más extensa. También aparecen personajes.
Desarrollo/cuerpo	En la última parte del cuento y también la más corta. Aquí debe resolverse la historia. El problema de la historia se resuelve para bien o mal de los personajes.





Anexo 6. Ficha Interactiva el cuento y sus elementos

¿Qué es el cuento? ¿Cómo se cuenta?
¿Qué elementos tiene?

Objetivo: Identificar qué es el cuento y sus elementos

Introducción



El cuento es un relato o narración de una historia o trama protagonizada por personajes ficticios con un argumento final de resolución.

Analiza las siguientes propiedades de acuerdo a tus anteriores aprendizajes:

1. Completa las oraciones con las palabras que están en el recuadro:


Narración

Personajes


Lugar

Tiempo

El cuento es una narración breve, en la que intervienen personajes que realizan acciones en un lugar y en un tiempo determinado.



Ministerio de Educación



INSTITUTO VENEZOLANO
DE INVESTIGACIONES
EDUCATIVAS

المدرسة الوطنية للتربية والتعليم
 وزارة التربية والتعليم
 جامعة الجزائر 1 - الجزائر

3. Relaciona los conceptos con sus definiciones.

Tiempo

Resumen de sucesos

Espacio

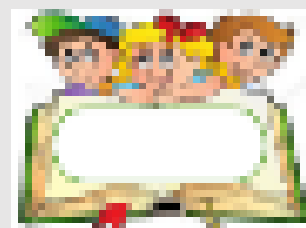
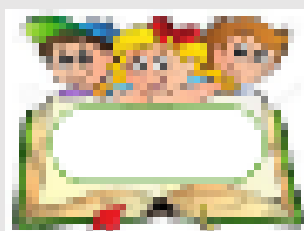
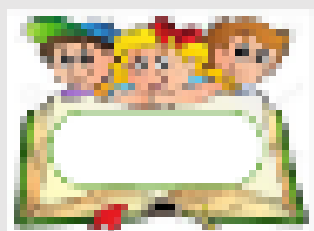
Momento o época dado
en años, meses, días, etc.

Argumento

Lugar donde se desarrolla
la historia

3. Lo primero que se debe hacer antes de escribir una historia es escoger **un**

4. Los elementos del cuento son:



UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN Y ARTES
 MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y ARTES
 INSTITUTO VIRTUAL DE EDUCACIÓN Y ARTES

Anexo 7. Ficha Interactiva Creando Textos Narrativos

Ministerio de Educación
Escuela Especializada en Lengua Castellana y Literatura
Escuela Especializada en Lengua Castellana y Literatura
Escuela Especializada en Lengua Castellana y Literatura

CREANDO TEXTOS NARRATIVOS



El libro te captará que te llame la atención y crea tu propia historia

Función 1. Crear la narrativa libre a la vez que la instrumentada



Edición: 2014
 Los Niños de la Tierra
 Ministerio de Educación de Chile
 Autores: Mariana Rivera

TÍTULO:



**Esta es la foto del texto narrativo trabajado con
el alumno/a de manera creativa**

**El niño finalmente había
atrapado los colores del
arcoíris.**

Opción 2. Crea tu texto narrativo tomando como referencia la siguiente oración:

El niño finalmente había atrapado los colores del arcoíris.



TITULO:

¡Atención!
Los datos ayudan mucho
para crear historias más fáciles
de entender.

**Ejemplo 1. Usa tu texto narrativo sobre la ciencia
prevista.**

**...Pero, ¿Qué personas tan
extrañas vivían en ese
planeta?**

TÍTULO:

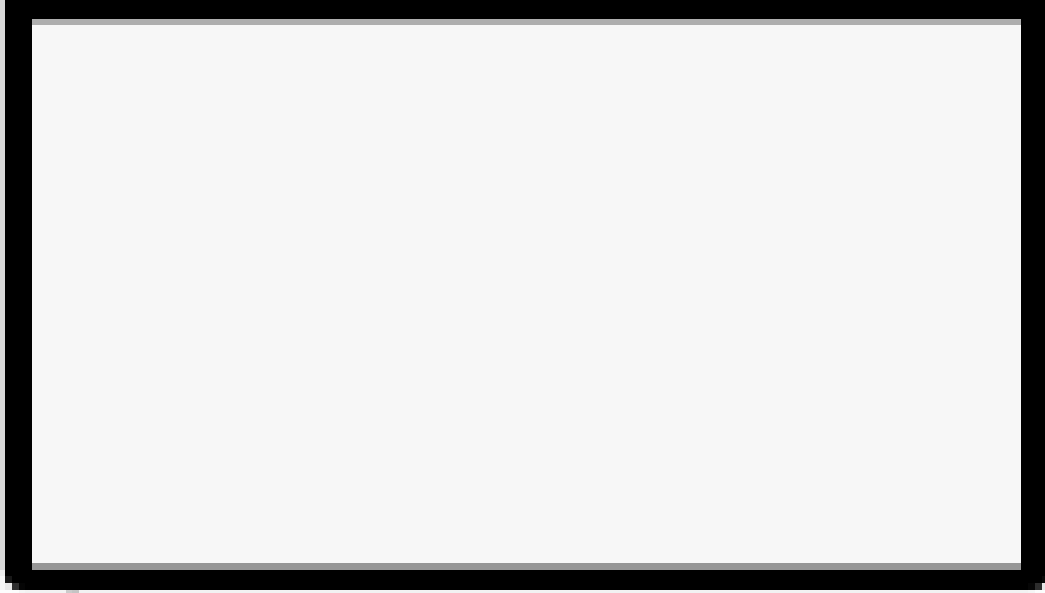
Anexo 8. Ficha Interactiva donde están las palabras

Ilustración:
San Pedro, Lucinda Basso
Carmen Lucero, Rosa Pereda
Taty, Mariana Pizarro

¿DÓNDE ESTAN LAS PALABRAS?

1. **Visualiza el video y selecciona la frase.**

	La Frase	
--	-----------------	--



2. **Escibe la historia que crees que se desarrolla en el video.**

Escritura
Linha 1
Linha 2
Linha 3
Linha 4
Linha 5
Linha 6
Linha 7
Linha 8
Linha 9
Linha 10
Linha 11
Linha 12
Linha 13
Linha 14
Linha 15
Linha 16
Linha 17
Linha 18
Linha 19
Linha 20



Anexo 9. Ficha Interactiva Crucigrama

Ministerio
 de Educación
 Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Enseñanza
 del Maestro (CREA)

CRUCIGRAMA

1. Responde el siguiente crucigrama:

			1							
2	3									
						4				
										5
			4							
					6					

Ilustraciones:
 Ana María Aguilar Bernal
 Carolina Aguilar Bernal y Ana
 María Aguilar Bernal

Distas

HORIZONTAL



4. Pon los nombres de los personajes en el cuadro.
5. Escribe el nombre de los personajes en el cuadro.

VERTICAL

2. Pon los nombres de los personajes en el cuadro.



3. Pon los nombres de los personajes en el cuadro.
5. Escribe el nombre de los personajes en el cuadro.

MAESTRÍA EN RECURSOS DIGITALES APLICADOS A LA EDUCACIÓN

Anexo 10. Ficha Interactiva los tres cerditos

Maestría en
Recursos Digitales Aplicados a la
Educación

LOS TRES CERDITOS

1. Visualización de secuencias de los tres cerditos

Los tres cerditos



Responde:
¿En qué lugar vive?
¿Cómo se llama el lugar?
¿A qué se dedica?

2. Une con una línea a cada animal con su casa.



Illustration
Los Pírcos y sus Hermanos
Cuentos de los Piratas
Cuentos de los Piratas

¿Cuántos hermanos cerditos aparecen
en la historia?



Maestría en
Educativa y Gestión de Recursos
Digitales Aplicados a la Educación
Subvencionada por el
Gobierno Federal

¿De quién tenían miedo los cerditos?



Escritor:
Los Trolls Apple & Friends
Ilustrador: Anna Maria Pavia
Trolls & Friends Books

¿Cómo pensaban los cerditos protegerse del lobo?



Presentado por:
Luz Yule Aguirre-Blanco
Coordinadora de Recursos Digitales
Unión Educativa

¿Cómo destruyo el lobo la casa de los dos cerditos menores?



Maestría en
Los Recursos Digitales en Educación
Aplicados a la Educación
Nelly Cruz de la Cruz

¿Por dónde entró el lobo a la casa del
cerdito mayor?



El cuento de los
Luz Nocilla, Eugenia Wallace
Ilustraciones de Luz Nocilla
© 2011 Luz Nocilla

¿Qué le sucede al lobo cuando entra por la chimenea?



Cómo te habrías gustado que terminara este cuento? Escríbelo

???

Anexo 11. Ficha Interactiva Sopa de Letras

ACTIVIDAD
 Lee, copia y pega las palabras en las casillas con la ayuda de la letra.

Sopa de letras

1. Encuentra y copia las palabras de los cuadros con la ayuda de la letra.

S	N	U	D	O	H	U	R	D	V	I	J	D	I	A	L	U	
N	U	C	A	B	A	L	L	E	O	T	I	G	N	C	O	F	
E	S	P	A	C	I	D	H	L	A	R	H	E	C	I	A	C	R
N	P	T	M	F	D	G	D	U	A	O	W	F	E	C	S	E	F
C	E	E	P	J	N	H	R	D	X	X	U	P	P	I	T	C	Y
Y	R	X	E	S	E	O	N	J	O	B	N	U	W	O	I	O	H
E	S	T	C	L	E	S	N	T	C	D	N	T	R	Q	L	T	E
T	O	O	A	S	L	O	M	T	I	U	N	C	T	N	L	I	E
D	N	T	L	M	H	H	E	R	T	M	F	P	K	O	O	Q	X
W	A	H	N	Q	Q	I	F	O	S	V	W	O	T	X	S	Q	X
S	J	P	E	P	C	E	C	H	A	B	R	T	M	R	A	P	X
N	E	C	S	P	W	R	I	I	T	K	O	N	T	P	I	E	Y
C	S	N	E	D	E	E	O	M	N	E	Y	E	M	J	R	O	M
L	G	H	D	B	C	W	E	G	A	D	C	U	C	S	O	B	D
Q	T	Q	Q	J	T	Q	L	I	F	P	P	C	U	Y	T	L	Q
S	H	A	R	R	A	C	I	O	N	Q	P	C	A	S	S	E	E
C	J	J	V	J	A	X	C	U	Q	T	W	N	Y	U	I	M	C
P	Q	E	L	K	G	Y	D	R	A	G	O	N	L	T	H	A	H

MAESTRÍA EN
RECURSOS DIGITALES
APLICADOS A LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

Te presento las siguientes palabras o frases:

1. FANTÁSTICO
2. PERSONAJES
3. NARRACIÓN
4. DESENLACE
5. CASTILLOS
6. CABALLERO
7. HISTORIA
8. PROBLEMA
9. ESPACIO
10. CUENTO
11. INICIO
12. DRACÓN
13. REINOS
14. TEXTO
15. NUDO

RECURSOS DIGITALES APLICADOS A LA EDUCACIÓN

151