



**Potenciar la producción de textos escritos a través de herramientas multimedia basadas en la realidad aumentada en los estudiantes de grado cuarto de primaria de la institución educativa técnica agroindustrial Cajamarca.**

Yennifer Alexandra Pulido Sánchez

Código: 8042020204

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

Educación, Universidad de Cartagena

Maestría en Recursos Digitales Aplicados a la Educación

Cajamarca, Tolima, Colombia.

2022

## **Agradecimientos**

A todas las personas que hicieron posible el inicio, desarrollo y finalización de este gran proyecto de investigación, principalmente a mi Familia por acompañarme siempre, por su comprensión e incondicional apoyo durante el proceso, de igual manera extendo agradecimiento a la institución educativa técnica agroindustrial Cajamarca quien me brindo el espacio y disponibilidad de equipos tecnológicos y recurso humano para cumplir a cabalidad con el objetivo propuesto, a los estudiantes de grado cuarto por su entrega y participación activa ya que fueron los entes principales en la propuesta de investigación. De igual manera a la universidad de Cartagena por brindarme la oportunidad de pertenecer a tan prestigiosa institución y poder participar de la maestría, especialmente a sus docentes que con su calidad humana y vocación profesional estuvieron dispuestos siempre para brindarme orientación necesaria para cumplir satisfactoriamente con el proyecto.

## Dedicatoria

*A Dios, por darme la vida, la sabiduría y fortaleza para no desistir en mis proyectos y seguir adelante.*

*A mi esposo Jorge Alberto, a mi hija María José y a mi madre Yolanda Sánchez por su amor, comprensión y apoyo incondicional durante el proceso, por ser la luz que me ilumina cada día y el motor de mi vida para cumplir mis sueños.*

## Resumen

**Título:** Potenciar la producción de textos escritos a través de herramientas multimedia basadas en la realidad aumentada en los estudiantes de grado cuarto de primaria de la institución educativa técnica agroindustrial Cajamarca.

**Autora:** Yennifer Alexandra Pulido Sánchez

**Palabras Clave:** realidad aumentada, Tics, sustantivo, verbos, narración, textos narrativos, lenguaje, fabula, cuento, noticia, aplicación, aprendizaje.

El documento que se encuentra a continuación presenta la realización y aplicación de una unidad didáctica basada en la realidad aumentada que busca incentivar a los estudiantes de grado cuarto de primaria de la institución educativa técnica agroindustrial de Cajamarca a producir texto escritos de una manera lúdica e interactiva a través de herramientas tecnológicas que incentiven y mejoren el proceso de enseñanza – aprendizaje. La propuesta de investigación se desarrolló bajo el tipo de estudio cualitativo, que permite realizar un proceso investigativo natural, flexible y abierto que se ajusta a las necesidades y condiciones del contexto donde se aplica para comprender de forma integral la situación que se está experimentando y a través de la reflexión generar cambios en la práctica pedagógica. La investigación se basa en el método ADDIE que considera el uso de las tecnologías en el aprendizaje y consta de la fase de análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación. Teniendo en cuenta lo anterior la investigación se dio en 4 fases: la primera consta de evaluación diagnóstica a los estudiantes a través de cuestionario en la plataforma Quizizz, en la segunda fase, se realizó el diseño de la unidad didáctica a través de la plataforma Canva y NeardPod debido a su flexibilidad y dinamismo teniendo en cuenta el diseño instruccional (*ver Anexo C*). La tercera fase consta de la aplicación

de la unidad didáctica y por último la evaluación de aprendizaje y contenido y diseño de la herramienta. Para finalizar se puede afirmar que incorporar las herramientas tecnológicas basadas en realidad aumentada en los procesos de enseñanza aprendizaje es una estrategia aceptada por los estudiantes puesto que le permite mejorar la tensión y comprender mejor las actividades durante el proceso académico.

## Abstract

**Title:** promote the production of written texts through multimedia tools based on augmented reality in the fourth grade students of the Cajamarca agro industrial technical educational institution.

**Author:** Yennifer Alexandra Pulido Sanchez

**Key Words:** Augmented reality, Tics, noun, verbs, narration, narrative texts, language, fable, story, news, application, learning.

The document that follows presents the realization and application of a didactic unit based on augmented reality that seeks to encourage fourth grade students of the Cajamarca agroindustrial technical educational institution to produce written texts in a playful and interactive way. through technological tools that encourage and improve the teaching-learning process. The research proposal was developed under the type of qualitative study, which allows a natural, flexible and open research process that adjusts to the needs and conditions of the context where it is applied to comprehensively understand the situation that is being experienced and through of reflection generate changes in pedagogical practice. The research is based on the ADDIE method that considers the use of technologies in learning and consists of the phase of analysis, design, development, implementation and evaluation. Taking into account the above, the research was carried out in 4 phases: the first consists of a diagnostic evaluation of the students through a questionnaire on the Quizizz platform, in the second phase, the design of the didactic unit was carried out through the canva platform. and neardPod due to its flexibility and dynamism considering the instructional design. The third phase consists of the application of the didactic unit and finally the evaluation of the apprentice and the content and design of the tool.

Finally, it can be affirmed that incorporating technological tools based on augmented reality in the teaching-learning processes is a strategy accepted by the students since it allows them to improve tension and better understand the activities during the academic process.

## Contenido

Introducción .....	13
Capítulo 1. Planteamiento Y Formulación Del Problema.....	14
Planteamiento.....	14
Formulación .....	17
Antecedentes Del Problema .....	17
Antecedentes Internacionales.....	17
Antecedentes Nacionales .....	18
Justificación.....	20
Objetivos .....	21
Objetivo General .....	21
Objetivos Específicos.....	22
Supuestos Y Constructos.....	22
Supuestos.....	22
Constructos.....	23
Alcances Y Limitaciones .....	25
Alcance.....	25
Limitaciones.....	25
Capítulo 2. Marco Referencial .....	27
Marco Contextual.....	27
Marco Normativo .....	29
Marco Teorico .....	31
Competencias Comunicativas .....	32
Producción De Textos Escritos .....	34
Enfoques Del Proceso De Producción Escrita .....	35
El Enfoque Expresivo .....	36
El Enfoque Social.....	36
El Enfoque Proceso Cognitivo .....	36
Actividades Lúdicas .....	37
Marco Teórico .....	38
Capítulo 3. Metodología.....	42
Metodología De La Investigación .....	42
Modelo De Investigación .....	43
Ruta De Investigación .....	45
Población Y Muestra.....	46
Categorías O Variables Investigación-Acción Pedagógica.....	47
Técnicas E Instrumentos De Recolección De Datos.....	51
Evaluación Diagnostica.....	51
Produciendo Texto .....	52
Observación.....	54

Análisis De Datos.....	55
Recursos O Herramientas Para Análisis De Información.....	55
Capítulo 4. Intervención Pedagógica.....	57
Narrativa Objetivo Especifico 1.....	58
Narrativa Objetivo Especifico 2.....	59
Narrativa Objetivo Especifico 3.....	61
Narrativa Objetivo Especifico 4.....	64
Capítulo 5. Análisis Conclusiones Y Recomendaciones.....	67
Análisis Del Objetivo N°1: Identificar Las Falencias En La Producción De Textos Escritos En Los Estudiantes De Grado Cuarto De La Institución Educativa Mediante Pruebas Diagnostica.....	67
Análisis Del Objetivo N°2: Diseñar Una Estrategia Didáctica Basada En La Realidad Aumentada Que Mejore El Proceso De Producción De Textos Escritos En Los Estudiantes.....	71
Análisis Del Objetivo N°3: Implementar Estrategia Didáctica Basada En La Realidad Aumentada Que Mejore El Proceso De Producción De Textos Escritos En Los Estudiantes.....	73
Análisis Del Objetivo N°4: Evaluar La Estrategia Didáctica Implementada Para Mejorar Las Competencias De Producción De Textos Escritos En Los Estudiantes De Cuarto De La Institución Educativa.....	76
Conclusiones.....	84
Recomendaciones.....	87
Referencias.....	88
Anexos.....	93

## Lista de Figuras

<b>Figura 1</b> Sede principal institución educativa tecnica agroindustrial cajamarca .....	15
<b>Figura 2</b> Porcentajes según niveles de desempeño por año en lenguaje, quinto grado Institución Educativa Técnica agroindustrial Cajamarca .....	16
<b>Figura 3</b> Normativa que sustenta el proyecto investigativo .....	29
<b>Figura 4</b> Conceptos importantes del proyecto.....	32
<b>Figura 5</b> Procesos de la escritura.....	34
<b>Figura 6</b> Modelo de Expresión Escrita.....	37
<b>Figura 7</b> Como la escritura estructura la conciencia Humana.....	40
<b>Figura 8</b> Ruta de Investigación de la Propuesta .....	45
<b>Figura 9</b> Estudiantes grado cuarto en clase de lenguaje.....	46
<b>Figura 10</b> Diseño del producto.....	60
<b>Figura 11</b> Estudiante de grado cuarto .....	62
<b>Figura 12</b> Porcentaje de Respuestas pregunta N°1 .....	68
<b>Figura 13</b> Porcentaje de Respuestas pregunta N°2 .....	68
<b>Figura 14</b> Porcentaje de Respuestas pregunta N°3 .....	69
<b>Figura 15</b> Porcentaje de Respuestas pregunta N°4 .....	69
<b>Figura 16</b> Porcentaje de Respuestas pregunta N°5 .....	70
<b>Figura 17</b> Porcentaje de Respuestas pregunta N°6 .....	71
<b>Figura 18</b> Imagen sobre la Fábula.....	74
<b>Figura 19</b> Imagen sobre actividad la noticia .....	75
<b>Figura 20</b> Explicación partes del cuento .....	76

<b>Figura 21</b> Porcentaje de respuestas pregunta N°1.....	77
<b>Figura 22</b> Porcentaje de respuestas pregunta N°2.....	77
<b>Figura 23</b> Porcentaje de respuestas pregunta N°3.....	78
<b>Figura 24</b> Porcentaje de respuestas pregunta N°4.....	78
<b>Figura 25</b> Porcentaje de respuestas pregunta N°5.....	79
<b>Figura 26</b> Porcentaje de respuestas pregunta N°6.....	79
<b>Figura 27</b> Porcentaje de respuestas pregunta N°7.....	80
<b>Figura 28</b> Porcentaje de respuestas pregunta N°8.....	80
<b>Figura 29</b> Porcentaje de respuestas pregunta N°9.....	81
<b>Figura 30</b> Porcentaje de respuestas pregunta N°10.....	81
<b>Figura 31</b> Porcentaje de respuestas pregunta N°11.....	82
<b>Figura 32</b> Porcentaje de respuestas pregunta N°12.....	82

## Lista de Anexos

<b>Anexo A.</b> Prueba Diagnóstica.....	93
<b>Anexo B.</b> Cuestionario de Satisfacción.....	94
<b>Anexo C.</b> Diseño Instruccional.....	95

## Introducción

En la Institución Educativa técnica agroindustrial Cajamarca se ha evidenciado en los estudiantes del grado cuarto de básica primaria la falta de habilidades en lectura y escritura, notando esto en la producción de texto, carencia de redacción y vocabulario. Cabe resaltar que los estudiantes pertenecen al sector rural y el contexto social en el que se encuentra es de bajos recursos donde la mayoría de sus familias no cuentan con la educación necesaria para impartir e infundir buenos hábitos en la educación. En el análisis sociocultural que se realiza en esta población se ve la necesidad de implementar estrategias que inviten a padres y niños del grado cuarto a vivenciar por medio de las herramientas multimedia la lectura y la escritura.

En vista de que el mundo se encuentra a la vanguardia de las tecnologías de la información los docentes de la institución educativa han decidido despertar el interés, la imaginación y la creatividad para la producción de textos escritos en los estudiantes a través de herramientas multimedia basadas en la realidad aumentada que estimule sus sentidos y les permita desarrollar habilidades lectoras, mejorar su léxico y por ende la producción textual con sentido y coherencia.

## Capítulo 1. Planteamiento Y Formulación Del Problema

### Planteamiento

La comunicación ha sido la forma por la cual el individuo a través del tiempo se ha expresado, utilizando diversos medios para el intercambio de información, verbales y no verbales, convencionales y no convencionales, la necesidad de comunicarse a través del lenguaje es única y exclusiva del ser humano gracias a su capacidad para razonar, que le permiten alcanzar niveles de abstracción necesarios para crear, interpretar y aprender lenguajes nuevos, o deducir las fórmulas sobre las que se sostienen.

Cabe resaltar que

La palabra escrita, ... “Es otro medio de comunicación valioso, cuyo propósito fundamental es dejar huella y registro de mensajes que pueden referirse a un pasado remoto o cercano, a sucesos de actualidad, e inclusive a especular sobre el futuro.

Obviamente este medio implica mayores exigencias en términos de redacción y estilo que las de expresión oral, puesto que la escritura permite afinar el mensaje y en consecuencia incrementa las posibilidades de estructurar un contenido, evitando confusiones respecto al significado. Por lo anterior, el lenguaje es el vehículo de comunicación más eficiente, en cualquiera de sus formas y maneras de expresión; de ahí que el lenguaje y la comunicación vayan de la mano”. (Hernández, 2000, s. p).

La escritura implica procesos de pensamiento y apropiación de las normas básicas de escritura para poder transmitir un mensaje, por esta razón, La propuesta investigativa dará especial énfasis en el proceso escrito, buscando incentivar en **los** estudiantes las competencias semántica y pragmática; según Lineamientos Curriculares del Ministerio de Educación Nacional

(1998), la primera entendida como la capacidad de reconocer y usar los significados y el léxico de manera pertinente según las exigencias del contexto de comunicación y la segunda el contexto entendido como la situación de comunicación en la que se dan los actos de habla intención y los componentes ideológicos y políticos presentes en un texto.

La institución educativa Técnica Agroindustrial Cajamarca cuenta con 532 estudiantes distribuidos en los niveles de transición, la básica Primaria (1° a 5°), básica secundaria (6° a 9°) y media técnica (10° y 11). Esta Institución es de carácter oficial y está ubicada en el kilómetro 3 vereda Cajamarquita del Municipio de Cajamarca Tolima. Para el año 2022 la institución cuenta con 13 sedes rurales que imparte educación preescolar (grado cero) y básica primaria (primero a quinto). En la sede principal, el grado cuarto cuenta con 23 estudiantes siendo este el grupo elegido para el desarrollo de la propuesta, conformado por 13 niñas y 10 niños, cuyas edades oscilan entre los 9 y los 12 años, información suministrada por el coordinador de la institución con base en los datos de matrícula oficial.

### ***Figura 1***

*Sede principal institución educativa tecnica agroindustrial cajamarca*



**Nota:** Fotografía propia

En el grado cuarto se presenta alto grado de desmotivación por la creación de textos escritos, dejando ver en sus cortas producciones errores de redacción, ortográficos e incoherencia entre las oraciones. Textos demasiado cortos, sin sentido y con ausencia de argumentos claros, apatía de los estudiantes en plasmar sus ideas por medio de textos escritos. Una de las causas que más se ha evidenciado en esta problemática es forma en cómo se relacionan con los demás utilizando un lenguaje regional inapropiado.

Es oportuno mencionar el reporte histórico de comparación entre los años 2015 - 2016 - 2017 de los porcentajes según niveles de desempeño por año en lenguaje de quinto grado de la Institución Educativa técnica agroindustrial Cajamarca. (*Ver figura 2*), obtenido del Instituto Colombiano para el Fomento de la Educación Superior, ICFES, (2021).

### **Figura 2**

*Porcentajes según niveles de desempeño por año en lenguaje, quinto grado Institución Educativa Técnica agroindustrial Cajamarca.*

Año N° Estudiantes	2015		2016		2017	
	25	%	30	%	28	%
Desempeño Bajo	3	12%	5	17%	3	11%
Desempeño Medio	18	72%	20	67%	21	75%
Desempeño Alto	2	8%	3	10%	3	11%
Desempeño Superior	2	8%	2	7%	1	4%

Nota: Elaboración propia tomado de los resultados obtenidos en los años 2015 – 2016 – 2017, de la prueba supérate con el saber 5°

De acuerdo a los resultados obtenidos en las pruebas externas supérate con el saber En los entre los años 2015 a2017, se puede evidenciar que el 13% de los estudiantes evaluados se encuentran en un desempeño bajo, el 71% en desempeño medio, el 9% en desempeño alto y solamente el 6% alcanzan un desempeño superior concluyendo así, la necesidad de fortalecer el

ejercicio de lectoescritura y producción textual en los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Técnica Agroindustrial Cajamarca

## **Formulación**

¿Cómo Potenciar la producción de textos escritos a través de herramientas multimedia basadas en la realidad aumentada en los estudiantes de grado cuarto de la educación básica primaria de la institución educativa técnica Cajamarca?

## **Antecedentes Del Problema**

### ***Antecedentes Internacionales***

Tras revisar los distintos repositorios de varias universidades se cita a Gómez F., (2013). Este trabajo investigativo nació debido a la necesidad que mejorar la producción textual escrita, en los estudiantes del Cuarto de primaria, por esta razón se empleó material audiovisual como: imágenes, audios, videos, entre otros, para incentivar por medio de la creatividad la producción de textos específicamente: las fábulas. Por su parte Vega V. L., (2017). A través de un programa llamado VIVE, se midió el progreso de los estudiantes que tenían dificultades en el proceso de escritura. Esta investigación "... Aplicó el método aplicativo con diseño cuasi experimental". (p.9).

Cabe resaltar que Crisóstomo (2018) en su tesis, uso del blog en la mejora de producción de textos en estudiantes del quinto grado de primaria utilizó una metodología de enfoque cuantitativo y de diseño experimental del subtipo cuasi experimental donde se aplicó el análisis estadístico descriptivo e interpretativo debido a que observó en los estudiantes de grado la falta

de planificación en la escritura y carecimiento de buena ortografía, vocabulario y reglas gramáticas que les permitan redactar contenido coherente; por lo anterior citaron en su tesis a Sotomayor, Gómez, Jéldrez, Bedwell, & Domínguez (2014) quienes indicaron que la escritura permite comunicar ideas, argumentos y sentimientos, es una habilidad lingüística que se enseña durante la Educación Básica pero desarrollada durante toda la vida.

Ivarra y Aguilar (2015) presentaron la propuesta innovadora educativa “Recursos Educativos Abiertos como estrategias de aprendizaje para la producción de textos narrativos escritos en estudiantes del 4to grado de educación primaria de la institución educativa N° 36410 de Huancavelica” con la cual mejorar las capacidades de producción de textos narrativos en los estudiantes en mención, a fin de responder al problema identificado: Limitadas capacidades de los estudiantes del 4to Grado de Educación para producir textos narrativos escritos de manera coherente, haciendo uso de recursos educativos abiertos como estrategias metodológicas e interactivas, debido a la importancia que tienen las capacidades de producción de textos en el área de comunicación.

### ***Antecedentes Nacionales***

En el trabajo realizado por Dueñas A., (2014). Se tomó como estrategia pedagógica las herramientas audiovisuales (Televisión) para motivar y fortalecer en los estudiantes las competencias de comprensión lectora y escritura. “La metodología aplicada para el análisis y recolección de información tuvo un enfoque cualitativo de tipo exploratorio” (p. 4).

Por otro lado, un proyecto de investigación, tuvo como finalidad motivar y generar un ambiente donde estimule la creatividad de los estudiantes mediante el uso del origami, para la creación de historias. Torres M. Y. (2017). “El objetivo específico es el diseño de una cartilla

dirigida a docentes, con temas y formas de trabajar el origami, para potenciar en el niño su motricidad, imaginación, creatividad, y estructurar su pensamiento a nivel artístico, para estimular su nivel de lectura, su expresión oral y escrita...” (p. 7).

Barrios W. J. et al, (2018). Por medio del desarrollo de pensamiento crítico la investigación buscó fortalecer las competencias de producción textual en estudiantes del grado quinto de primaria.

A su vez Campos E., Silva L., (2018). En su trabajo investigativo evaluó el impacto del uso de las herramientas de las Tecnologías de la Información y Comunicación, en el mejoramiento de las competencias de lectura y escritura en los estudiantes, realizando 12 sesiones en clase donde el uso de las TIC, son elementos principales de las mismas.

Por otro lado, el trabajo investigativo de Moreno, R., (2018). Tuvo como finalidad estudiar el impacto que tiene los cuentos como herramienta pedagógica para que los estudiantes de cuarto grado fortalezcan la comprensión lectora y la producción textual escrita, este proyecto de investigación se realizó bajo la metodología de investigación-acción.

Cabe señalar a Posso, M. (2018). El aprendizaje cooperativo: una estrategia para el fortalecimiento de las habilidades comunicativas. Esta experiencia significativa fue aplicada a estudiantes del grado quinto en la Institución Educativa Técnica Agroindustrial Cajamarca en el año 2018, mejorando las relaciones y la comunicación entre pares.

Hay que mencionar también a, Romero C. I., Cruz Pinzón. (2018). Este trabajo de investigación tuvo como propósito demostrar si al incentivar a los estudiantes de tercero a quinto de básica primaria, "... mediante talleres donde se haga recopilación de literatura tradicional,

popular del entorno y proporcionar herramientas tecnológicas que permitan recrear las antologías hechas...” (p. 443).

Se cita de igual manera a Silva, E., (2019). Este artículo presenta un proyecto de investigación aplicado a estudiantes de cuarto grado, que demuestra las carencias con relación al proceso de escritura de textos con poco desarrollo de contenido o de ideas propias. La metodología está basada en un enfoque cualitativo con un diseño etnográfico virtual. Se empleó este estudio con el “... objetivo general caracterizar cómo se dinamiza el proceso de producción de textos expositivos en un taller de escritura para estudiantes de quinto grado de la modalidad virtual” (p. 52).

### **Justificación**

El saber escribir hace parte de las habilidades comunicativas, según los lineamientos curriculares del Ministerio de Educación Nacional (1998):

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

Este proyecto de investigación tiene como propósito que los estudiantes desarrollen sus habilidades comunicativas por medio de actividades lúdico-interactivas haciendo uso de la realidad aumentada, siendo esta herramienta la que despierta el interés y curiosidad en los estudiantes para así abrir camino hacia la producción de contenido que plasme su realidad, sus

opiniones y reflexiones invitándolos a la producción de texto de una manera clara y coherente, de esta manera mejorar la redacción, ortografía y comunicación verbal y escrita.

Dentro del contexto educativo la apatía por iniciar el proceso de escritura se hace evidente cuando en el aula de clase los estudiantes no demuestran interés en realizar textos, el reto del docente está en motivarlos y mostrarles el camino hacia la creación de textos utilizando la herramienta de la creatividad.

La Unesco (2016) citó que la escritura es una herramienta eficaz que permite desarrollar nuestra creatividad, expresar nuestro pensar, para poder comunicarnos con otras personas.

Por lo anterior es importante mencionar que con el uso de herramientas tecnológicas enfocadas en la realidad aumentada se puede contribuir en mejorar los conceptos y conocimientos que tienen los estudiantes para la producción de textos escritos que les permita mejorar los procesos cognitivos y mantener la mente abierta a nuevos conocimientos para desarrollar pensamiento creativo e inteligencia lingüística ya que les permite a través de la escritura mejorar la comunicación y relacionarse con los demás de manera asertiva y coherente expresado ideas y sentimientos.

## **Objetivos**

### ***Objetivo General***

Potenciar la producción de textos escritos a través de herramientas multimedia basados en la realidad aumentada mediante el enfoque cognitivo en los estudiantes de grado cuarto de la institución educativa técnica agroindustrial Cajamarca Tolima.

### ***Objetivos Específicos***

- Identificar las falencias en la producción de textos escritos en los estudiantes de grado cuarto de la institución educativa mediante pruebas diagnósticas.
- Diseñar una Estrategia didáctica basada en la realidad aumentada que mejore el proceso de producción de textos escritos en los estudiantes.
- Implementar Estrategia didáctica basada en la realidad aumentada que mejore el proceso de producción de textos escritos en los estudiantes.
- Evaluar la Estrategia didáctica implementada para mejorar las competencias de producción de textos escritos en los estudiantes de cuarto de la institución educativa.

### **Supuestos Y Constructos**

#### ***Supuestos***

La competencia comunicativa en el proceso de producción textual escrita en los estudiantes de cuarto grado de básica primaria mejora los resultados de pruebas Saber 5°, tomando como herramienta un recurso digital y de esta manera involucrar a los estudiantes en su proceso de formación fomentando la autonomía en desarrollar las actividades propuestas.

El diseño de una página web que contenga contenido lúdico e interactivo motiva a los estudiantes a desarrollar las actividades fortaleciendo la producción textual escrita, viéndose reflejado en el desempeño académico y en los resultados de las pruebas Saber 5°.

La escritura entendida como un proceso cognoscitivo donde confluyen los subprocesos: planeación, redacción y revisión, es decir, la elaboración de un texto coherente, no se realiza en forma directa, sino que va por etapas: 1) Planificación; 2) Redacción o textualización y 3) Revisión, Caldera, (2003). Por esta razón los estudiantes del grado cuarto estarían motivados al

interactuar con herramientas digitales que impulsen la creación de textos escritos, siguiendo dichos subprocesos.

### ***Constructos***

Texto escrito:

Entramado de signos con una intención comunicativa que adquiere sentido en un determinado contexto. Está formado por párrafos y los párrafos están formados por oraciones. Para que un conjunto de enunciados pueda ser considerados como un texto es necesario una serie de relaciones semánticas y gramaticales entre sus elementos de manera que el destinatario pueda interpretarlo como una unidad. Arciniegas, (2010)

Producción textual:

Escribir es producir textos, es decir, es escribir sobre situaciones reales, es inventar un cuento, escribir una carta, es hacer un letrero. Producir textos escritos, sólo es posible si desarrollamos la capacidad de poder expresar nuestro mundo interno desde las propias experiencias y motivaciones, lo que significa escribir a gusto sobre lo que deseamos, creemos y sentimos, a partir de necesidades reales y códigos culturales.

La producción textual implica, escribir los textos con los niños, en forma coherente, teniendo en cuenta un propósito, un plan, una finalidad, e involucra procesos de planificación, escritura, revisión y diversión. Se busca la expresión libre y creativa a partir de actividades recreativas. Maya, Yepes, (2015).

Recurso Educativo digital: Los materiales digitales se denominan Recursos Educativos Digitales cuando su diseño tiene una intencionalidad educativa, cuando apuntan al logro de un objetivo de aprendizaje y cuando su diseño responde a unas características didácticas apropiadas para el aprendizaje. García, (2010) como se citó en Zapata, (2012). “Están hechos para: informar sobre un tema, ayudar en la adquisición de un conocimiento, reforzar un aprendizaje, remediar una situación desfavorable, favorecer el desarrollo de una determinada competencia y evaluar conocimientos”.

Competencias comunicativas: El MEN viene desarrollando una serie de programas entre ellos Revolución Educativa, con el fin de desarrollar competencias en diferentes ámbitos, pero uno de las más importantes, son las competencias comunicativas tanto orales como escritas que ayudan a comprender, entender y expresar de una forma solidara el mundo. MEN, (2007).

Lúdico: Como se define en Ecured (sf):

La palabra lúdico es un adjetivo que califica todo lo que se relaciona con el juego, derivado en su etimología del latín “ludus” cuyo significado es precisamente, juego, como actividad placentera donde el ser humano se libera de tensiones, y de las reglas impuestas por la cultura.

Escribir: De acuerdo con Lineamientos Curriculares de Lengua Castellana, el acto de escribir:

No se trata solamente de una codificación de significados a través de reglas lingüísticas.

Se trata de un proceso que a la vez es social e individual en el que se configura un mundo

y se ponen en juego saberes, competencias, intereses, y que a la vez está determinado por un contexto socio-cultural y pragmático que determina el acto de escribir. MEN, (1998)

## **Alcances Y Limitaciones**

### ***Alcance***

Este proyecto se desarrolla en La institución educativa Técnica Agroindustrial Cajamarca que cuenta con 532 estudiantes distribuidos en los niveles de transición, la básica Primaria (1° a 5°), básica secundaria (6° a 9°) y media técnica (10° y 11). Está ubicada en el kilómetro 3 vereda Cajamarquita del Municipio de Cajamarca Tolima, específicamente en la sede principal, el grado cuarto de primaria el cual cuenta con cuenta con 23 estudiantes, conformado por 13 niñas y 10 niños, cuyas edades oscilan entre los 9 y los 12 años, información suministrada por el coordinador de la institución con base en los datos de matrícula oficial.

### ***Limitaciones***

La población que atiende la institución en su mayoría son estudiantes cuyos acudientes son madres cabeza de familia quienes destinan largos periodos de tiempo buscando un sustento económico para el hogar y donde el proceso de acompañamiento se ve afectado tanto en el ámbito escolar como familiar y social.

Debido al bajo nivel socioeconómico y a la desigualdad social, algunos estudiantes no cuentan con acceso a internet de forma permanente.

La apatía inicial que puede generar la acción de escribir sin la orientación constante del docente, se puede decir, falta de motivación para iniciar ese proceso de escritura el cual se puede fomentar con el uso de un recurso educativo digital.

## **Capítulo 2. Marco Referencial**

En el presente marco referencial del trabajo de investigación sobre potenciar la producción textual y escrita, presenta el marco contextual donde señala y contextualiza la institución educativa donde se desarrolla el trabajo investigativo, señala las diferentes normas que reglamenta la producción textual escrita, por otro lado, describe los conceptos que se abordan en el trabajo, finalmente expone las principales teorías pedagógicas y didácticas que lo fundamentan.

### **Marco Contextual**

La Institución Educativa técnica agroindustrial Cajamarca se encuentra ubicada en el kilómetro 3 vereda Cajamarquita del Municipio de Cajamarca Tolima (Colombia); cuenta con 13 sedes; la principal y las siguientes sedes: sede Altamira, Sede Cristales, Sede el Placer, Sede el Espejo, Sede la Bolívar, Sede la Luisa, Sede la Paloma, Sede la tigrera, Sede los Tunjos, Sede San Lorenzo alto, Sede San Lorenzo Bajo, Sede La Paloma. Según la información extraída del Proyecto Educativo Institucional, PEI, son 532 estudiantes para el año 2022. Información suministrada por el coordinador de la institución con base en los datos de matrícula oficial.

La institución es de carácter oficial, calendario A, jornada única, ofrece los niveles de preescolar, básica primaria, secundaria y media académica y técnica. Los estudiantes de todos los Niveles son atendidos durante la jornada por 33 docentes.

La Institución Educativa Técnica Agroindustrial Cajamarca en su sede principal en el grado cuarto cuenta con un total de 23 estudiantes.

Los estudiantes elegidos para desarrollar esta propuesta investigativa pertenecen al grupo 4. Se ha escogido este grupo por el acercamiento con del maestrante con la institución educativa ya que puede intervenir de manera directa en el desarrollo de la propuesta.

La comunidad está formada por estudiantes de los estratos 1 y 2 cuyas familias en su mayoría son monoparentales con una población infantil que, cada día, va en aumento según se observa en el informe de registros de matrícula obtenido de la base de datos del SIMAT (sistema de matrícula). En marzo de 2020, de acuerdo con la caracterización hecha por los directores de grupo a través de una encuesta telefónica a los padres de familia del grado 4, con motivo de la pandemia por Covid 19, se obtuvo un diagnóstico de los medios con que cuentan las familias y cuyos resultados evidenciaron que sólo la mitad de los estudiantes cuentan con dispositivos tecnológicos, entre ellos el celular, posibilitando realizar las actividades virtuales de manera remota.

Dentro de este marco ha de considerarse la aplicación de esta propuesta contando con los recursos de que dispone la institución: 3 salas de sistemas, cada una con 20 computadores portátiles, un video proyector (*video Beam*) y un televisor conectados por red *Wifi*; por otro lado, en el área administrativa se cuenta con una conexión a internet por cable. Una de las salas de sistemas está disponible para la sede primaria.

En total hay 16 aulas de clase en la IE, cada una cuenta con un computador portátil y un televisor de pantalla plana, de uso docente. No tienen tecnología *Smart*, pero, se facilita la conexión a través de un cable HDMI.

La institución educativa, desde el año 2011, arrienda la plataforma “colegios online”, la cual permite a los docentes organizar toda la información de los estudiantes, registrara notas,

actividades, compartir material didáctico, observador del estudiante entre otras muchas bondades.

La mayoría de los docentes también usa sus celulares para ambientar sus clases. Siendo a veces limitado, debido a que la conexión a Internet no es la adecuada por motivos de la mala señal o porque los docentes hacen uso de sus planes de datos con un número limitado de gigas de navegación.

### **Marco normativo**

El presente marco normativo incluye las leyes que dan soporte legal al trabajo de investigación, partiendo desde la constitución política de Colombia, la ley General de Educación, Ley 115 de 8 de febrero de 1994, los lineamientos curriculares de lengua castellana y Estándares Básicos de Competencias expedidos por el Ministerio de Educación Nacional, MEN, además se aborda el objetivo número cuatro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible de las Naciones Unidas.

#### **Figura 3**

*Normativa que sustenta el proyecto investigativo.*



Nota. Elaboración propia. Tomando como referencia la pirámide Kelsen.

El presente trabajo tiene como cimientos legales la Constitución Política de Colombia, del 4 de Julio de 1991, que contiene en el capítulo 2, el artículo 67, donde hace referencia a “la educación como 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”.

Ley General de Educación o Ley 115 del 8 febrero de 1994, en el artículo 21, el inciso c) estipula en el ciclo de básica primaria la formación en lengua castellana, “El desarrollo de las habilidades comunicativas básicas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente en lengua castellana y también en la lengua materna...”.

La Resolución 2343 de junio 5 de 1996 da soporte a los Lineamientos Curriculares que son un punto de apoyo y orientan a las instituciones hacia dónde dirigir el Proyecto Educativo Institucional, PEI, de las diferentes áreas del conocimiento. De acuerdo con los Lineamientos Curriculares de Lengua Castellana, el acto de escribir, “... Se trata de un proceso que a la vez es social e individual en el que se configura un mundo y se ponen en juego saberes, competencias, intereses, y que a la vez está determinado por un contexto socio-cultural y pragmático que determina el acto de escribir: escribir es producir el mundo...”. (p. 27). MEN, (1998).

Los Estándares Básicos de Competencias de Lenguaje, han sido diseñados de tal forma que están organizados por cinco factores:

- Producción textual
  
- Comprensión e interpretación textual
  
- Literatura

- Medios de comunicación y otros sistemas simbólicos.
- Ética de la comunicación.

Los Estándares Básicos de Competencias del Lenguaje “están organizados de manera secuencial, atendiendo a grupos de grados, de tal forma que los de un grupo de grados involucran los del grupo anterior, con el fin de garantizar el desarrollo de las competencias de lenguaje...” (p. 31).

A nivel internacional, esta investigación destaca la importancia de aportar a los Objetivos de Desarrollo Sostenible de las Naciones Unidas, específicamente al ODS4 que quiere garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos, Naciones Unidas (s.f). Así, el fortalecimiento de la escritura mediante la producción de textos busca mejorar la calidad en la institución Educativa técnica agroindustrial Cajamarca, y a su vez, la búsqueda de estrategias lúdicas activa elementos de motivación que propician oportunidades de aprendizaje permanente y el desarrollo de la creatividad y favorecen la permanencia disminuyendo la deserción escolar.

### **Marco Conceptual**

A continuación, se exponen los conceptos que son tomados como base para sustentar el problema de investigación, todos ellos enfocados hacia el mejoramiento de la producción textual escrita, incluyendo los enfoques de los procesos de escritura en los estudiantes de la Institución Educativa Técnica Agroindustrial Cajamarca.

## *Competencias Comunicativas*

Entendiendo la competencia en un sentido general como habilidad de dar uso a un conocimiento a una situación en específico, ahora cuando se habla de competencias comunicativas son todas aquellas habilidades que permiten comunicación ya sea verbal o no verbal. Para Hymes (1996), la competencia comunicativa está integrada junto con los aspectos socio-culturales y la aplicación de la lingüística de acuerdo al contexto, teniendo en cuenta las motivaciones, las experiencias, las necesidades.

Del mismo modo, Cassany, *et al* (2011), la competencia comunicativa, es el saber utilizar el lenguaje para expresar las necesidades ante situaciones que se nos presentan a diario. La competencia comunicativa es la unión de la competencia lingüística junto con la competencia pragmática, es decir, el conocimiento de una lengua junto con el uso de la misma. (p. 85).

### **Figura 4**

#### *Conceptos importantes del proyecto*



Nota. Elaboración propia.

Cuando se habla de la competencia comunicativa es importante mencionar las cuatro habilidades comunicativas: leer, hablar, escuchar y escribir. Las cuales se clasifican en códigos oral y escrito, de esta forma, escuchar y hablar son de código oral mientras que leer y escribir son de código escrito. Para efectos de investigación a este proyecto el código escrito ha de tener mayor interés, continuando con Cassany, *et al* (2011), el desarrollo de la habilidad de la escritura se debe enfocar en la producción de textos “cercaos al alumno”, es que decir, que implique la comunicación, otro aspecto importante es trabajar en conjunto las habilidades orales con las escritas.

De acuerdo con los Estándares Básicos de competencias del área de lenguaje (EBC), la competencia comunicativa se relaciona con tres componentes conceptuales: semántico, pragmático y sintáctico.

Componente semántico: Entendiéndose como semántica en el estudio de los significados de los objetos, lugares, personas, en general de todo lo que nos rodea. De acuerdo con los EBC, en la producción textual escrita el componente semántico pretende que los estudiantes cuando realizan textos respondan a la pregunta, ¿Qué quiere decir el texto? Tener claras las ideas, el contenido y sus características, tomado de la Matriz de Referencia de lenguaje.

Componente pragmático: hace parte de la competencia comunicativa, ya que este componente responde al interrogante sobre la intencionalidad del texto, de acuerdo con los EBC en la Matriz de Referencia de Lenguaje, el estudiante debe desarrollar estrategias para realizar un texto discursivo que comunique de acuerdo al contexto.

Componente sintáctico: Este componente hace referencia a la estructura del texto procurando coherencia y cohesión en el texto, así lo refiere la Matriz de Referencia de Lenguaje. Este componente responde a ¿Cómo se organiza el texto?

### ***Producción De Textos Escritos***

La escritura es un proceso complejo que es representar en palabras lo que se piensa, se siente, es plasmar por medio de palabras lo abstracto. Como lo describe Cuetos, (2009), el proceso de escritura es la unión de varios procesos cognitivos complejos, el hecho de escribir una simple carta, ya implica saber que vamos a contar, la forma, el tipo de texto, a parte de la ortografía y la gramática.

Cassany, *et al* (2011), plantea una serie de procesos que están inmersos en la escritura, a continuación los presento:

### ***Figura 5***

#### *Procesos de la escritura*

PROCEDIMIENTOS	CONCEPTOS	ACTITUDES
Aspectos <i>psicomotrices</i>	<i>Texto</i>	- cultura impresa
- alfabeto	- adecuación	- yo, escritor
- caligrafía	- coherencia	- lengua escrita
Aspectos <i>cognitivos</i>	- cohesión	- composición
- planificación	- gramática	
· generar ideas	· ortografía	
· formular objetivos	· morfosintaxis	
- redacción	· léxico	
- revisión	- presentación	
	- estilística	

*Nota:* Tomado de Cassany, et al (2011)

Por otro lado, Cassany, *et al* (2011), plantea una situación poco favorable relacionada con la composición escrita, donde el estudiante ve la composición como un acto de llenar una hoja en blanco con palabras sin analizar lo que se está escribiendo, siendo este un proceso poco interesante y además tedioso para los estudiantes. “Los maestros debemos animar a los alumnos a elaborar sus textos: a buscar y a ordenar las ideas, a hacer borradores, a revisar, a autocorregir sus errores/ a no tener prisa y a hacer las cosas bien” (p.261)

Dentro de este contexto, vale mencionar que surge ésta propuesta con el propósito de fortalecer el ejercicio escrito en los estudiantes del grado 4 de La Institución Educativa técnica agroindustrial Cajamarca. Y cabe resaltar a Posso, (2018).

La necesidad de potenciar las habilidades comunicativas de grado 4, las cuales buscan, formar personas capaces de comunicarse de manera asertiva (tanto verbal como no verbal), reconociéndose como interlocutores que producen, comprenden y argumentan significados de manera solidaria, atendiendo a las particularidades de cada situación comunicativa. (s.p.)

### ***Enfoques Del Proceso De Producción Escrita***

A medida que surjan más investigaciones relacionadas con el proceso de la escritura, se revelará un poco más la mejor forma de enseñar a escribir. De acuerdo con Caldera, (2003), los enfoques de la enseñanza de la escritura se pueden clasificar en: “1) La escritura como producto; 2) La escritura como proceso; y 3) La escritura condicionada por el contexto” (p. 364).

### ***El Enfoque Expresivo***

Según el artículo de Marinkovich, (2002), este enfoque nació a mediados de los años ochenta, básicamente decía que la escritura debe venir de adentro del escritor, es decir, escribir desde sus “voces” y expresarse de forma libre. “El escritor nace; no se hace” (p.2).

### ***El Enfoque Social.***

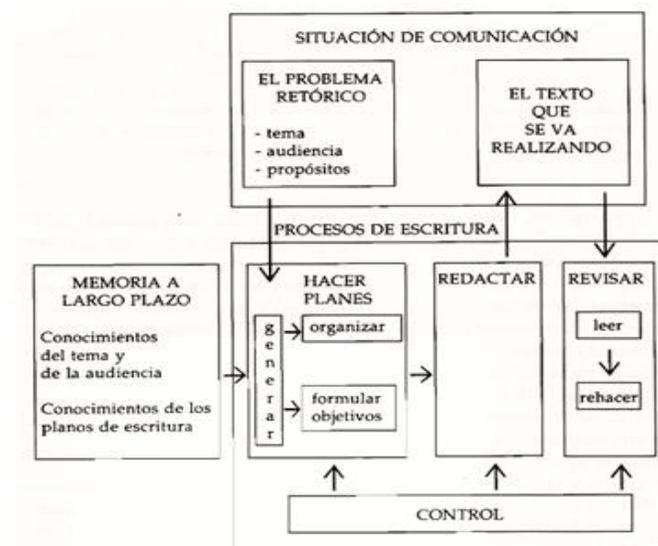
Continuando con el estudio realizado por Marinkovich, (2002), este enfoque ve la escritura como una forma de entender el contexto. “Los escritores... representan papeles que son definidos por las estructuras sociales y al escribir según las convenciones y expectativas socialmente reconocidas se adaptan a una situación, hasta tal punto que se podría decir que su escritura es ecológica” (p. 6)

### ***El Enfoque Proceso Cognitivo***

Los siguientes autores Flower y Hayes, (1980), Collins y Gentner, (1980), Smith, (1982); Perera, (1984), Scardamalia y Bereiter, (1992) citados por Caldera (2003), estudiaron la escritura como proceso cognitivo donde ocurren tres grandes temas:

- “1. Los sub-procesos de la escritura: planeación, redacción, y revisión.
2. Diferencias entre escritores expertos y novatos.
3. Estrategias de enseñanza y aprendizaje de la escritura.” (p. 364).

En el proceso de la escritura, se conoce un modelo realizado por Flower y Hayes (1980 y 1981) citados por Cassany, et al (2011).

**Figura 6****Modelo de Expresión Escrita**

Nota. Tomado de Cassany, et al (2011, p. 264).

De esta forma se entiende la escritura como un arduo proceso cognitivo, al cual hay que dedicarle mucho tiempo en el aula, además para que el estudiante realice los procesos de la escritura y sea consciente de los mismos, como lo son: la planeación, la redacción y la revisión.

**Actividades Lúdicas**

Entendiendo la lúdica como juego en el sentido más general de la palabra, el juego es una de las pocas actividades que se puede hacer de forma voluntaria, que en los niños es fundamental para su desarrollo y fortalecer sus relaciones interpersonales.

El juego en el campo pedagógico se convierte en un recurso inagotable como lo describe Domínguez (2001) citado por Estupiñan (2013). Por esta razón nos apoyamos en las tecnologías de información y comunicación ofreciendo distintos recursos digitales que conduzcan al estudiante al desarrollo de las habilidades despertar su motivación.

La gamificación, es un nuevo concepto de la lúdica que está integrada con las herramientas de las Tecnologías de la Información y la Comunicaciones (TIC). Por medio de estos recursos se busca que el estudiante se motive y genere interés en realizar actividades que no eran interesantes.

### **Marco Teórico**

En este apartado se hace necesario conocer las fuentes teóricas que fundamentan la propuesta de investigación, basados en los aportes que hace Vigotsky , Cassany, Flower y Hayes sobre la importancia de la escritura.

La producción de texto es la forma particular de cada ser humano para expresar de manera clara, concisa y creativa sus pensamientos, anécdotas y opiniones respecto a una situación a través de un escrito. Según los resultados obtenidos en las Pruebas Saber 5° de la Institución Educativa técnica Agroindustrial Cajamarca, talleres, actividades y en las prácticas de aula se evidencia que los estudiantes de hoy día muestran dificultad para la producción de texto desde muy temprana edad, la falta de hábito en la escritura les impide tener un buen rendimiento académico por la carencia de la lectura y falta de léxico que les permita adquirir habilidades en la escritura con mayor fluidez y ubicarse dentro de un contexto.

Según Cassany (2003)

Estar alfabetizado es tener la capacidad de actuar eficazmente en su grupo. ¿Qué significa exactamente? Significa ser capaz de rellenar, sin la ayuda de nadie, el impreso para renovar el pasaporte, ser capaz de leer e interpretar un aviso de la compañía de la luz o del agua, escribir una carta personal o familiar, interpretar las instrucciones de un cajero

automático, hacer una lista de las cosas que hay que comprar, mirar la fecha de caducidad de un producto y sus normas de conservación orientarse en unos almacenes leyendo los rótulos e interpretando los indicadores. Es decir, ser capaz de desenvolverse con autonomía en una sociedad cada vez más urbanizada y en la que impera la letra escrita. (p.42)

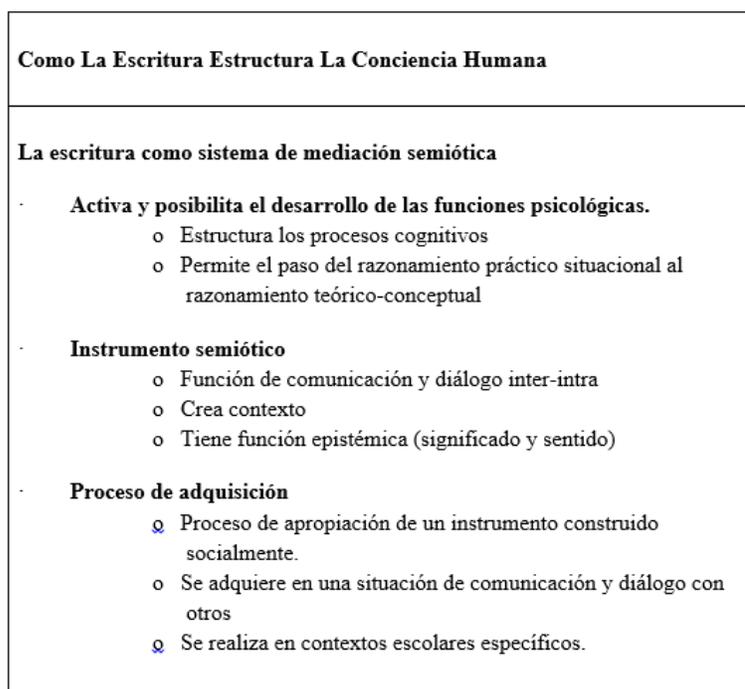
Según Vygotsky (1977), citado por Valery, O. (2000) “la escritura representa un sistema de mediación semiótica en el desarrollo psíquico humano, que implica un proceso consciente y auto dirigido hacia objetivos definidos previamente. Durante este proceso la acción consciente del individuo estará dirigida hacia dos objetos de diferente nivel. Uno, serían las ideas que se van a expresar” (p. 40), es así como se puede decir que la escritura forma parte activa en los procesos para el desarrollo de la percepción y pensamientos de cada ser humano.

Por otra parte, Valery, O. (2000) citando a Vygotsky (1973), dice que en cuanto al aprendizaje de los conceptos el contexto educativo tiene un carácter de diálogo donde el docente juega un papel importante en la cooperación que le da al alumno. Es decir, el alumno aprende más fácil con la colaboración del docente. El producto final de esta cooperación entre el alumno y el docente, es una solución que al ser interiorizada se convierte en parte integrante del alumno.

En el siguiente cuadro se puede observar la teoría de Vygotsky en la cual se muestra como la escritura reestructura la conciencia humana.

### Figura 7

Como la escritura estructura la conciencia Humana



Nota: Tomada de Valery, O. (2000)

Cabe resaltar a Flower y Hayes (1980) ya que dentro de los modelos cognitivos contemporáneos de la escritura detallan los subprocesos de la escritura: planeación, redacción, y revisión, Diferencias entre escritores expertos y novatos y Estrategias de enseñanza y aprendizaje de la escritura. Dentro de la planeación, redacción y revisión se requiere que el autor tenga las características del tipo de texto, el léxico, morfosintaxis, ortografía y cohesión. De esta manera se entiende que la producción de texto es un proceso complejo al cual se le debe dedicar el tiempo necesario en las aulas para lograr el texto deseado.

Finalmente, cabe señalar a La Organización de las Naciones Unidas (ONU, 2021); al afirmar que los encargados de formular políticas se aseguren de que todos los niños dominen la lectoescritura básica y la aritmética. Por esta razón y aprovechando las bondades de las

tecnologías de la información y la comunicación con la metodología del aprendizaje basado en la realidad aumentada y las actividades gamificadas se pretende que los estudiantes logren fortalecer el proceso de producción de textos escritos.

### **Capítulo 3. Metodología**

En este capítulo se describe la metodología de investigación del proyecto, enmarcado en el enfoque cualitativo, para lograr los objetivos que llevarán al fortalecimiento de la producción textual escrita basados en la realidad aumentada, en los estudiantes del grado Cuarto de la I.E. Agroindustrial Cajamarca. Por otro lado, detalla los elementos de recolección de datos y actividades de la intervención pedagógica que permite hacer análisis de información para plantear estrategias de solución y mejoramiento al problema.

#### **Metodología De La Investigación**

La propuesta investigativa que se llevará a cabo adopta un tipo de estudio cualitativo, ya que la naturaleza de la investigación nos permite acceder a las formas de ser y pensar de los estudiantes. Este enfoque naturalista como lo describe Hernández (2012), posibilita que la situación problema sea abordada desde la realidad de los estudiantes entendiéndose como una construcción social de los miembros quienes conforman una comunidad.

De acuerdo con Díaz (2009), “la investigación cualitativa, busca comprender cómo los que participan en el abordaje de un fenómeno educativo actúan e interpretan su proceder de acuerdo con el modo en que definen la realidad de ese fenómeno”. Por consiguiente, la importancia de su abordaje en este tipo de investigación permite realizar un proceso investigativo

natural, flexible y abierto que se ajuste a las necesidades y condiciones del contexto o escenario (tiempo y espacio) donde se aplica para comprender de forma integral la situación que se está experimentando y a través de la reflexión generar cambios en la práctica pedagógica.

### **Modelo De Investigación**

El presente estudio se fundamenta bajo el diseño de Investigación- Acción que tiene como finalidad encontrar soluciones a situaciones que se presentan en el ámbito educativo, este parte desde la observación y reflexión, pasando por la intervención del problema y culminando de nuevo en la reflexión. Stringer, 1999 citado por Hernández et al 2014, las tres fases del diseño de investigación-acción son: observar, pensar y actuar (p. 497).

EL conocimiento y la comprensión de las prácticas pedagógicas y sus significados en las instituciones escolares, exigen trascender las prácticas tradicionales por una visión más contemporánea de la investigación. Esta ha de tener un carácter formativo, en el que sea posible la vivencia de los hechos por parte del investigador y el conocimiento que de los mismos tenga la comunidad educativa. (Flórez *et al.*, 2003, p. 166).

De acuerdo con Guevara G. *et al* (2020), la IA es cíclica se repiten algunos procesos, es participativa tanto los investigadores y los beneficiarios se involucran en la solución al problema, la IA es cualitativa los resultados no solo son medibles en números y es reflexiva, la reflexión crítica de los resultados es importantes en el proceso.

Cabe recordar que el modelo ADDIE es uno de los modelos comúnmente utilizado en el diseño instruccional, su nombre obedece al acrónimo analize (análisis), designe (diseño), develop (desarrollo), implement (implementación) y evaluate (evaluación); que representan las fases de

este modelo, considerado para algunos como un modelo genérico (Williams et al., s.f.; Maribe, 2009) dado que las fases constituyen los pasos indispensables en todo proceso de diseño instruccional.

ADDIE adopta el paradigma del procesamiento de la información y la teoría de sistema del conocimiento humano. En este proceso interactivo cada producto, entrega o idea de cada fase se prueba o valora antes de convertirse en entrada para la siguiente fase, lo que le confiere un carácter sensible y altamente proactivo (Maribe, 2009); con lo que la evaluación inicial, procesual y final, impregna todo el modelo.

La simplicidad del modelo y la flexibilidad para la inclusión de diversos factores, es lo que le confiere eficacia (Maribe, 2009), dado que las etapas pueden sucederse de forma simultánea o bien de manera ascendente o simultánea a la vez (Williams et al., s.f.).

Además, este modelo representa un punto de construcción para otros modelos de diseño instruccional, porque “es un marco de trabajo general” (p.23) que ha apoyado al desarrollo de diferentes investigaciones como se aprecia en el Anexo. Los elementos que comprende el modelo constituyen fases interactivas que organizan el proceso instruccional.

## Ruta De Investigación

**Figura 8**

*Ruta de Investigación de la propuesta*



Nota. Elaboración propia

Siguiendo los parámetros de la metodología cualitativa y la Investigación-Acción, el trabajo de investigación contempla la siguiente ruta para cumplir con los objetivos y dar solución al problema planteado, de acuerdo con la fase inicial se realiza un diagnóstico, por medio de una evaluación diagnóstica en la herramienta Quizizz en la cual permite evaluar el nivel de desempeño en que se encontraban los estudiantes.

La metodología cualitativa permite la reflexión y la observación para poder analizar y planear las actividades a ejecutar, después de este proceso surge la propuesta de realizar unidad didáctica a través Nearpod.

Una vez desarrolladas las actividades se recolectan las evidencias, se analiza y evalúa el mejoramiento de las competencias de escritura. La medición de la estrategia se hace a través de

la aplicación de *Quizizz* donde cada estudiante puede demostrar los niveles de competencia alcanzados.

### **Población Y Muestra**

La institución educativa técnica agroindustrial Cajamarca cuenta con 1 grupo de 23 estudiantes de grado cuarto de educación básica primaria, aclarando que se tomaran todos para esta investigación como muestra.

Los estudiantes del grado cuarto se encuentran distribuidos en las siguientes edades y género: 13 niñas entre los 9 y 12 años y 10 niños entre los 9 y 12 años.

### **Figura 9**

*Estudiantes grado cuarto en clase de lenguaje.*



Nota: foto tomada con autorización de la institución educativa a los estudiantes de grado cuarto.

Es importante mencionar que los estudiantes de la Institución Educativa Técnica Agroindustrial Cajamarca son de estrato socioeconómico 1 y 2 por tanto en sus hogares no

cuentan con las herramientas educativas necesarias para recibir la formación académica, por tal motivo la institución brinda las oportunidades necesarias respecto a dispositivos electrónicos, materiales y conexión a internet para su proceso de aprendizaje.

### **Categorías O Variables Investigación-Acción Pedagógica**

**Variable Independiente:** El uso de las aplicaciones on-line. La estrategia de la intervención pedagógica.

**Variable Dependiente:** Mejorar las competencias de producción textual escrita.

<b>Objetivos Específicos</b>	<b>Competencias</b>	<b>Categorías</b>	<b>Subcategorías</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Instrumentos Sustento - Teórico</b>	<b>Estrategia por Objetivo Especifico</b>
Identificar las falencias en la producción de textos escritos en los estudiantes de grado cuarto de la institución educativa mediante pruebas diagnósticas.	Pedagógica	Producción Textual	Estudiantes Grado cuarto de Básica Primaria	Identifica - Explica - Produce - Argumenta	Pruebas Internas - Practicas Dirigidas en el Aula - Evaluar Para Avanzar	Prueba Diagnóstica sobre manejo de reglas ortográficas e interpretación textual.
Diseñar una Unidad didáctica basada en la realidad aumentada que mejore el proceso de producción de textos escritos en los estudiantes.	Tecnológica	Realidad Aumentada - Herramientas Tecnológicas Educativas	Aplicaciones de Realidad Aumentada	Aprendizaje Significativo - innovador - Motivación	Diseño de la unidad Didáctica	Produciendo texto. Temas a través de la realidad aumentada y herramientas digitales.

Implementar Unidad didáctica basada en la realidad aumentada que mejore el proceso de producción de textos escritos en los estudiantes.	Tecnológica	Realidad Aumentada - Herramientas Tecnológicas Educativas	Herramientas Tecnológicas para la realidad Aumentada	Construcción Individual y Colectiva	Guía de observación	Observación desarrollo del prototipo de la unidad Didáctica con los estudiantes de grado cuarto.
Evaluar la Unidad didáctica implementada para mejorar las competencias de producción de textos escritos en los estudiantes de cuarto de la institución educativa.	Tecnológica	Diseño Pedagógico - Ejecución de Herramienta Educativa	Desarrollo de Competencias Digitales	Calidad de Contenidos - Usabilidad – Accesibilidad Cumplimiento de Estrategias.	Cuestionario de Satisfacción.	Realizar encuesta a los estudiantes de grado cuarto para verificar el nivel de satisfacción sobre el uso de aplicaciones de realidad aumentada en la unidad didáctica

**Fuente:** Elaboración propia.

En el presente proyecto de investigación se consideran las siguientes categorías, las cuales surgen del análisis realizado a cada uno de los objetivos y alcances planteados en la investigación, se tienen en cuenta los conceptos más relevantes que se abordan y la relación que existe entre ellos durante el proceso.

***Realidad Aumentada:*** el concepto de realidad aumentada hace referencia a los sentidos humanos a través de los cuales percibimos el mundo que nos rodea. La realidad física es

entendida a través de la vista, el oído, el olfato, el tacto y el gusto. La realidad aumentada viene a potenciar esos cinco sentidos con una nueva lente gracias a la cual la información del mundo real se complementa con la de la digital. (Ariel y Fundación telefónica 2011). Es de anotar que el mundo tecnológico ha evolucionado rápidamente para innovar y permitir a la humanidad verlo de una manera diferente.

**Unidad didáctica:** se precisa concretar el qué y cómo de la actividad con el alumnado, ésta es la finalidad de las Unidades Didácticas, que permitirán adaptar la planificación para un grupo de alumnos/as concretos en cuanto a los aprendizajes, organización de espacios, tiempos, orientaciones metodológicas y didácticas etc. (Rodríguez, 2010), es decir que este documento es el soporte para la orientación y desarrollo de los contenidos temáticos en el aula indicando que se hace y como se hacen los procesos para cumplir con el objetivo propuesta.

**Tecnologías de la información y la comunicación:** Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (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, video e imágenes (Art. 6 Ley 1341 de 2009), (MEN, 2022). Es importante mencionar que las TICs ha evolucionado en mundo en la educación ya que permite mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje dentro fuera del aula tanto del estudiante como del docente.

**Estrategias de Enseñanza:** el conjunto de decisiones que toma el docente para orientar la enseñanza con el fin de promover el aprendizaje de sus alumnos. Se trata de orientaciones generales acerca de cómo enseñar un contenido disciplinar considerando qué queremos que nuestros alumnos comprendan, por qué y para qué. (Anijovich y Mora, s.f).

***Pruebas Evaluar para Avanzar:*** el gobierno nacional ha implementado esta estrategia para brindar a los docentes herramientas que les permita acompañar el proceso de enseñanza, seguimiento y fortalecimiento del desarrollo educativo en los niños y niñas. Es de anotar que Evaluar para Avanzar permite, además, identificar y brindar información sobre el nivel de desarrollo de las competencias en las áreas evaluadas, así como ejecutar planes de mejora para los próximos años. En síntesis, se trata de una iniciativa que sirve como herramienta de apoyo para contribuir en el monitoreo y fortalecimiento del desarrollo de las competencias de los estudiantes. Sin embargo, esta iniciativa no puede ser vista como un organizador curricular, por lo cual no es suficiente y debe complementarse con otras herramientas y estrategias para tomar acciones concretas en el proceso de mejora y desarrollo de las competencias de cada una de las áreas evaluadas. (Evaluar para Avanzar 3<sup>o</sup> a 11<sup>o</sup>, s. f.).

***Competencias Digitales:*** Las denominadas competencias digitales son entendidas a manera de concepto que ha generado diversas líneas de investigación que a luz de los nuevos avances tecnológicos en el rubro de las TICs. Su vasta trascendencia en el ámbito de su aplicación a la Tecnología Educativa, cuyo espectro de acción abarca diversas proyecciones, tanto de aprendizajes, investigación, recreacionales y sociales, entre otros. Para Marzal y Cruz (2018) las competencias digitales, en la formación de los ciudadanos, permitirá perspectivas de empoderamiento en relación a aspectos sociales intrínsecos como la política, economía, empleabilidad; así como también aspectos de las nuevas tendencias culturales y de entretenimiento en el presente siglo. (Levano ,2019)

***Guía de observación:*** de acuerdo con Campos y Lule (2012), la guía de observación es un instrumento que le permite al observador recolectar datos o información de un hecho o fenómeno de una manera sistémica para luego ser revisados de manera objetiva. Esta se

utilizará para elaborar descripciones de calidad, detallar, monitorear y sistematizar todo lo relacionado con la implementación de la propuesta pedagógica en los diferentes encuentros que se llevarán a cabo con los estudiantes de grado cuarto.

### **Técnicas E Instrumentos De Recolección De Datos**

Partiendo de las nociones dadas sobre la investigación-acción, los instrumentos de recolección de información planteados tienen como finalidad hacer seguimiento de la intervención y de esta manera medir los resultados de las acciones que contribuyan al cumplimiento de los objetivos propuestos en el trabajo de investigación.

#### ***Evaluación Diagnostica.***

Como se ha mencionado la aplicación *Quizizz*, permite plantear diferentes tipos de preguntas para la evaluación del proceso de formación, además por que recopila en tiempo real los datos de los estudiantes y realizar graficar con los mismos, así como lo ha planteado Gutiérrez, (2019), en su trabajo de investigación al aplicar *Quizizz*, como una herramienta de evaluación.

La evaluación diagnostica se centra en la medición de conocimientos que el estudiante tiene al iniciar o finalizar un curso o tema, la cual permite determinar detalladamente falencias y debilidades para implementar acciones de mejora durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

La evaluación diagnostica, se realiza a través de la herramienta interactiva online *Quizizz*, a través de dispositivos electrónicos disponibles como Tablet y computador donde cada

estudiante tiene un tiempo limitado para dar respuesta a los interrogantes allí planteados relacionados a el área de lenguaje. Es de anotar que el objetivo de la evaluación diagnostica es identificar el nivel de conocimientos frente a los elementos y técnicas necesarias que tienen los estudiantes para producir textos escritos.

Para el desarrollo de esta actividad cada estudiante debe ingresar al link indicado por la docente y digitar el código asignado para iniciar la actividad. Esta actividad pretende hacer un diagnóstico sobre los conocimientos previos que tiene el estudiante y su capacidad de análisis de texto.

La evaluación diagnostica consta de 6 preguntas de selección múltiple relacionadas los signos de puntuación y a la narración y sus elementos. Para dar respuesta a cada pregunta el estudiante debe leer cada pregunta y elegir la respuesta que crea correcta y hacer clic en continuar, finalmente la herramienta arroja datos al estudiante sobre su puntaje frente a la prueba y determina el puesto ocupado dentro de los participantes. (*Ver anexo A*).

Los datos y respuestas obtenidos son generados por la herramienta quizz a través de un informe en Excel el cual puede ser visualizado únicamente por el docente, es de anotar que la evaluación diagnostica no busca dar una calificación valorativa al estudiante sino permitir al docente analizar el nivel de conocimiento grupal frente al tema para posteriormente construir la herramienta educativa.

### ***Produciendo Texto***

El contenido temático incluido del recurso está fundamentado en los derechos básicos de aprendizaje emitidos por el ministerio de educación nacional de Colombia. La información y

actividades que se encuentran allí no solo permite a los estudiantes producir texto sino también identificar elementos importantes para la redacción y escritura como lo es el verbo, el sustantivo, elementos de la narración estructuras narrativas de cada una de las composiciones narrativas para grado cuarto.

Dentro del desarrollo del recurso educativo y las actividades propuestas se encuentran actividades que involucran el uso de la aplicación gratuita online Quiver Spectacular , la cual permite que el estudiante interactúe a través de un código QR y los dispositivos electrónicos con la realidad aumentada, es de anotar que las aplicaciones utilizadas con YouTube y Quiver Spectacular son instaladas con anterioridad en los dispositivos electrónicos.

El recurso esta creado bajo la herramienta online Nearpod gratuita la cual permite realizar presentaciones con contenidos multimodales e interactuar entre docentes y estudiantes a través de actividades interactivas y dinámicas las cuales tiene la oportunidad de enlazar con otros recursos como YouTube, Dropbox, google slide, pdf, Word, Power Point entre otros.

El recurso cuenta con un diseño de fondo relacionado al universo, animado y colorido con el objetivo de que visualmente el estudiante quiera explorar para después enfocarse en la producción textual. Inicialmente el recurso cuenta con un mensaje de bienvenida e invitación a interactuar con el mismo, luego indica los objetivos y competencias que se desea que el estudiante desarrolle respecto a la producción de texto escrito. Seguidamente se encuentra el contenido temático el cual consta de la fábula, la noticia y el cuento y finalmente un mensaje de felicitaciones por terminar satisfactoriamente la exploración y participación del tema.

Es de anotar que dentro de cada tema del contenido temático se encuentra la explicación del tema, videos de YouTube que permiten asimilación de lo explicado por parte del estudiante y

actividades interactivas de selección múltiple, preguntas abiertas, preguntas, juegos, relación de palabras, dibujo libre, espacios específicos para producir el texto según las indicaciones dadas. y por su puesto actividades para utilizar la aplicación Quiver Spectacular, la cual trabaja realidad aumentada.

Para finalizar es importante mencionar que durante la ejecución los estudiantes son orientados textual mente en el recurso y por el docente.

### ***Observación***

El proceso de observación es un instrumento que ha permitido durante la aplicación de las actividades se observara el desempeño de cada uno de los estudiantes resaltando la facilidad e interés por el uso de herramientas tecnológicas que lo llevan a continuar explorando y desarrollando lo propuesto, de igual manera se observa debilidades y fortaleces de estudiantes en particular para resolver interrogantes planteados y producir los textos propuestos (*Anexo B*).

La unidad didáctica se creará con información estructurada y organizada de acuerdo a los derechos básicos de aprendizaje, competencias y estándares emanados por la secretaria de educación y de igual manera por el diseño curricular según la institución educativa. Es de anotar que se creara bajo la plataforma Nearpod la cual permite crear diferentes actividades interactivas y su vez incorporar otras herramientas tecnológicas como videos, infografías, juegos de otras plataformas, imágenes entre otras.

Durante la aplicación se hará observación del proceso de cada uno de los niños frente a las actividades propuestas, teniendo en cuenta su actitud, comprensión y dedicación para resolver los interrogantes. Cada actividad tendrá un puntaje de 1 a 5 según la cantidad de respuestas

asertivas por cada tema propuesto. Para signar puntaje se tendrá en cuenta la ortografía, la redacción y coherencia en las actividades en las cuales debe cada estudiante producir texto.

### ***Análisis De Datos***

A continuación, se dan a conocer los resultados de la aplicación de una evaluación diagnóstica a 23 estudiantes, sobre la redacción de un texto que contenga cumpla con su estructura narrativa inicio, nudo y desenlace y A su vez se implementó una rúbrica evaluando estos criterios: Título, redacción, gramática, uso de los signos de puntuación, reglas de ortografía y contenido. Arrojando lo siguiente; 4 estudiantes no les fue posible acceder al desarrollo de la actividad, 5 estudiantes se ubican en un nivel superior, 12 en un nivel alto, 5 en un nivel básico. Se presentaron las mayores falencias en el uso de los signos de puntuación y las reglas ortográficas. A nivel general el promedio grupal fue de 3.6. Al respecto conviene decir que los estudiantes requieren de estrategias lúdicas que incentiven al ejercicio de la escritura. Para lo cual se cita a Cassany, (1999) “Escribir es un poderoso instrumento de reflexión” (p. 112). En el cual cada individuo puede plasmar sus ideas y compartirlas a un colectivo.

### ***Recursos O Herramientas Para Análisis De Información.***

Las matrices, según Freixas (2018) pueden contener la información diversamente clasificada ya que pueden tener distintos formatos según sea la necesidad, éstas consisten en tablas en cuyas celdas se reposa información verbal lo más detallada y breve posible; se encuentra dividido por las filas y columnas, que se usan para compilar los datos en una misma categoría para diferentes sujetos, situaciones o casos; por ejemplo, Excel es una hoja de cálculo en donde es posible realizar en estudio de datos estadísticos o complejos y no necesariamente cuantitativos, ayuda a la gestión de datos, a cálculos de valores y al análisis de todo tipo de

información, además de ello, este programa es de gran ayuda en la limpieza de datos para un mejor análisis y posteriores conclusiones.

## Capítulo 4. Intervención Pedagógica.

Hoy día la era tecnológica se ha incorporado en todos los campos, uno de ellos la educación. Las nuevas tecnologías de la información han permitido que tanto docentes como estudiantes inicien un proceso de transformación en cual se incorporen nuevas metodologías de enseñanza y aprendizaje en las aulas de clase, permitiendo el desarrollo de habilidades y competencias tecnológicas necesarias para enfrentar el mundo de la competitividad y el conocimiento.

Es de anotar que las instituciones educativas y entidades gubernamentales deben estar comprometidas con ayudas tecnológicas para que los estudiantes puedan llevar a cabo sus clases con métodos y recursos interactivos en los cuales despierten la creatividad y el ánimo y el interés de los mismo para salir adelante y explorar nuevos mundos a través de los nuevos entornos de aprendizaje.

En este contexto es donde cobra valor el planteamiento de Roldán (2013), quien afirma que las TIC en la educación son también una oportunidad de innovar. En otras palabras, posibilitar cambios, imaginar formas creativas de que estudiantes, ubicados físicamente de forma remota, aprendan, investiguen y apliquen en los contextos próximos donde residen, es decir, una educación innovadora propiciadas por las TIC.

A continuación, se muestra una descripción detallada de las actividades propuestas y realizadas para el cumplimiento de los objetivos planteados en esta investigación, teniendo en

cuenta el proceso que comprende el diagnóstico, diseño, implementación y evaluación de la herramienta denominada “Producción textual”.

### **Narrativa Objetivo Especifico 1**

Identificar las falencias en la producción de textos escritos en los estudiantes de grado cuarto de la institución educativa mediante pruebas diagnósticas, es el primer objetivo planteado en la investigación para el cual se propuso realizar una actividad diagnóstica a través de la herramienta online Quizizz, en la cual se formularon 6 preguntas de selección múltiple cumpliendo con lo establecido en los derechos básicos de aprendizaje emitidos por el ministerio de educación nacional, que indagan sobre elementos de la narración, verbos, comprensión y producción de textos escritos.

Es de anotar que la evaluación diagnóstica se planteó y estructuró con el fin de identificar las debilidades y fortalezas presentes en cada uno de los estudiantes respecto a la composición, comprensión y producción de textos escritos en los niños y niñas de grado cuarto de la institución educativa.

Se observó que durante la aplicación de la evaluación diagnóstica los estudiantes se encontraban nerviosos y desubicados para indicar las respuestas por tanto se evidencia en el reporte generado bajo nivel de asertividad en las preguntas.

## **Narrativa Objetivo Especifico 2**

Referente al segundo objetivo propuesto en la investigación el cual consiste en Diseñar una Estrategia didáctica basada en la realidad aumentada que mejore el proceso de producción de textos escritos en los estudiantes, se tomó como herramienta de desarrollo para el producto final la plataforma Nearpod, la cual permite crear diferentes tipos de actividades interactivas online en tiempo real, incluyendo videos, imágenes, graficas entre otras, además permite establecer relación con otras plataformas dentro de ella Quiver Spectacular; plataforma interactiva para trabajar realidad aumentada. Nearpod también permite sacar datos estadísticos y obtener el consolidado de repuestas de cada estudiante ante la actividad propuesta.

Luego de elegir la plataforma se plantean las actividades en el diseño instruccional teniendo en cuenta el grado de los estudiantes de la población estudio, considerando objetivo general y específicos de aprendizaje, tiempo estimado, metodología de aprendizaje, derechos básicos de aprendizaje de grado cuarto (4), lineamientos curriculares y estándares básicos de competencia avalados por el ministerio de educación nacional. Partiendo de lo anterior se procede a establecer los contenidos temáticos teniendo en cuenta secuencia de los mismos, actividades y material educativo.

Por otra parte, se diseña la interfaz gráfica de la unidad didáctica donde se tiene en cuenta la edad de la población estudio, por ello se decide por la exploración del universo donde involucre astronautas y naves espaciales, estrellas fugaces, planetas y constelaciones con el fin de que sea atractivo a los niños y niñas. Es de anotar que el diseño gráfico se realiza a través de la plataforma Canva, la cual es gratuita e interactiva.

Respecto al contenido temático se decide tener en cuenta el cuento, la noticia y la fábula y la noticia; temas que permiten la producción de texto en los niños y niñas. Inicialmente el estudiante encuentra un saludo de bienvenida seguid de los objetivos de la unidad, las competencias a desarrollar y los recursos que se tienen en cuenta durante el desarrollo, posteriormente el estudiante encuentra la importancia y significado de los textos narrativos, a continuación, encuentra el contenido temático y el inicio de la temática con sus actividades.

## Figura 10

### *Diseño del producto*



Fuente: creación propia

Durante el desarrollo de las actividades propuestas en la herramienta “produciendo texto”, el estudiante se encuentra con tres temas los cuales son: la fábula, la noticia y el cuento, cada uno de estos temas consta de actividades que se desarrollan paso a paso, involucrando videos explicativos de cada tema, actividades de relación, quiz, actividades con espacios disponibles para redactar texto, también se encuentran textos a partir de los cuales se da respuesta a interrogantes planteados, actividad de dibujo involucrando la plataforma de realidad aumentada Quiver espectacular y un juego final para concretar el objetivo.

Finalmente, se realizaron pruebas de escritorio para evaluar margen de error durante la ejecución de las actividades propuestas y satisfacción de los estudiantes, posteriormente se

realizaron ajustes necesarios en la herramienta “produciendo texto “para el buen funcionamiento y aplicación teniendo en cuenta tanto la estructura del diseño, actividades como las aplicaciones y material requerido.

### **Narrativa Objetivo Especifico 3**

El objetivo específico número 3 que dice: Implementar Estrategia didáctica basada en la realidad aumentada que mejore el proceso de producción de textos escritos en los estudiantes, por tanto, se lleva a cabo la aplicación de la unidad didáctica “Produciendo Texto” con los estudiantes de grado cuarto de primaria en el aula disponible por la institución con los dispositivos electrónicos como Tablet y computadores, además de la conexión a internet.

La aplicación se realiza en tres sesiones teniendo en cuenta que son tres temas a tratar: la Fábula, la noticia y el cuento. En la primera sesión se da inicio con el tema la fábula, para ello se realizó un diagnóstico sobre conocimientos previos relacionados al tema, donde los estudiantes participaron activamente. Luego se brindó a los estudiantes las indicaciones necesarias para el ingreso y uso de la herramienta.

Los estudiantes visualizaron a través de sus pantallas video explicativo el cual en determinados puntos pausa para plantear una pregunta relacionada al tema, como lo es la personificación, elementos de la fábula y su estructura narrativa, las preguntas son respondidas por cada estudiante en el momento indicado. Es de anotar que el video muestra ejemplos de fábula para que los estudiantes se orienten y aclaren sus dudas. Posteriormente los estudiantes se encontraron con una serie de imágenes dentro de las cuales eligieron las que más les agrado y cada uno solicito a su docente la impresión del mismo para colorear y a través de la aplicación

Quiver Spectacular escanearon el código QR para visualizar su dibujo coloreado en realidad aumentada y determinar cualidades y características de los personajes presentes en la imagen.

Cabe resaltar que en la aplicación de la herramienta “Produciendo Texto” los estudiantes se muestran interesados en el desarrollo de las actividades y manifiestan que es mejor trabajar con los dispositivos electrónicos. Por otra parte, es importante mencionar que con anticipación se les indico a los estudiantes el proceso y explicación de los códigos QR.

### **Figura 11**

*Estudiante de grado cuarto.*



**Nota:** Estudiantes de grado cuarto de básica primaria utilizando la aplicación en realidad aumentada Quiver Spectacular.

Finalizando la primera sesión los estudiantes escribieron su propia Fábula a partir de la imagen escaneada en la aplicación Quiver Spectacular. Los resultados se obtuvieron desde la opción informes de la plataforma Neardpod para luego ser analizados.

En la segunda sesión el tema a trabajar es la noticia, para ello se plantearon inicialmente una serie de interrogantes los cuales permitieron que el estudiante identificara y relacionara el tema, donde las respuestas se compartieron entre el grupo y la docente de manera verbal.

A continuación, los estudiantes visualizaron un video explicativo el cual muestra detalladamente la estructura de la noticia y sus partes indicando ejemplos. Seguidamente cada estudiante desarrollo de manera dinámica un juego de relación de palabras sobre la noticia con el objetivo de observar y analizar la comprensión del tema, adicionalmente desarrollaron un Quiz de interpretación durante el cual se observó que los estudiantes mostraron interés por realizar la actividad ya que es interactivo y dinámico.

Es de anotar que Cassany, *et al* (2011), manifiesta que la competencia comunicativa, es el saber utilizar el lenguaje para expresar las necesidades ante situaciones que se nos presentan a diario. La competencia comunicativa es la unión de la competencia lingüística junto con la competencia pragmática, es decir, el conocimiento de una lengua junto con el uso de la misma. (p. 85).

Por lo anterior, durante el desarrollo de la segunda sesión cada estudiante eligió una de las imágenes propuestas para escribir su propia noticia teniendo en cuenta parámetros, partes y contenido.

El cuento, es el tema propuesto en la tercera sesión, para ello se propuso un video sobre el tema el cual muestra detalladamente las partes, la caracterización de personajes y el propósito de este tipo de narración. Posteriormente con el ánimo de observar el nivel de atención de los estudiantes se planteó actividad para completar textos con la palabra más adecuada.

A continuación, la docente junto con los estudiantes realizó lectura de un cuestionario propuesto donde identificaron su partes, personajes y contenidos y luego solución al Quiz. Dando continuidad al tema y secuencia a las actividades cada aprendiz a través de Neardpod realizaron dibujos relacionados al cuento. Cabe resaltar que los estudiantes mostraron interés durante este proceso lo cual lo demostró la siguiente actividad en la cual cada estudiante a través de Neardpod redactó un resumen del cuento y sus partes.

Con el fin de cumplir con el objetivo propuesto sobre incentivar a los estudiantes a la producción textual la actividad final fue elegir un tema para crear su propio cuento teniendo en cuenta la redacción, ortografía, las partes del cuento, el tiempo, espacio y demás puntos necesarios para una buena redacción.

Cabe resaltar que durante el proceso de implementación los estudiantes fueron orientados en cada una de las actividades a desarrollar, de igual manera es importante mencionar el interés que demostraron los estudiantes por participar activamente; quienes manifestaron estar satisfechos con las sesiones porque les gustaron las actividades y los incentivo a producir texto.

#### **Narrativa Objetivo Especifico 4**

La metodología ADDIE elegida para el desarrollo de la propuesta investigativa permite según su sigla el Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y evaluación, es por ello que en relación al objetivo 4, evaluar la Estrategia didáctica “Produciendo Texto” implementada para mejorar las competencias de producción de textos escritos en los estudiantes de cuarto de la institución educativa se realizó el cuestionario de satisfacción en el cual los estudiantes manifestaron su grado de contentamiento con la unidad didáctica implantada, aplicada y desarrollada.

Cabe resaltar que durante el proceso de implementación los estudiantes fueron orientados en cada una de las actividades a desarrollar, de igual manera es importante mencionar el interés que demostraron los estudiantes por participar activamente;

En la fase de evaluación el modelo ADDIE, propone evaluar la calidad de los productos y los procesos instruccionales en tres pasos, determinar el criterio de evaluación, seleccionar las herramientas de evaluación y realizar evaluación.

Teniendo en cuenta lo anterior se determinó evaluar el grado de satisfacción de los estudiantes de grado cuarto de básica primaria a través de un cuestionario de satisfacción de la herramienta, diseño y contenidos y evaluar el nivel de aprendizaje de los mismos a través de un juego didáctico e interactivo basado en los derechos básicos de aprendizaje y competencias básicas establecidas para grado cuarto.

Para la realización del juego se optó por establecerlo dentro de la unidad didáctica como actividad de finalización del proceso en la plataforma Nearpod en la cual permite que los estudiantes elijan un personaje y avancen hasta llegar a la cima respondiendo preguntas relacionadas al contenido temático. Según lo anterior se pudo establecer el nivel de aprendizaje de cada uno de los estudiantes de la población estudio teniendo en cuenta la cantidad de preguntas acertadas.

Respecto al cuestionario de satisfacción de la herramienta, diseño y contenidos se eligió la aplicación de google forms donde se establecieron 8 preguntas para que cada estudiante indicara su grado de contento con la propuesta desarrollada.

Es de anotar que la evaluación se aplicó a 23 estudiantes de grado cuarto en la sala disponible por la institución con los dispositivos electrónicos y conexión a internet. Luego de aplicadas las evaluaciones fueron analizadas concluyendo así que los estudiantes manifestaron estar contentos con la propuesta.

Es así como se da por terminado el proceso llevado a cabo para cumplir con los objetivos propuestos durante la investigación con la implementación de la herramienta “Produciendo Texto”.

## **Capítulo 5. Análisis Conclusiones Y Recomendaciones**

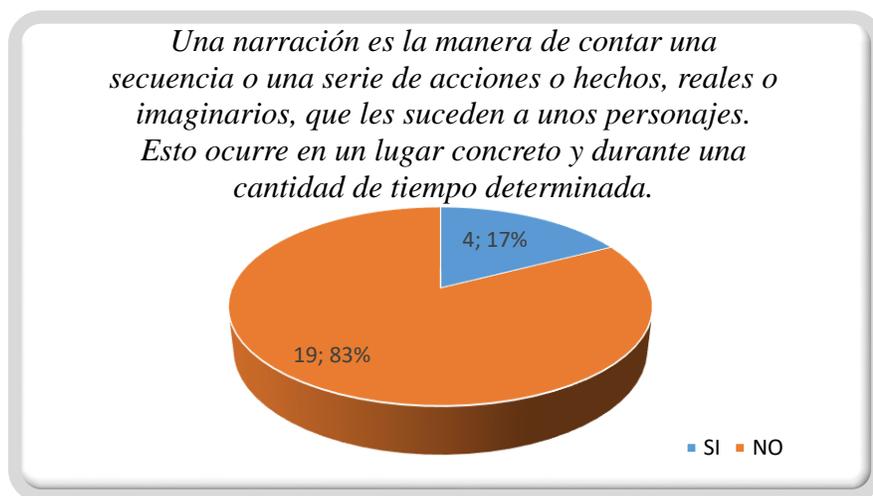
De acuerdo a la aplicación de los procesos establecidos para desarrollar la propuesta de investigación “Potenciar la producción de textos escritos a través de herramientas multimedia basadas en la realidad aumentada en los estudiantes de grado cuarto de primaria de la institución educativa técnica agroindustrial Cajamarca”, se realizó el análisis respectivo en cada uno de sus objetivos que se describen detalladamente a continuación:

### **Análisis Del Objetivo N°1: Identificar Las Falencias En La Producción De Textos Escritos En Los Estudiantes De Grado Cuarto De La Institución Educativa Mediante Pruebas Diagnostica.**

Se aplicó evaluación diagnostica a los estudiantes de grado cuarto de básica primaria de la institución, es de recordar que se realizó a través de la plataforma Quizizz en el aula disponible por la institución con los dispositivos electrónicos necesarios y la conexión a internet. A continuación, se presenta el análisis con su grafica respectiva para cada una de las preguntas realizadas a cada estudiante.

**Figura 12**

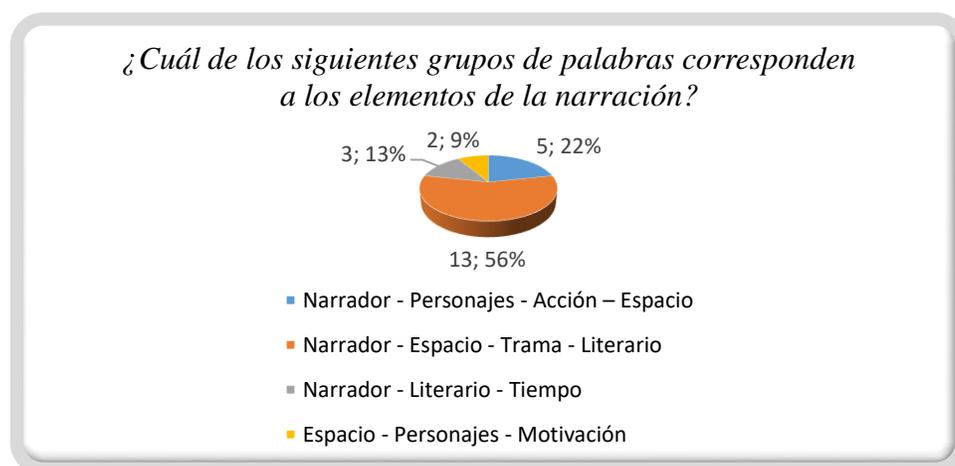
*Porcentaje de respuesta pregunta N°1*



De acuerdo al gráfico anterior se puede concluir que de los 23 estudiantes que se les aplicó la prueba el 17% que corresponde a 4 si tienen claro que es una narración, mientras que 19 niños, es decir, el 83% no lo recuerdan

**Figura 13**

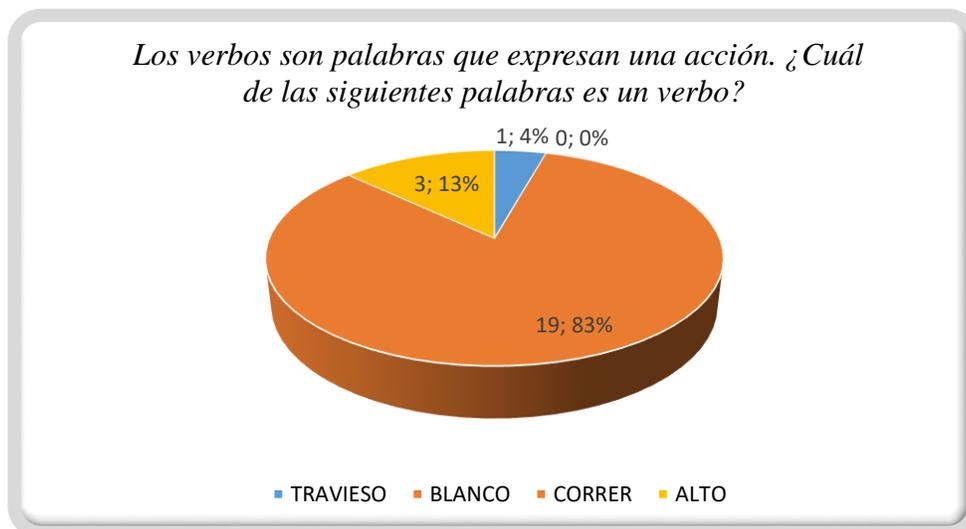
*Porcentaje de respuestas pregunta N° 2*



En la pregunta N° 2 se puede concluir que solamente el 22% que corresponde a 5 de los 23 estudiantes encuestados reconoce los elementos de la narración, mientras que 18 representados en el 78% no lo hacen.

**Figura 14**

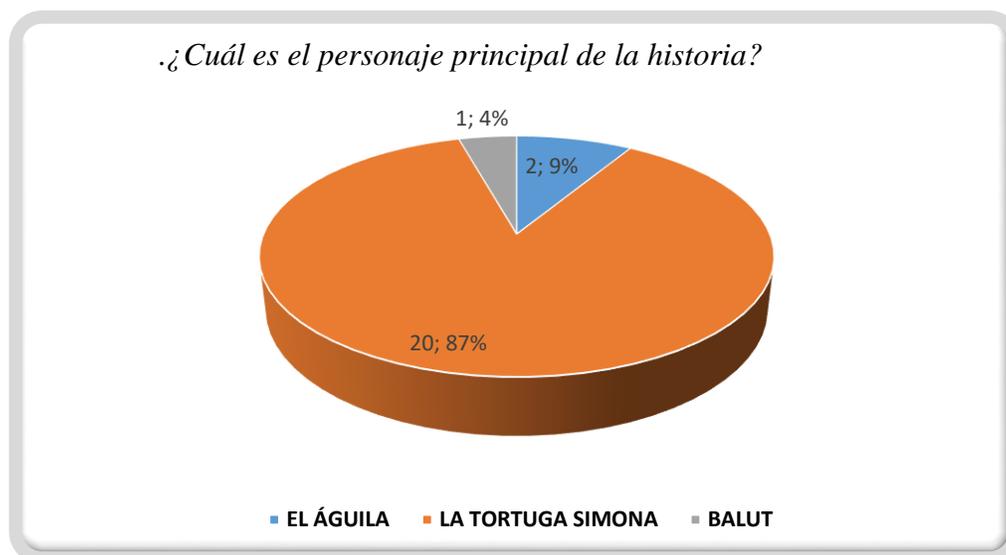
*Porcentajes de respuestas pregunta N°3*



En la pregunta N° 3 se evidencia que 19 de los 23 estudiantes, que corresponde al 83% saben que es un verbo, y el 27% no tiene claridad al respecto.

**Figura 15**

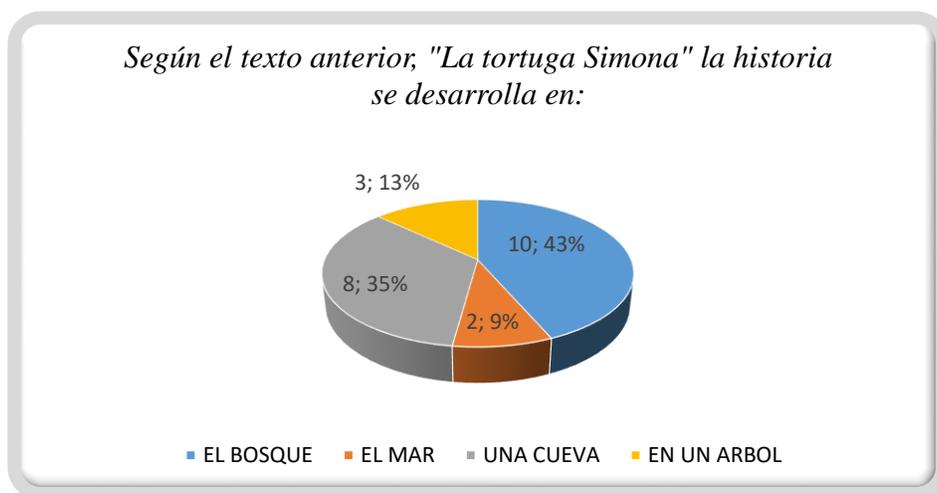
*Porcentaje de respuestas pregunta N° 4*



De acuerdo al grafico anterior, correspondiente a la pregunta N° 4 se puede evidenciar que 20 estudiantes, es decir, el 87% responden acertadamente mientras que el 13% que corresponde a 3 niños no lo hacen.

### Figura 16

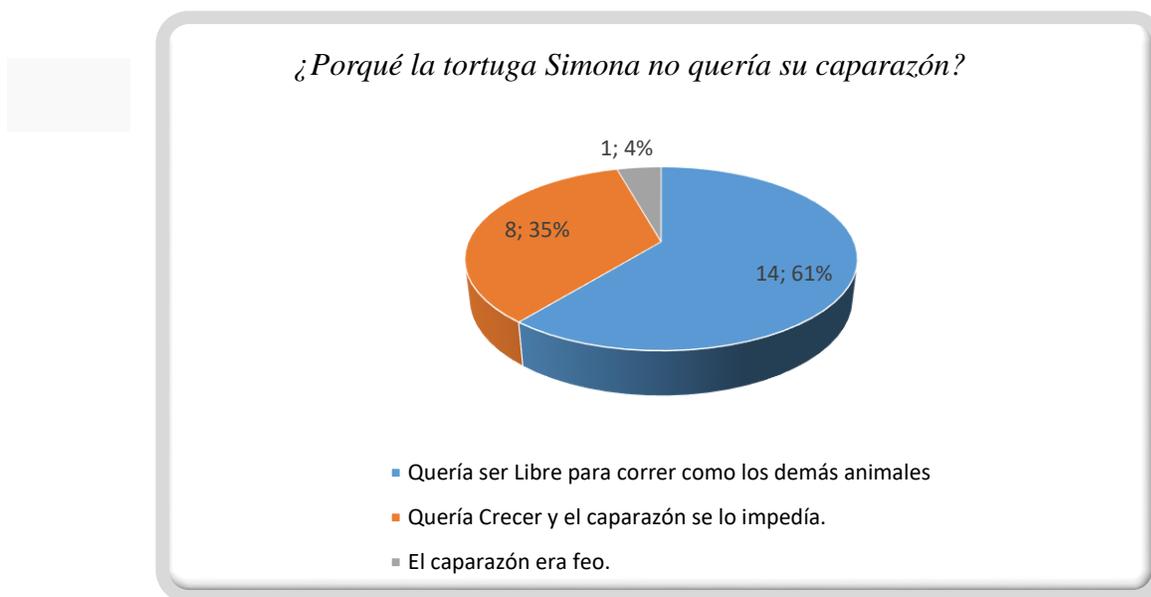
*Porcentaje de respuestas pregunta N°5*



En la pregunta N° 5 se puede evidenciar que de los 23 estudiantes que presentaron la prueba, el 43% que corresponde a 10 participantes contestó correctamente el lugar donde se desarrolla la historia, mientras que 13 niños, es decir, el 57% se equivocaron.

**Figura 17**

Porcentaje de respuestas pregunta N°6



Cuando se indagó porqué la tortuga no quería su caparazón, el 61% que corresponde a 14 estudiantes contestó la respuesta correcta mientras que 9 que equivale al 39% se equivocaron lo que demuestra que los niños no se concentran al momento de leer.

### **Análisis Del Objetivo N°2: Diseñar Una Estrategia Didáctica Basada En La Realidad Aumentada Que Mejore El Proceso De Producción De Textos Escritos En Los Estudiantes.**

En relación al objetivo N°2 el cual fue el diseño de la Unidad didáctica con herramientas tecnologías basadas en realidad aumentada teniendo en cuenta la metodología de tipo cualitativo y el modelo ADDIE.

Cabe resaltar que el modelo ADDIE representa los elementos y las interacciones que se promueven dentro del modelo expuesto. El modelo se propone como alternativa para organizar las actividades que guíen hacia el aprendizaje autónomo del estudiante mediado por TIC, tal como se describe en las cinco fases que componen al modelo: análisis, Diseño, desarrollo, Implementación y evaluación, donde se evidencia que una es secuencia de la otra y así sucesivamente.

Por otra parte es importante recordar que los RED y las herramientas educativas son materiales con intención educativa representada de manera digital ya sea por medio de una plataforma, aplicación o página; el MEN y la UNESCO convergen en que las TIC contemplan, enriquecen y transforman la educación, así mismo ayudan a orientar el rumbo de los países hacia el avance en el desarrollo de ODS 4(Educación de calidad), para así contribuir a las disminución de la pobreza, diferencias de aprendizaje. Brechas socioeconómicas y llegar a un reducción, la diferencia en el aprendizaje; las brechas socioeconómicas y llegar a una reducción de la desigualdad UNESCO(2021).

Es importante mencionar que con la llegada de la pandemia la sociedad en general se vio en la necesidad de involucrar las herramientas tecnológicas y dispositivos electrónicos en la vida cotidiana, tanto en el trabajo como en la educación, con el fin de utilizarlas como medio para compartir y comunicarse con las demás personas.

En el ámbito educativo el uso de plataformas y dispositivos fue con mayor frecuencia ya que se hacía necesario que los estudiantes adquirieran el conocimiento de manera diferente e interactiva mientras estaba en sus casas. Luego del regreso a la presencialidad se observó en los

estudiantes una destreza para el uso de la tecnología por tanto se decidió continuar incorporándolas en los procesos de enseñanza aprendizaje.

Teniendo en cuenta lo anterior para el diseño de la unidad didáctica se optó por utilizar la plataforma Neardpod y combinarla con Canva, imágenes, videos y con la aplicación Quiver espectacular para trabajar la realidad aumentada debido a su fácil uso, interactividad y adaptación y usabilidad como herramienta para plasmar contenidos temáticos e incentivar a los estudiantes con el objetivo de desarrollar en ellos la habilidad para la producción de textos escritos.

### **Análisis Del Objetivo N°3: Implementar Estrategia Didáctica Basada En La Realidad Aumentada Que Mejore El Proceso De Producción De Textos Escritos En Los Estudiantes.**

Para dar cumplimiento al tercer objetivo, que hace relación a la implementación se plantearon actividades distribuidas en contenidos temáticos como el cuento, la noticia y la fábula, las cuales se desarrollaron utilizando las tecnologías de la información y plataformas on-line, principalmente la realidad aumentada permitiendo al estudiante interactuar de una forma agradable en el desarrollo de los diferentes ejercicios propuestos.

En la actividad referente a la fábula se plantearon preguntas abiertas durante la presentación del video explicativo, en el cual se mostró específicamente la estructura, personajes y enseñanza de la fábula, de igual manera se presentó una fábula como ejemplo guía. Posteriormente cada estudiante eligió un dibujo de animales el cual solicitaron al docente en forma física para ser coloreado y luego lo visualizaron en realidad aumentada a través de la

aplicación Quiver Spectacular, finalmente en esta parte de la unidad cada estudiante teniendo en cuenta el personaje coloreado, características, ortografía y estructura de la fábula abrió su mente a la imaginación y creatividad y redactó su propia fábula.

### Figura 18

*Imagen sobre la fábula*



**Nota:** creación propia

Por otra parte, se encuentra planteada la noticia dentro del contenido temático, para abordar este tema, inicialmente se establecieron preguntas de entrada tales como: ¿Qué es una noticia?, ¿Quién escribe la noticia?, ¿Dónde se encuentran las noticias?, ¿conocen las partes de la noticia?, los estudiantes respondían según el entorno. Seguidamente se presentó video explicativo a los estudiantes el cual claramente indicó las partes y contenido de una noticia; cada estudiante realizó la lectura de una noticia allí planteada identificando las partes, luego desarrollo quiz preguntas con opción de respuesta y finalmente eligió un tema el con el cual escribió su propia noticia.

**Figura 19**

*Imagen sobre actividad la noticia*



**Nota:** Creación Propia

En el tercer contenido temático se encontró el cuento. Para el desarrollo los estudiantes visualizaron un video explicativo el cual en medio de su transmisión hacia una pausa para realizar preguntas sobre el tema las cuales debieron contestar en el momento para poder avanzar. Seguidamente los estudiantes realizaron un juego de palabras para completar texto. A continuación, se realizó con todo el grupo lectura al cuento “la princesa de los Guisantes”, donde cada estudiante interpreto texto, identifico las partes del cuento como inicio, nudo y desenlace para después respondieron un quiz corto y realizaron a través de Neardpod dibujaron la cama de la princesa junto con un resumen del mismo cuento. Finalmente, y teniendo en cuenta signos de puntuación, ortografía y la estructura narrativa del cuento escribieron su narración con un tema libre.

**Figura 20**

*Explicación partes del cuento.*

**Actividad: ¡Te lo cuento!**

1. Elige un tema o bien inventa uno nuevo para escribir tu cuento.

- Una niña busca un Amigo de Verdad.
- Un niño vive una aventura en un Zoológico.
- Otro: \_\_\_\_\_

*PLANIFICA TU CUENTO*

**INICIO:** ¿Dónde y cuándo ocurre la historia? ¿Qué sucede al comienzo?

**NUDO:** ¿Cuál es el problema que tienen los personajes?

**DESCENSAZ:** ¿Cómo se resuelve el problema?

Escribe un título para el cuento que escribirás.

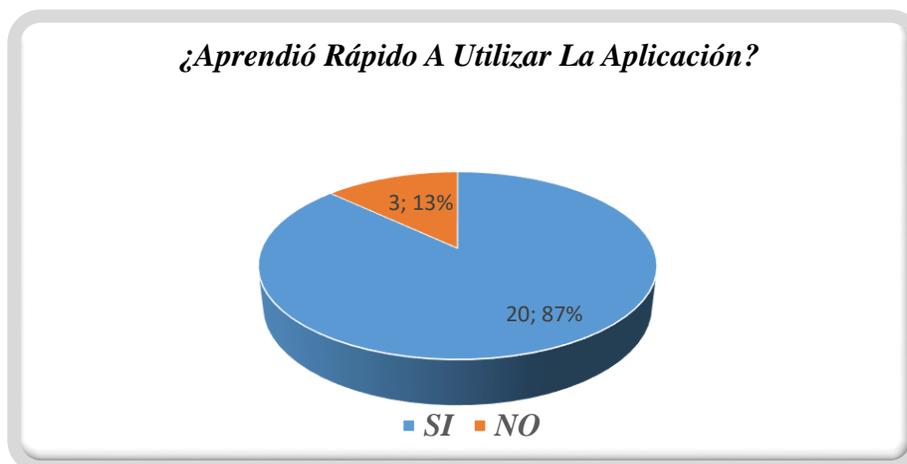
Nota: creación propia

Para finalizar es importante mencionar que durante el desarrollo de las actividades se evidenció que el grupo en general se sintió a gusto utilizando los dispositivos electrónicos y por supuesto produciendo texto a través de Nearpod y Quiver espectacular ya que manifestaron que les había gustado los dibujos y las actividades ya que así era más fácil y divertido escribir. Además, manifestaron que utilizar Quiver espectacular es mejor para las clases porque se hacen más agradables.

**Análisis Del Objetivo N°4: Evaluar La Estrategia Didáctica Implementada Para Mejorar Las Competencias De Producción De Textos Escritos En Los Estudiantes De Cuarto De La Institución Educativa.**

**Figura 21**

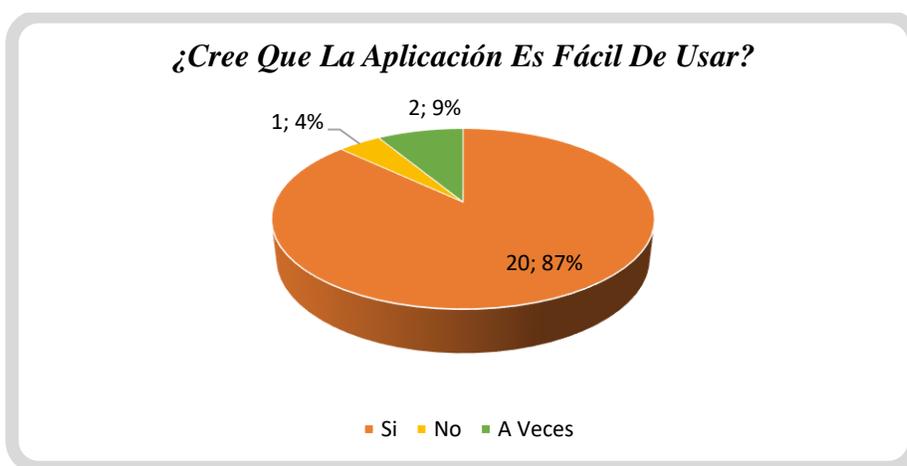
*Porcentaje de respuesta pregunta N°1*



De acuerdo a la gráfica se puede evidenciar que de los 23 estudiantes el 87% se le facilitó la utilización de la aplicación, mientras que solo el 13% que corresponde a 3 niños, tuvo alguna dificultad.

**Figura 22**

*Porcentaje de respuestas pregunta N° 2*



Cuando se indagó a los 23 estudiantes sobre la facilidad de utilizar la aplicación, el 87% de ellos contestó que si, el 9% respondió que algunas veces y el 4% manifestó que no era fácil.

**Figura 23**

*Porcentaje de respuestas pregunta N°3*



Al preguntarle a los estudiantes si se acordó cómo volver a utilizar la aplicación el 91% contestó que si, mientras que solo el 9% no se acordaba como hacerlo.

**Figura 24**

*Porcentaje de respuesta pregunta N°4*



A la pregunta N° 4 se puede deducir que el 96% de los estudiantes si le gustaría seguir usando herramientas tics, mientras que sólo un estudiante reflejado en el 4% no le gustaría.

**Figura 25**

*Porcentaje de respuestas pregunta N°5*



En la gráfica anterior correspondiente a la pregunta n° 5, se puede inferir que a 2 estudiantes que son el 9% no les parece que esta aplicación les sirva para redactar un cuento, fabula o noticia, al mientras que el 13% dice que de pronto y al 78% correspondiente a 18 dicen que si les sirve.

**Figura 26**

*Porcentaje de respuestas pregunta N°6*



A esta pregunta los 23 estudiantes encuestados, es decir, el 100% responden que si recibieron explicación por parte del docente.

**Figura 27**

*Porcentaje de respuestas pregunta N°7*



En la gráfica anterior que representa la pregunta n° 7 se puede notar que el 87% de los estudiantes si entendieron la explicación realizada por el docente, mientras que el 9% casi no y el 4% no entendió.

**Figura 28**

*Porcentaje de respuestas pregunta N°8*



A la pregunta N° 8 el 100% de los estudiantes contestaron que las figuras utilizadas en la herramienta si son llamativas y agradables.

**Figura 29**

*Porcentaje de respuestas pregunta N°9*



A la pregunta N° 9 el 100% de los estudiantes contestaron que si les gustaron los colores utilizados en las imágenes de la herramienta.

**Figura 30**

*Porcentaje de respuestas pregunta N°10*



De acuerdo al gráfico anterior se puede decir que 22 estudiantes que se encuentran representador por el 96% si les pareció fácil de leer, el color adecuado y tamaño también, y sólo 1 estudiante, es decir, el 4% contestó que no.

**Figura 31**

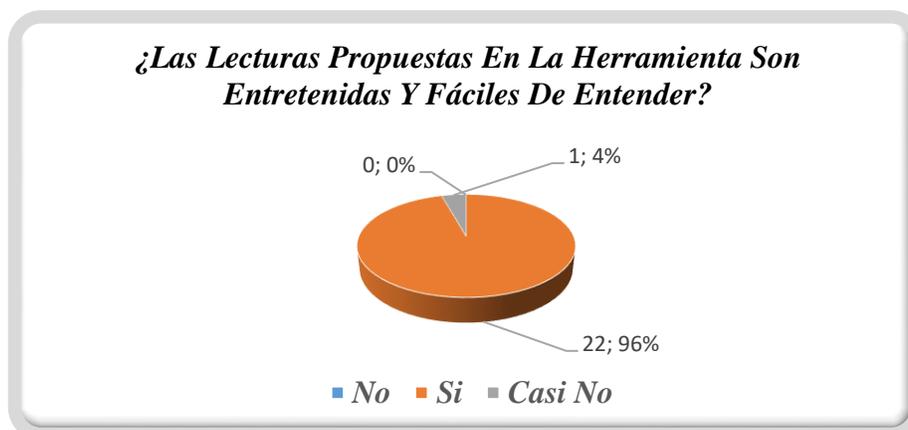
*Porcentaje de respuestas pregunta N°11*



Al observar la gráfica anterior, se deduce que el 100% de los 23 estudiantes del grado 4<sup>to</sup> les gustó trabajar con la aplicación.

**Figura 32**

*Porcentaje de respuestas pregunta N°12*



Para finalizar en lo Referente a la pregunta N° 12 se interpreta que el 96% de los 23 estudiantes encuestados respondió que las lecturas son entretenidas y fáciles de entender mientras que solo el 4% casi no las entendía.

## Conclusiones

Teniendo en cuenta el desarrollo de la propuesta de investigación específicamente en lo relacionado a la identificación, se pudo concluir que a través de la prueba diagnóstica de conocimientos que la mayoría de los estudiantes de grado cuarto no identifican el concepto de la narración, ni los elementos que la componen, puesto que en la pregunta N°1 que dice "Una narración es la manera de contar una secuencia o una serie de acciones o hechos, reales o imaginarios, que les suceden a unos personajes. Esto ocurre en un lugar concreto y durante una cantidad de tiempo determinada" a esta pregunta únicamente el 17% de los estudiantes que equivale a 4 estudiantes de 23 respondieron de forma acertada y en la pregunta N°2 que dice "¿Cuál de los siguientes grupos de palabras corresponden a los elementos de la narración?" únicamente el 22% que equivale a 5 estudiantes de 23 identificaron los elementos de la narración correctamente.

Por lo anterior se pudo evidenciar que cerca del 80% del grupo al no tener claridad en el concepto de narración y los elementos de la narración no pueden producir texto coherentemente con relación entre párrafos y secuencia de la historia.

Observando los resultados generales de la prueba diagnóstica se concluyó que los estudiantes muestran alto grado de dificultad respecto a interpretación de texto puesto que en las preguntas 4, 5 y 6 que hacen relación a la historia "la tortuga Simona" ya que cerca del 40% de los estudiantes respondieron acertadamente a las preguntas.

Analizando la prueba diagnóstica de conocimientos y las pruebas supérate con el saber presentadas por la institución en los 2015, 2016 y 2017 se concluyó que efectivamente los estudiantes han venido presentado falencias en el área de lenguaje debido a la falta de interpretación y producción textual. Teniendo en cuenta lo anterior se vio la necesidad de implementar estrategias para mejorar la producción textual en los estudiantes.

En relación al objetivo número 2 y teniendo en cuenta los resultados de la prueba diagnóstica se pudo determinar que implementar nuevas estrategias de enseñanza y aprendizaje que involucren herramientas tecnológicas es una opción acertada para mejorar los procesos académicos de los estudiantes específicamente en el área de lenguaje, puesto que como ya sabemos a partir de la llegada de la pandemia generada por el virus de COVID -19 la sociedad en general se vio en la necesidad de involucrar las TIC en la vida cotidiana tanto para comunicarse a nivel mundial como para trabajo y por supuesto para desarrollar los procesos académicos.

Respecto al diseño de la unidad didáctica se observó que la interfaz de usuario e interfaz gráfica fue visualmente agradable ya que las imágenes, colores, dibujos, tipo de letra y videos utilizados son acordes a los contenidos temáticos establecidos y a los gustos de los estudiantes.

Igualmente se pudo establecer que a través de la implementación de la unidad didáctica los estudiantes demostraron alto grado de interés por aprender los contenidos que facilitan la producción de textos escritos de manera lúdico interactiva, ya que los motivo el uso de dispositivos electrónicos como el celular, la Tablet y el computador en la asignatura de lenguaje, también motivo a los estudiantes la interacción con plataformas digitales como lo son Nearpod y Quiver Spectacular para trabajar la realidad aumentada llamándoles mucho la atención por ser novedosa para ellos.

Para finalizar es importante mencionar que los estudiantes demostraron en su mayoría aceptación por la estructura, diseño, aplicaciones y herramientas utilizadas durante el desarrollo del proyecto, de igual manera gusto por los contenidos temáticos que los incentivo a la creatividad, la diversión y la producción de textos escritos, por tanto se puede concluir que la implementación de las herramientas tecnológicas en los procesos académicos y especialmente en la producción texto para el área de lenguaje es exitosa.

## Recomendaciones

Durante la aplicación de la propuesta de investigación se observó que es importante implementar en la institución educativa técnica agroindustrial Cajamarca esta herramienta lúdico interactiva para mejorar la producción de textos escritos en los estudiantes de grado cuarto de básica primaria, no solamente en la sede principal sino también en las diferentes sedes que tenga la institución.

Igualmente, esta estrategia está diseñada para implementarse no solamente en el grado cuarto de básica primaria sino también desde grado primero a grado once teniendo en cuenta los derechos básicos de aprendizaje, las competencias y los diseños curriculares.

Esta aplicación brinda oportunidad para que otras instituciones la utilicen en pro del avance de los estudiantes en cuanto a redacción y producción de textos escritos.

Cabe resaltar que la herramienta puede adaptarse a las diferentes áreas del conocimiento respetando su estructura interfaz y autoría ya que en todas las áreas se puede producir texto escrito.

## Referencias

- Arciniegas, A. (2010). Módulo de Autoaprendizaje: Lenguaje y Comunicación II. Universidad Tecnológica Equinoccial. <https://bit.ly/3mmrtwL>
- Barrios W. J. et al, (2018) *Desarrollo del pensamiento crítico para fortalecer la producción textual*. [Tesis de Maestría. Universidad Pontificia Bolivariana]. DSpace Upb. <https://bit.ly/38iJzbD>
- Campos E., Silva L., (2018). *El uso de las TIC y su influencia 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 2018*. [Tesis de maestría. Universidad Privada Norbert Wiener] DSpace Uwiener. <https://bit.ly/3mKzTPE>
- Ivarra, R. (2015). *Recursos educativos abiertos como estrategias de aprendizaje para la producción de textos narrativos escritos en estudiantes del 4to grado de educación primaria de la ie n° 36410 de huancavelica*. [Tesis de maestría. Universidad Católica de Perú].
- Caldera, R., (2003). El Enfoque Cognitivo de la Escritura y sus Consecuencias Metodológicas en la Escuela. *Educere*. vol. 6, núm. 20., 363-368. <https://bit.ly/3yJQ0PX>
- Cassany, D., et al (2011). Enseñar lengua. Barcelona, España: Graó. <https://bit.ly/3AkCOTj>
- Constitución Política de Colombia* [Const]. Art. 67. 7 de julio de 1991 (Colombia).
- Congreso de la República de Colombia. (1994). Ley 115 del 8 de febrero de 1994. [Por la cual se expide la ley general de educación]. Bogotá, D.C., Colombia.
- Cuetos, F., (2009) *Psicología de la Escritura*. Editorial, Escuela Española, S.A. <https://bit.ly/3EbYiny>

- Dueñas A. (2014). *Desarrollo de las competencias de Lectura y escritura, a través del uso del texto audiovisual (televisión) en estudiantes de grado cuarto de primaria*. [Tesis de maestría. Tecnológico de Monterrey]. RITEC. <https://bit.ly/3DOI9Ex>
- EcuRed. (s. f.). *Lúdico - EcuRed*. Ecured.cu. <https://www.ecured.cu/L%C3%BAdico>
- Estupiñan, F., (2013) El juego y la lúdica en la reforma educativa colombiana. *Lúdica pedagógica*. Vol 2, No. 18. 28-34. <https://bit.ly/3tCNI3S>
- Fontana, A. (2007). Construir la escritura. *Propuesta Educativa*, (28). <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=403041700017>
- Gómez F., (2013). *El impacto de los medios audiovisuales en la escritura de fábulas en alumnos de quinto grado de primaria*. [Tesis de maestría. Tecnológico de Monterrey]. RITEC. <https://bit.ly/3l47Rwd>
- Guevara G. et al (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *RECIMUNDO*, 4(3), 163-173. <https://bit.ly/3cR3UqJ>
- Gutiérrez, A. (2019). Implementación de herramientas de evaluación en tiempo real: ¿una experiencia práctica con Kahoot!, Plickers y Quizizz. [Tesis de maestría. Universidad de la Laguna]. RIULL. <https://bit.ly/3GfRkhE>
- Hernández, I. (2012). Investigación cualitativa: una metodología en marcha sobre el hecho social. *Rastros Rostros*, 14(27). <https://revistas.ucc.edu.co/index.php/ra/article/view/444>
- Hernández, R. et al. (2014) *Metodología de la investigación*. 6ta edición. México D.F. McGraw Hill Education
- Hernández, V. M. (2000). *Lenguaje: Creación y expresión del pensamiento*. Razón y palabra, 19. <https://bit.ly/3jMtf9J>
- Hymes, D. (1996). Acerca de la competencia comunicativa. *Forma y Función*, 9. Departamento de Lingüística. Universidad Nacional de Bogotá. <https://bit.ly/2XdHDyK>

- Instituto Colombiano para el Fomento de la Educación Superior y Mineducación (2021). *Resultados de quinto grado en el área de lenguaje*. <https://bit.ly/3ljqDzy>
- Marinkovich, J. (2002). Enfoques de proceso en la producción de textos escritos. *Revista Signos*, 35, 217-230. <https://bit.ly/3BXcFKy>
- Maya, Y., Yepes, B., (2015). *Fomento de la producción textual en estudiantes de la Institución Educativa la piedad del primer ciclo de la básica primaria mediante el empleo de diferentes estrategias lúdico pedagógica*. [Tesis de especialización. Universidad los Libertadores]. Libertadores. <https://bit.ly/3EcCk2E>
- Moreno, R., (2018). *Escritura de cuentos para mejor la producción escrita*. [Tesis de Maestría. Universidad Externado de Colombia]. DSpace Uexternado. <https://bit.ly/3h9kGnx>
- Ministerio de Educación Nacional, (1998). Lineamientos Curriculares: Lengua Castellana <https://bit.ly/3yQ5BgX>
- Ministerio de Educación Nacional. (2006). *Estándares básicos de competencias del lenguaje: Formar en lenguaje: apertura de caminos para la interlocución*. Bogotá, D.C.: Ministerio de Educación Nacional.
- Ministerio de Educación Nacional (MEN). (2007). *El lenguaje da vida*. Periódico virtual Altablero, No.40. <https://bit.ly/30PC63S>
- Organización de las Naciones Unidas. (2021). *Garantizar una educación de calidad inclusiva y equitativa y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos*. 4 Educación de Calidad. <https://unstats.un.org/sdgs/report/2019/goal-04/>
- Posso, M., (2018). *El aprendizaje cooperativo: una estrategia para el fortalecimiento de las habilidades comunicativas*. [Experiencia significativa] Archivo digital. <https://bit.ly/3nsb1N8>
- Romero C. I., Cruz, E. (2018). Lectura comprensiva y producción textual: literatura tradicional con apoyo de las TIC. *Educación y Ciencia* 23. 443-456. <https://bit.ly/3E3airw>

- Silva, E. (2019). Proceso de producción textual en un taller de escritura virtual para estudiantes de quinto grado. *Revista Panorama*, 13(25), 51 - 58. <https://bit.ly/3yMtXId>
- Torres M. Y. (2017). *La producción textual, una mirada desde el origami en el Grado 4-c sede Antonio Nariño de la Institución Educativa Camilo Torres Restrepo en Aguazul – Casanare*. [Tesis de Maestría. Universidad Nacional de Colombia]. Repositorio Institucional UNAL. <https://bit.ly/3sTBG5U>
- VV.AA. (2020). *Caracterización de los recursos tecnológicos de los estudiantes de primaria*. IE técnica Agroindustrial Cajamarca.
- Valery, O., (2000). Reflexiones sobre la escritura a partir de Vygotsky. *Educere*, 3 (9), 38-43 <https://bit.ly/2XhWvwo>
- Vega V. L., (2017). *Programa VIVE para mejorar la producción de textos en estudiantes de primaria, Institución Educativa 1174, San Juan de Lurigáncho. 2016*. [Tesis de Maestría. Universidad César Vallejo]. DSpace Universidad César Vallejo. <https://bit.ly/3ngrZxw>
- Zapata M., (2012, Septiembre). Recursos educativos digitales: conceptos básicos. Universidad de Antioquia. <https://bit.ly/3gKHz0p>
- Neardpod. (s. f.). Neardpod. <https://nearpod.com>
- Toledo Morales, P. & Sánchez García, J. M. (2017). Realidad Aumentada en Educación Primaria: efectos sobre el aprendizaje. *RELATEC Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 16(1), 79-92. <https://doi.org/10.17398/1695-288x.16.1.79>
- fundación telefonica & Ariel. (2011). *Realidad Aumentada: una nueva lente para ver el mundo*. Google Books. Recuperado 12 de septiembre de 2011, de <https://acortar.link/nGo87D>
- Genially. (s. f.). Genially. <https://genial.ly/es/>
- Rodríguez, j. (s. f.). *De las programaciones didácticas a la unidad didáctica 1 : incorporación de competencias básicas2 y la concreción de tareas* . Revista Docencia e Investigación.

Anijovich, R. & Mora, S. (s. f.). *estrategias de enseñanza Rebeca Anijovich Silvia Mora Otra mirada al quehacer en el aula*. Recuperado 1 de enero de 2021, de [http://www.aique.com.ar/sites/default/files/indices/estrategias\\_de\\_ensenanza.pdf](http://www.aique.com.ar/sites/default/files/indices/estrategias_de_ensenanza.pdf)

*Evaluar para Avanzar 3<sup>o</sup> a 11<sup>o</sup>*. (s. f.). Icfes. Recuperado 19 de septiembre de 2022, de <https://www2.icfes.gov.co/evaluarparaavanzar-3-11#:~:text=%C2%BFQu%C3%A9%20es%20Evaluar%20para%20Avanzar,j%C3%B3venes%20en%20todo%20el%20pa%C3%ADs>

Lévano-Francia, L., Sanchez, S., Guillén-Aparicio, P., Tello-Cabello, S., Herrera-Paico, N., Collantes-Inga, Z. (2019). Competencias digitales y educación. Propósitos y Representaciones, 7(2), 569-588. doi: <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2019.v7n2.329>

canva. (s. f.). canva. <https://www.canva.com/>

## Anexos

### Anexo A.

#### *Prueba diagnóstica de conocimiento*

<b>Prueba Diagnostica</b> <b>(Aplicación en plataforma Quizziz)</b>
<p><b>Pregunta N° 1.</b> Una narración es la manera de contar una secuencia o una serie de acciones o hechos, reales o imaginarios, que les suceden a unos personajes. Esto ocurre en un lugar concreto y durante una cantidad de tiempo determinada.</p> <p>A. Si B. No</p>
<p><b>Pregunta N° 2.</b> ¿Cuál de los siguientes grupos de palabras corresponden a los elementos de la narración?</p> <p>A. Narrador - Personajes - Acción – Espacio B. Narrador - Espacio - Trama - Literario C. Narrador - Literario – Tiempo D. Espacio - Personajes - Motivación</p>
<p><b>Pregunta N° 3.</b> Los verbos son palabras que expresan una acción. ¿Cuál de las siguientes palabras es un verbo?</p> <p>A. Travieso B. Blanco C. Correr D. Alto</p>
<p><b>Pregunta N° 4.</b> ¿Cuál es el personaje principal de la historia?</p> <p>A. El águila B. La tortuga Simona C. Balut</p>
<p><b>Pregunta N° 5.</b> Según el texto anterior, "La tortuga Simona" la historia se desarrolla en:</p> <p>A. El bosque B. En un árbol C. En una cueva</p>
<p><b>Pregunta N° 6.</b> ¿Por qué la tortuga Simona no quería su caparazón?</p> <p>A. Quería ser Libre para correr como los demás animales B. Quería Crecer y el caparazón se lo impedía C. El caparazón era feo.</p>

**Anexo B.***Cuestionario de satisfacción*

<p style="text-align: center;"><b>Pregunta 1.</b> Aprendí Rápido A Utilizar La Aplicación</p> <p>A. Si B. No</p>
<p style="text-align: center;"><b>Pregunta 2.</b> ¿Cree Que La Aplicación Es Fácil De Usar?</p> <p>A. Si B. No C. A veces</p>
<p style="text-align: center;"><b>Pregunta 3.</b> Cuando Volvió A Utilizar La Aplicación, ¿Se Acordó Como Hacerlo?</p> <p>A. Si B. No</p>
<p style="text-align: center;"><b>Pregunta 4.</b> ¿Le Gustaría Seguir Usando Herramientas Basadas En La Tecnología De La Información Y En Especial La Realidad Aumentada?</p> <p>A. Si B. No</p>
<p style="text-align: center;"><b>Pregunta 5.</b> ¿Cree Usted Que Esta Aplicación Le Sirve Para Redactar Mejor Un Cuento, Fabula O Noticia?</p> <p>A. Si B. No C. De pronto</p>
<p style="text-align: center;"><b>Pregunta 6.</b> ¿Recibió Explicación Por Parte Del Docente Antes De Utilizar Esta Herramienta?</p> <p>A. Si B. No</p>
<p style="text-align: center;"><b>Pregunta 7.</b> ¿Entendió La Explicación Realizada Por El Docente Para Utilizar La Herramienta?</p> <p>A. Si B. No C. Casi No</p>
<p style="text-align: center;"><b>Pregunta 8.</b> ¿Las Figuras Utilizadas En La Herramientas Son Llamativas Y Agradables?</p> <p>A. Si B. No C. Casi No</p>
<p style="text-align: center;"><b>Pregunta 9.</b> ¿Le Gustaron Los Colores Utilizados En Las Imágenes De La Herramienta?</p> <p>A. Si B. No C. Casi No</p>

<b>Pregunta 10.</b> ¿El Tipo De Letra, Color Y Tamaño Utilizado En La Herramienta Es Fácil De Leer?
A. Si B. No C. Casi No
<b>Pregunta 11.</b> ¿Le Gusto Trabajar Con La Aplicación Quiver En Realidad Aumentada?
A. Si B. No C. Casi No

### Anexo C.

#### *Diseño instruccional*

Identificación del contexto educativo							
<b>Institución educativa:</b>	INSTITUCIÓN EDUCATIVA TECNICA AGROINDUSTRIAL CAJAMARCA						
<b>Sector al que pertenece:</b>	Público	X	Privado		Urbana		Rural
<b>Nombre de la propuesta</b>	Potenciar la producción de textos escritos a través de herramientas multimedia basadas en la realidad aumentada en los estudiantes de grado cuarto de primaria de la institución educativa técnica agroindustrial Cajamarca.						
<b>Objetivo de la propuesta:</b>	Potenciar la producción de textos escritos a través de herramientas multimedia basados en la realidad aumentada mediante el enfoque cognitivo en los estudiantes de grado cuarto de la institución educativa técnica agroindustrial Cajamarca Tolima.						
<b>Periodo de implementación</b>	Tiempo de aplicación de la propuesta es de 2 horas						
<b>Número de estudiantes que participan:</b>	23 estudiantes de grado 4 de primaria.						

### 1. FASE DE ANÁLISIS

<b>Descripción del problema educativo</b>
La comunicación ha sido la forma por la cual el individuo a través del tiempo se ha expresado, utilizando diversos medios para el intercambio de información, verbales y no verbales, convencionales y no convencionales, la necesidad de comunicarse a través del lenguaje es única y exclusiva del ser humano gracias a su capacidad para razonar, que le permiten alcanzar

niveles de abstracción necesarios para crear, interpretar y aprender lenguajes nuevos, o deducir las fórmulas sobre las que se sostienen.

Cabe resaltar que, La palabra escrita, ... “Es otro medio de comunicación valioso, cuyo propósito fundamental es dejar huella y registro de mensajes que pueden referirse a un pasado remoto o cercano, a sucesos de actualidad, e inclusive a especular sobre el futuro. Obviamente este medio implica mayores exigencias en términos de redacción y estilo que las de expresión oral, puesto que la escritura permite afinar el mensaje y en consecuencia incrementa las posibilidades de estructurar un contenido, evitando confusiones respecto al significado. Por lo anterior, el lenguaje es el vehículo de comunicación más eficiente, en cualquiera de sus formas y maneras de expresión; de ahí que el lenguaje y la comunicación vayan de la mano”. (Hernández, 2000, s. p).

Este proyecto de investigación tiene como propósito que los estudiantes desarrollen sus habilidades comunicativas por medio de actividades lúdico-interactivas haciendo uso de la realidad aumentada, siendo esta herramienta la que despierta el interés y curiosidad en los estudiantes para así abrir camino hacia la producción de contenido que plasme su realidad, sus opiniones y reflexiones invitándolos a la producción de texto de una manera clara y coherente, de esta manera mejorar la redacción, ortografía y comunicación verbal y escrita.

Dentro del contexto educativo la apatía por iniciar el proceso de escritura se hace evidente cuando en el aula de clase los estudiantes no demuestran interés en realizar textos, el reto del docente está en motivarlos y mostrarles el camino hacia la creación de textos utilizando la herramienta de la creatividad.

En el grado cuarto se presenta alto grado de desmotivación por la creación de textos escritos, dejando ver en sus cortas producciones errores de redacción, ortográficos e incoherencia entre las oraciones. Textos demasiado cortos, sin sentido y con ausencia de argumentos claros, apatía de los estudiantes en plasmar sus ideas por medio de textos escritos. Una de las causas que más se ha evidenciado en esta problemática es forma en cómo se relacionan con los demás utilizando un lenguaje regional inapropiado.

Esta unidad didáctica comprende temas como la narración, elementos de la narración, tipos de texto, clases de narración, reglas ortográficas y herramientas Tics, los cuales le permiten al estudiante afianzar el conocimiento para producir textos a partir del contexto.

## 2. FASE DE DISEÑO

### Conceptos Claves

La descripción  
verbos

La narración

Elementos de la narración

Estructura de la narración Tipos de texto El cuento Clases de narración Reglas ortográficas			
<b>Diseño de actividades de formación en la Unidad Didáctica</b>			
<b>Actividad</b>	<b>Descripción</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Recursos/Materiales</b>
1.	Actividad Diagnostica individual.	10 min	Quiz interactivo.
2.	Conceptos de narración y elementos de la narración y estructura de la narración.	35 min	Presentación - imágenes – textos cortos.
3.	Identificar los elementos y estructura de una narración. (trabajo grupal).	25 min	Textos - imágenes
4.	Reglas de ortografía	20 min	infografía
5.	Identificar los signos de puntuación	20 min	Sopa de letras
6.	Explicación sobre narración literaria; El cuento.	25 min	Mapa mental, imágenes
7.	Juego de conceptos (Nadando Aprendo)	10 min	Juego interactivo sobre conceptos de narración.
8.	Producir texto a partir de graficas aplicando realidad aumentada	15 min	Imágenes

### **3. FASE DE DESARROLLO**

Esta unidad didáctica se desarrolla a través de recursos educativos digitales implementado la realidad aumentada permitiendo al estudiante afianzar el conocimiento, despertar la imaginación y la creatividad para producir textos escritos, teniendo en cuenta pautas de ortografía, conceptos claves sobre la narración, los elementos de la narración y tipos de narración y por su puesto el uso de la tecnología la cual se hará a través de dispositivos electrónicos como Tablet, celulares y equipos de cómputo en los cuales cada estudiante o grupo de trabajo visualiza imágenes, gráficos, videos, presentaciones actividades interactivas, entre otras.

#### **Objetivo:**

- ✓ Reconoce algunas características de los textos narrativos, tales como el concepto de narrador y estructura narrativa, a partir de la recreación y disfrute de los mismos.
- ✓ Construir textos escritos a partir de imágenes y vivencias de la vida cotidiana.

#### **Desempeños:**

- ✓ Comprende las características de un texto, cuyo propósito es narrar un hecho o expresar ideas, sentimientos o emociones.
- ✓ Establece en los textos literarios una relación de correspondencia entre los personajes, las acciones que realizan y los contextos en que se encuentran.
- ✓ Crea personajes para sus historias y describe cómo son, dónde viven, qué problemas deben enfrentar y cómo los solucionan.
- ✓ Construye planes textuales para sus escribir textos literarios.

### **Condiciones:**

Durante el desarrollo de la unidad didáctica y con el fin de cumplir con los objetivos propuestos, los estudiantes deben contar con:

- ✓ Actitud
- ✓ Dispositivos electrónicos.
- ✓ Conexión a internet.
- ✓ Guías temáticas

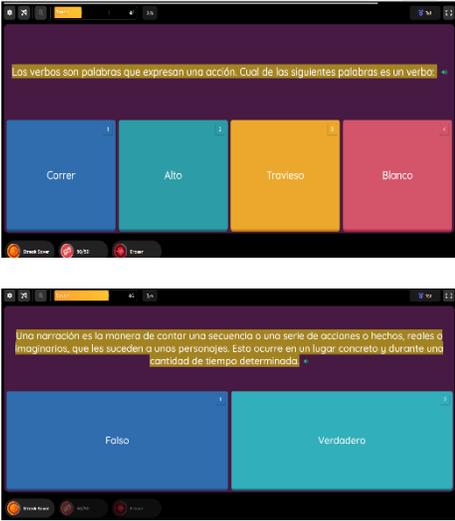
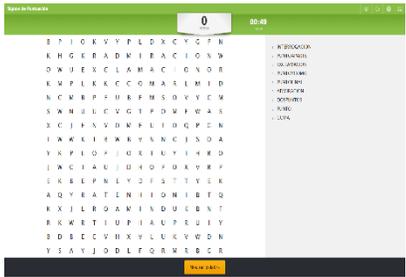
### **Evaluación:**

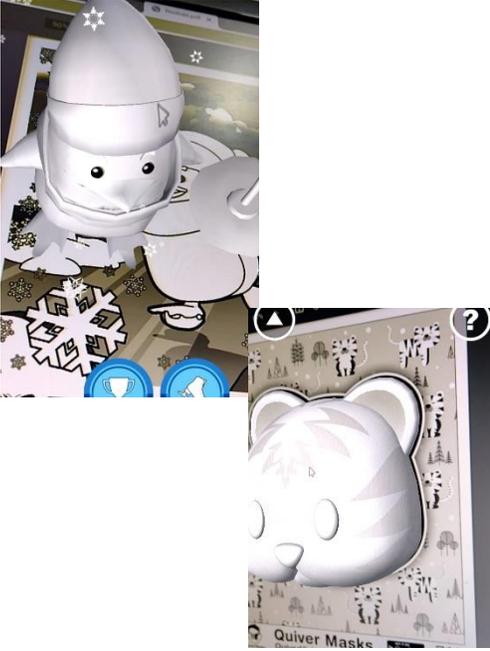
Durante el desarrollo de la unidad didáctica se establecen actividades de evaluación grupal e individual que permiten identificar en cada estudiante falencias y fortalezas respecto al contenido temático.

<b>ACTIVIDAD</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>
1. Actividad Diagnostica	En esta actividad los estudiantes demuestras los conocimientos previos para la producción de texto.
2. Identificar los signos de puntuación	En esta actividad cada estudiante identifica reglas y signos de puntuación a través de una sopa de letras.
3. Juego de conceptos	En esta actividad los estudiantes participan de juego interactivo en el cual demuestran los conocimientos adquiridos sobre los conceptos básicos de la narración.
4. Producir cuento	En esta actividad los estudiantes deben a partir de imagines y palabras dadas redactar un cuento teniendo en cuenta reglas ortográficas, elementos y estructura de la narración.

#### 4. FASE DE IMPLEMENTACIÓN

A continuación, se muestra las actividades diseñadas en la guía didáctica para su respectiva implementación.

Actividad	Descripción	Evidencia
<p>1. Actividad Diagnostica</p>	<p>Para el desarrollo de esta actividad cada estudiante debe ingresar al link indicado por la docente y digitar el código asignado para iniciar la actividad. Esta actividad pretende hacer un diagnóstico sobre los conocimientos previos que tiene el estudiante y su capacidad de análisis de texto. El estudiante va a encontrar 6 preguntas de selección múltiple relacionadas los signos de puntuación y a la narración y sus elementos. Para dar respuesta a cada pregunta el estudiante debe leer cada pregunta y elegir la respuesta que crea correcta y hacer clic en continuar. Finalizado el test cada uno puede visualizar la cantidad de respuesta acertadas y no acertadas, así mismo conocer su puesto dentro del grupo.</p>	
<p>2. Identificar los signos de puntuación</p>	<p>Para el desarrollo de esta actividad el estudiante debe ingresar al link indicado por la docente para dar solución a una sopa de letras en la plataforma educaplay. Dentro de la sopa de letras el estudiante debe buscar los signos de puntuación más utilizados e importantes para producir texto coherente. El estudiante tiene tiempo</p>	

	<p>estimado para la solución de la sopa de letras. Finalizada la actividad el estudiante visualiza las palabras correctas encontradas.</p>	
<p>3. Juego de conceptos (Nadando Aprendo)</p>	<p>Para el desarrollo de esta actividad el estudiante debe ingresar al link indicado por la docente. allí encontrara una la actividad propuesta para relacionar el concepto con su significado (tema la narración) con su significado. El estudiante debe tener claro la explicación y tener claridad de los conceptos vistos en la clase para poder dar solución satisfactoria a la actividad. Finalizada la actividad el estudiante puede verificar sus respuestas y tiene la oportunidad de iniciar nuevamente el juego.</p>	
<p>4. Producir cuento</p>	<p>Para el desarrollo de esta actividad la docente entrega a cada estudiante una hoja en físico con una imagen la cual contiene un código QR. El estudiante debe colorear el dibujo allí presente. Seguidamente haciendo uso de los dispositivos electrónicos y la aplicación Quiver Vision o Spectacular. Cada estudiante con orientaciones dadas por la docente escanea el código QR para dar vida en realidad aumentada al personaje coloreado. A partir de la experiencia vivida con la realidad aumentada el estudiante debe observar detenidamente los movimientos y</p>	

	características de los personajes y el entorno para posteriormente escribir en su cuaderno su propio cuento junto con un título teniendo en cuenta los elementos de la narración y los signos de puntuación. Finalizado la actividad la docente procede a revisar a cada estudiante el desarrollo de la actividad.	
--	--	--

### 5. FASE DE EVALUACIÓN

En esta fase se establecen los indicadores que permitan verificar que lo propuesto está logrando los objetivos planteados en la implantación de la Unidad Didáctica.

Procesos	Criterios de Evaluación
<b>Saber</b>	Identifica el concepto de narración, las partes y los elementos que la componen.
<b>Saber Hacer</b>	Presenta oportunamente y de forma ordenada las actividades propuestas.
<b>Saber Ser</b>	Demuestra buenos valores y sana convivencia frente a sus compañeros y el docente.
<b>Tecnológicos</b>	Utiliza adecuadamente las herramientas tecnológicas propuestas para el desarrollo de la guía.

### RUBRICA DE EVALUACIÓN POR ACTIVIDAD

Actividad	Evidencia	Nivel Bajo (1.0 – 2.9)	Nivel Básico (3.0 – 3.5)	Nivel Alto (3.6 – 4.4)	Nivel superior (4.5 – 5.0)	Ponderación por criterio y evidencia (%)
<b>1. Actividad Diagnóstica</b>	Pantalla de la actividad desarrollada.	No identifica los elementos principales y concepto de la narración	Identifica algunos elementos principales y concepto de la narración	Identifica claramente los elementos principales y concepto de la narración	Identifica correctamente los elementos principales y concepto de la narración	10%
<b>2. Identificar los signos</b>	Pantalla de la actividad	No identifica los signos	Identifica algunos	Identifica claramente	Identifica correctamente	20 %

<b>de puntuación</b>	desarrollada.	de puntuación .	signos de puntuación.	los signos de puntuación.	te los signos de puntuación.	
<b>3. Juego de conceptos</b>	Pantalla de la actividad desarrollada.	No identifica los conceptos de la narración y sus partes.	Identifica algunos conceptos de la narración y sus partes.	Identifica claramente conceptos de la narración y sus partes.	Identifica correctamente conceptos de la narración y sus partes.	30%
<b>4. Producir cuento</b>	Entrega física del dibujo coloreado y el texto escrito.	No redacta texto coherente ni utiliza signos de puntuación .	No redacta texto Claramente y coherente ni utiliza signos de puntuación.	Redacta texto con coherencia y utiliza algunos signos de puntuación.	Redacta texto con coherencia y utiliza los signos de puntuación.	40%

Elaborado por:	Yennifer Alexandra Pulido Sánchez
----------------	-----------------------------------