

Escritura digital: Incidencia de las tics en el fortalecimiento de escritura creativa

Daniela Barrera Guerrero

Código estudiantil 00000109855

Universidad ECCI

Dirección de Posgrados

Especialización en innovación docente mediada por TIC

Bogotá D.C.

2022

Escritura digital: Incidencia de las tics en el fortalecimiento de escritura creativa

Daniela Barrera Guerrero

Código estudiantil 00000109855

Tutor

Gonzalo Eduardo Yepes Calderón

Trabajo de grado presentado como requisito para optar al título de Especialista en Innovación

Docente Mediada por TIC

Universidad ECCI

Dirección de Posgrados

Especialización en innovación docente mediada por TIC

Bogotá D.C.

2022

Agradecimientos

En primer lugar agradezco a Dios por guiar el camino que me llevó a culminar esta significativa etapa de mi vida.

A mi madre, Martha Guerrero, que apoya cada paso que doy y quien es la motivación más grande en mi vida para llegar cada vez más lejos.

A mi hermana Esmeralda Barrera por su incondicional apoyo.

A los maestros y tutores de la Universidad ECCI, por todas las enseñanzas brindadas, su acompañamiento constante y su compromiso frente a la formación de profesionales integrales.

A todos aquellos que estuvieron a mi lado en este recorrido y aportaron un grano de arena al éxito de mi especialización.

Contenido

1. Título.....	10
2. Planteamiento del problema de investigación.....	11
2.1 Descripción del problema	11
2.2 Formulación del problema:	13
2.3 Sistematización	13
3. Objetivos.....	15
3.1 Objetivo general	15
3.2 Objetivos específicos	15
4. Justificación del problema	16
4.1 Delimitación:.....	17
4.1.1 Delimitación Espacial	17
4.1.2 Delimitación Temporal.....	18
4.1.3 Delimitación Poblacional.	18
4.2 Limitaciones:.....	19
5. Marcos De Referencia	21
5.1 Estado del arte	21
5.2 Marco Teórico	29
5.2.1 Didáctica De La Escritura.	29
5.2.2 Escritura Creativa.....	35
5.3 Herramientas Tics En El Proceso De Enseñanza.....	41
5.3.1 Definición y características de las TIC.	42
5.3.2 Características De Las Tics.	43
5.3.3 Elementos Constituyentes En La Aplicación De Herramientas En El Aula.	46
5.3.4 Ambientes Virtuales De Aprendizaje.	48
5.4 Marco Legal.....	49
6. Marco Metodológico De La Investigación.....	52
6.1 Recolección De Información.....	54
6.1.1 Población.	55
6.1.2 Muestra.....	55
6.1.3 Técnica De Recolección De Datos.....	56

6.1.4 Procedimiento.	58
6.1.5 Cronograma De Actividades.	60
6.2 Análisis De La Información	61
6.2.1 Instrumentos de recolección.	62
7. Resultados	68
7.1 Resultados diagnóstico inicial	68
7.2 Resultados Aplicación de taller por retos	76
7.2.1 RETO N° 1 El Cadáver exquisito.	76
7.2.2 RETO N° 2 Horóscopo	82
7.2.3 RETO N° 3 Escritura creativa libre “concurso de cuento”.	90
7.3 Discusión	98
7.4 Propuesta de solución	101
8. Análisis financiero	102
9. Conclusiones y recomendaciones	103
9.1 Conclusiones	103
9.2 Recomendaciones	104
10. Referencias	105
11. Anexos	110

Lista de imágenes

Ilustración 1	43
Ilustración 2	75
Ilustración 3	80
Ilustración 4	88
Ilustración 5	88
Ilustración 6	89
Ilustración 7	89
Ilustración 8	90

Lista de gráficos

Gráfico N° 1	30
Gráfico N° 2	68
Gráfico N° 3.....	69
Gráfico N° 4	70
Gráfico N° 5	71
Gráfico N° 6	72
Gráfico N° 7	73
Gráfico N° 8	74
Gráfico N° 9	74

Lista de tablas

Tabla 1	58
Tabla 2	58
Tabla 3	59
Tabla 4	59
Tabla 5	60
Tabla 6	67
Tabla 7	77
Tabla 8	83
Tabla 9	92
Tabla 10.....	102

Lista de anexos

Anexo N° 1	110
Anexo N° 2	110
Anexo N° 3	111
Anexo N° 4	116

1. Título

Escritura digital: Incidencia de las tics en el fortalecimiento de escritura creativa

2. Planteamiento del problema de investigación

2.1 Descripción del problema

Actualmente, la realidad educativa de nuestro país comprende el uso necesario de recursos digitales y tecnológicos para acceder al aprendizaje, y esto trae inmerso una transformación en las habilidades comunicativas que exige adaptarse a las tecnologías y aprovecharlas en función de la interacción social, creatividad y desarrollo del lenguaje; más aún cuando los niños y jóvenes muestran un interés especial por lo relacionado con estos recursos que al ser novedosos llaman la atención y son utilizados con gran frecuencia para acceder a la información e interacción con el entorno, por esta razón, es tarea del docente o tutor implementar dinámicas en el contexto educativo que potencie habilidades básicas y desarrolle competencias adecuadas al ciclo escolar y a los contenidos cognitivos que se requieran.

Sumado a lo anterior, debido al estado de contingencia por pandemia Covid 19, al cual se ve enfrentada la sociedad, y dentro de esta los procesos de formación académica; el gobierno ha implementado medidas para que la escuela pueda continuar con dicha formación, llegando a los hogares de niños y jóvenes, potencializando al máximo el uso de herramientas digitales (plataformas virtuales, programas de radio y televisión, aplicaciones, videos) que sirvan como canales de interacción entre maestros y estudiantes; de tal manera que se pueda acceder al aprendizaje diversificando en las dinámicas creadas por los docentes; sin embargo, dentro de todo este nuevo proceso, el rezago académico estudiantil, definido este como “asuntos pendientes de aprendizaje que por distintas circunstancias se pueden haber generado en los estudiantes, a partir de la modificación de las interacciones con sus maestros durante la medida de aislamiento preventivo.” (M.E.N, 2020, p. 8) es difícil de evitar, debido a que no toda la comunidad cuenta con el acceso a este tipo de recursos; lo cual implica diferencia de condiciones

para avanzar en el desarrollo y en el aprendizaje, presentándose de esta manera una desigualdad educativa; es por esta razón, que con la dinámica de alternancia y semi-presencialidad que recientemente se viene llevando a cabo poco a poco, según directrices del Gobierno Nacional, y haciendo uso de los equipos y tecnologías que se encuentran dentro de la institución en la cual se aplicará esta propuesta, se desea acercar a la práctica y brindar el uso de tics a los estudiantes de manera equitativa dentro del aula, disminuyendo la brecha de dificultades, para que así puedan utilizar las tecnologías de información y desarrollar aprendizajes que de manera sistemática le ayudarán a reflexionar, solucionar situaciones, pensar constructivamente y comprender las dinámicas de su contexto.

Por otro lado, teniendo en cuenta los procesos en la unidad de análisis, se evidencia que están enmarcados en el desarrollo de un plan curricular enfocado en contenidos conceptuales que deben ser apropiados por parte de los estudiantes, de manera tal que respondan a los saberes necesarios para ser promovidos al año siguiente; en donde la escritura, se ejecuta desde las directrices diseñadas en la planeación del área; condicionando las producciones textuales, solamente a lo requerido en las clases virtuales.

Es por esta razón que este estudio está centrado en aplicar de manera más activa los recursos tecnológicos y digitales sobre la práctica de escritura creativa de un grupo de estudiantes de segundo ciclo del Colegio Paulo VI, ubicado en el municipio de la Calera; y de esta manera, describir la incidencia de las tics en el desarrollo y fortalecimiento de la habilidad comunicativa mencionada. Por ello, la investigación intenta dar respuesta al cuestionamiento presentado a continuación.

2.2 Formulación del problema:

¿Qué incidencia tiene el uso de las Tics en el fortalecimiento del proceso de escritura creativa en los estudiantes de segundo ciclo escolar, pertenecientes al Colegio Cooperativo Paulo VI ubicado en el Municipio de La Calera?

Abarcando así la funcionalidad de las tecnologías de la información y la comunicación, desarrollando competencias digitales en donde el conocimiento se construya de manera propositiva, innovadora y colectiva; y también que la escritura adquiera un propósito significativo para los estudiantes; apuntando a lo crítico y creativo, dando lugar a la expresión de ideas, emociones y sentimientos propios que permiten manifestar y plasmar su visión del mundo.

2.3 Sistematización

Las Tecnologías de información y comunicación son recursos que, al ser utilizados en el aula, favorecen la interacción del estudiante desde dinámicas que permitan el desarrollo de competencias transversales, vistas como “la existencia en las estructuras de la persona de las condiciones y recursos para actuar. La capacidad, la habilidad, el dominio, la aptitud” (Zabala y Arnau, 2007 p. 43); de esta manera, en esta investigación se pretende potenciar procesos de escritura, como una práctica social; posibilitando la mediación entre la intención comunicativa y la creatividad al plasmar las palabras en un texto. Por lo cual, para dar respuesta al problema formulado, también es pertinente generar una serie de cuestiones entorno al objetivo a desarrollar; iniciando con ¿cuál es el nivel académico de los estudiantes, en relación con procesos de lecto-escritura?, para así dar paso a ¿con qué frecuencia los estudiantes en cuestión hacen uso de las tics para actividades académicas? Y en esta misma línea ¿Qué estrategias didácticas y herramientas digitales son las adecuadas para aplicar en el aula y fortalecer la

escritura?; y finalmente, ¿es efectivo el uso de tecnologías para el desarrollo de la escritura creativa? Estos planteamientos permiten dilucidar las variables que corresponden a esta propuesta y tener un concepto desde la realidad contextual, para análisis y respectivas conclusiones.

3. Objetivos

3.1 Objetivo general

Determinar la viabilidad del uso de las Tics como estrategia didáctica, en el desarrollo del proceso de escritura creativa en los estudiantes de segundo ciclo del Colegio Cooperativo Paulo VI, ubicado en la Calera.

3.2 Objetivos específicos

Identificar la eficacia de herramientas digitales en relación al desarrollo de procesos de habilidades comunicativas, caracterizando los niveles específicos de escritura en la población, a partir de una propuesta de aplicación en el aula.

Analizar los alcances del uso de Tics, en el proceso de escritura creativa de los estudiantes de segundo ciclo de primaria, del Colegio Paulo VI, a partir de la información recolectada en la propuesta planteada.

Comprender la influencia de las tecnologías de información, determinando la viabilidad de estas herramientas, como estrategia didáctica, que permitan el desarrollo de la escritura creativa de manera innovadora.

4. Justificación del problema

Este trabajo de investigación corresponde a un proyecto orientado a visualizar la incidencia de las Tics como recurso didáctico para el fortalecimiento de la capacidad de expresión, enfocado específicamente en el desarrollo de escrituras creativas en estudiantes de segundo ciclo escolar (grado cuarto y quinto de primaria) del Colegio Cooperativo Paulo VI. Es por esto que, teniendo presente el sentido de la investigación frente a las dinámicas de producción escrita que se utilizan en la escuela, esta propuesta busca aplicar actividades que permitan al estudiante fortalecer sus prácticas escriturales, con el fin de atender a la viabilidad del uso de tecnologías de la información y comunicación, en relación con el desarrollo de la producción textual.

La era digital es un novedoso camino que, recorrido de la manera adecuada, puede llevar al discente y maestro a la oportunidad de construir un sentido diferente en torno al uso de la inventiva o imaginación en la escritura, apuntando a que sea un goce en la práctica y un medio para desarrollar el aprendizaje de manera activa y reflexiva, optimizando el tiempo, interactuando con pares académicos y la posibilidad de desarrollar competencias de producción, comprensión y análisis de enunciados.

Con referencia a lo anterior, se abordan herramientas digitales que contenga elementos necesarios para despertar la creatividad en la producción y contribuyan a una estrategia de aprendizaje y posibilidad de expresión, en relación con los primeros pasos para la formación de escritores desde la corta edad. Ahora bien, la investigación surge de la necesidad de determinar si las Tics pueden influir para introducir la producción textual creativa; lo cual, visto de esta manera presume dos variables en el análisis, una referida a la aplicación e interacción con

tecnología y recursos digitales en prácticas en el aula y otra relacionada con los procesos de escritura de los estudiantes; lo cual enmarcará las pautas para la descripción y análisis que conlleven a resultados y conclusiones de este proyecto.

Es entonces, que teniendo en cuenta lo antepuesto, se aplicará la propuesta a estudiantes de segundo ciclo escolar (grado cuarto y quinto) del Colegio Cooperativo Paulo VI, ubicado en la Av. 2ª No. 7-60, La Calera Cundinamarca. Lo que se pretende es observar y analizar los resultados para así determinar la funcionalidad de las Tics en las experiencias escriturales de los estudiantes, acercándolos a la literatura, de una manera innovadora, y así proceder a la práctica de la escritura creativa en la construcción de este arte de la expresión.

4.1 Delimitación:

Área: Educación Básica primaria “segundo ciclo”

Aspecto: Escritura creativa

Ámbito: Educativo.

4.1.1 Delimitación Espacial.

Este proyecto de investigación se llevará a cabo en el Colegio Cooperativo Paulo VI, ubicado en el Municipio de la Calera, Departamento de Cundinamarca-Colombia. Esta institución cuenta con los niveles educativos de básica primaria, básica secundaria y media técnica. Se encuentra ubicado en el centro del pueblo, (Av. 2º n 7-60) cerca a la vía principal, lo cual da acceso fácil a los estudiantes. Su edificación consta de tres edificaciones, divididas de la siguiente manera: primera edificación, se encuentran las oficinas de administración, laboratorios,

cafetería, tecnología biblioteca y todas las aulas especializadas de básica secundaria; segundo bloque, los salones de básica primaria; y en el tercero, auditorio y salones de media técnica. Cada aula especializada cuenta con acceso a internet, equipo de cómputo y tv con aplicaciones básicas para ser utilizadas en las clases.

4.1.2 Delimitación Temporal.

El tiempo de ejecución de esta propuesta se estima en aproximadamente 10 meses, a partir del mes de junio de 2021 hasta el mes de abril 2022, tiempo en el cual se desarrollará un diagnóstico, aplicación y evaluación de la investigación, desde la intervención con los estudiantes, en torno al problema planteado.

Cabe resaltar, que dentro de este proceso, los estudiantes contarán con un acompañamiento presencial y virtual, teniendo en cuenta la dinámica de alternancia del colegio; para lo cual se utilizarán las clases sincrónicas y grupos rotativos de asistencia presencial para cubrir la población y asegurar que puedan acceder y participar del desarrollo de la propuesta; además se cuenta con el apoyo de los recursos tecnológicos y académicos con los cuales cuenta la institución y los espacios requeridos de tal manera que se cumplan los protocolos de bioseguridad de esta.

4.1.3 Delimitación Poblacional.

El Colegio Cooperativo Paulo VI es una institución educativa de carácter privado con principios religiosos, existente hace 52 años, desde su organización en liderazgo de la asociación de padres en el año 1969, que deseaban atención a la educación secundaria del Municipio. Su nombre se dio en honor al Papa Paulo VI (Giovanni Battista Enrico Antonio María Montini) que en esa época visito al país y demostró preocupación por el mundo moderno.

Al ser una cooperativa, está encaminada a la formación de estudiantes que ante la sociedad acrediten un perfil Cooperativo, Técnico, sustentado en la Ética Paulista, fortaleciendo el trabajo en equipo, el respeto y la formación integral de valores.

El nivel académico de los estudiantes en general, se encuentra dentro del criterio Alto, teniendo en cuenta que su sistema de evaluación es cualitativo; lo cual es muy importante, pues esto enmarca la forma en que se presentarán los resultados de la investigación en relación a las valoraciones que se realicen.

El grupo de niños seleccionado para el presente trabajo, corresponde a 10 estudiantes de grados 4° y 5° “segundo ciclo escolar”, quienes se encuentran en edades entre 9 y 11 años.

Además de esto, se tiene en cuenta la contribución de los docentes directores de curso y quienes orientan las asignaturas de lengua castellana; como también el apoyo de padres de familia y directivos del colegio; esto atendiendo a la importancia de la participación del entorno en el proceso de aprendizaje y construcción del pensamiento de los estudiantes.

4.2 Limitaciones:

La propuesta educativa del colegio cuenta con los instrumentos pedagógicos y estrategias necesarias para cumplir los objetivos de la enseñanza, desde los estándares y derechos básicos de aprendizaje; de igual manera, los espacios y recursos están a disposición para llevar a cabo la presente propuesta.

Sin embargo, haciendo un reconocimiento más profundo, con respecto a los procesos de aprendizaje desde las herramientas tecnológicas y en relación con los procesos de escritura, se perciben, específicamente, las siguientes limitaciones:

1. Falta de transversalidad en las actividades, ya que cada asignatura trabaja por separada, según su plan curricular, pero hace falta mayor conexión
2. Desconocimiento por los padres de familia de tics: aunque las instalaciones cuentan con las herramientas tecnológicas necesarias y la gran mayoría de estudiantes las conoce y utilizan, dentro de la comunidad educativa se encuentran varias familias que dentro de su núcleo se les dificulta el acceso a equipos y no cuentan con los conocimientos básicos para apoyar y realizar los acompañamientos desde casa con los procesos y actividades requeridas.
3. Unido al anterior, y debido a que nos encontramos en proceso de alternancia en donde un porcentaje de la población se encuentra recibiendo clases desde casa, la falta que computador e internet en los hogares de algunos estudiantes se convierte en una limitante primordial para ser analizada.
4. Desconocimiento de herramientas digitales, las cuales pueden brindar a los docentes dinámicas para sus clases de tal manera que sean más participativas y se pueda hacer uso de los recursos que se encuentran dentro del aula.
5. Diferencia en los procesos, debido a la situación de pandemia, se evidencian estudiantes que por motivos económicos no tienen el acceso a equipo de cómputo e internet y en el transcurso de la contingencia sanitaria han trabajado a partir de guías, pero sin tener contacto directo con los maestros; por lo cual su proceso académico se encuentra en desigualdad con los estudiantes que tienen el acompañamiento constante por videollamada, en donde los objetivos académicos si se han cumplido satisfactoriamente.

5. Marcos De Referencia

5.1 Estado del arte

Para el desarrollo y aplicación de este proyecto es necesario precisar algunas investigaciones sobre el uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC'S) como herramienta didáctica y el desarrollo de habilidades de escritura creativa en estudiantes de básica primaria. Al realizar el rastreo de recursos bibliográficos correspondientes a aportes que suministren información a las variables mencionadas, se seleccionan los aportes realizados por Julio Cabero sobre el impacto de las TIC en educación; Mónica Luque quien desarrolla un estudio sobre el aprendizaje en aulas virtuales; y en la misma línea, tres investigaciones enfocadas en el estudio de la representación creativa y las tecnologías de la información como fundamento para contribuir a los procesos de producción escrita .

Dentro de las posibilidades que ofrecen las TIC, una de ellas es crear entornos de aprendizaje que brindan al estudiante información y rapidez en la construcción del conocimiento, Cabero J. (2007) en su libro *Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación* muestra la influencia de las Tics en la escuela y sus efectos sobre los procesos de enseñanza y aprendizaje al incorporar las tecnologías de la información. Enfatizando en lo anterior, presenta una serie de beneficios los cuales están enmarcados en la creación de entornos más flexibles para el aprendizaje, el incremento de modalidades comunicativas, potenciación de los escenarios y ambientes interactivos, romper barreras entre docente-estudiante y los clásicos escenarios educativos (2007, p. 13) de tal manera que se favorezca el aprendizaje independiente y colaborativo, y se ofrezcan nuevas posibilidades para la orientación de los discentes, facilitando su formación continua.

La aplicación de recursos tecnológicos en el aula, implica considerar unos aspectos para seleccionar de manera adecuada las herramientas que conlleven a la enseñanza; Cabero (2007) agrupa dichos aspectos en: las particularidades de los alumnos, teniendo presente los conocimientos e intereses de estos; las características comunicativas del medio, relacionados con los sistemas simbólicos y su repercusión en el aprendizaje; la relación de los objetivos con la metodología, la cual debe tener posibilidades de interacción y trabajo colaborativo; las herramientas como instrumento imprescindible, que sean manejables, adaptables, accesibles y versátiles; y una de las más importantes, el rol del docente, el cual, como tutor, deberá disponer de habilidades que le permitirán dar al alumno la autonomía y participación en la construcción de su conocimiento.

Los aspectos tratados con anterioridad son muy pertinentes en el desarrollo de este proyecto, pues describen las características generales para obtener resultados favorables en el uso de nuevas tecnologías en el aula.

Por otro lado, es importante revisar estudios relacionados con las actividades de aprendizaje desarrolladas desde las TIC, en donde tiene lugar Mónica G. Luque, con *Dinámica del aprendizaje y de la mediación en aulas virtuales. Una visión desde la perspectiva de la formación humana* quien analiza la pertinencia de los procesos formativos desde la aplicación de aulas virtuales. En este artículo realiza una aproximación conceptual al aula virtual:

...entendemos que un aula virtual es un dispositivo tecnológico cuyo componente esencial es el espacio destinado a la interacción humana y a la búsqueda colectiva del saber. Por tanto, el aula virtual se encuentra dotada de una impregnación de tipo sociocultural. No sólo porque ofrece oportunidades a los alumnos para el desarrollo de sus logros intelectuales sino, particularmente, porque existe una traza que vincula a los

miembros del aula en un espacio intersubjetivo que les connota como una comunidad, bajo el signo de una meta común centrada en la construcción social del conocimiento.

(Luque, p. 3)

Ahora bien, dentro de las conclusiones del uso de esta herramienta, Luque resalta que la escritura es uno de los procesos más involucrados en esta dinámica, el cual favorece la formación junto con el pensamiento reflexivo y científico; también menciona algo muy importante como lo es la innovación, la cual se aplica desde la relación entre la cultura de manera colectiva, sin dejar de lado la pedagogía, la reflexión, el diálogo, la interacción, el trabajo colaborativo y la evaluación en conjunto con las experiencias formativas.

Y es que la innovación, se encuentra implícita dentro de este planteamiento de investigación, pues en cuanto al manejo de Tics requiere que el docente desarrolle capacidades tecnológicas y metodológicas, identificando las necesidades y características de la población para de esta manera generar las mejores condiciones y ambientes para tejer redes de experiencias y aprendizajes significativos, y sumergiéndose en escenarios mediáticos - didácticos que conviertan a los estudiantes en los protagonistas creativos y pensantes frente a la realidad cultural y social.

Con respecto a estudios realizados sobre la escritura y escritura creativa, el trabajo de investigación realizado por Emilia Morote Peñalver, *La escritura creativa en las aulas del grado de primaria*, de la Universidad Murcia en el año 2014; tiene como objetivo diseñar un taller que promueva la creatividad en la escritura, sin olvidar las propiedades de coherencia y cohesión. Además de esto, busca promover el hábito de la lectura e incorporar el uso de las tics como herramienta en la escritura, debido a su gran acogida por los estudiantes en la nueva era. En esta propuesta es interesante observar que además de ser dirigida a estudiantes de primaria, ofrece a

los maestros una formación en torno a la escritura, la composición creativa, la intertextualidad y el uso de las tecnologías a partir del enfoque investigación acción participativa, el cual se asemeja a este trabajo. Este antecedente también desarrolla unas fases en el procedimiento, en donde se recolectan los datos, se analizan, se diseña y aplica un taller de escritura dividido en diferentes sesiones y finalmente, según los resultados, se validan los hallazgos y conclusiones. Esto a grandes rasgos sería el proceso a seguir en esta investigación, teniendo en cuenta que cada una de estas etapas contiene elementos propios de gran relevancia que en su momento son analizados para que el resultado, no solo quede en la unidad de análisis, sino que trascienda y se pueda aplicar en otros espacios académicos.

Continuando con los procesos de escritura en el aula, la investigación titulada *La escritura como proceso y objeto de enseñanza* (2013), realizada por Sandra Milena Botello, Universidad del Tolima, se centra en las concepciones de escritura por parte de un grupo de maestros, como unidad de análisis, a partir de la aplicación de encuestas y el desarrollo de un estudio cualitativo y ejecución de 5 fases en pro del fortalecimiento de los procesos de enseñanza de la escritura. En esta investigación más que el contenido conceptual se observó la estructura como tal del documento y dentro de esto, elementos claves como la metodología y el proceso de análisis que apuntan a señalar las tendencias educativas en torno a la escritura en educación básica y media; aportando dentro de las conclusiones la relevancia de los procesos escriturales dentro de la comunicación, la necesidad de abordar de manera transversal dichos procesos, el papel tan importante que cumple el maestro en la ejecución de dinámicas y unido a esto, las diversas posibilidades que permiten el fortalecimiento de producción textual en función de la construcción del conocimiento y argumentación frente a la realidad del entorno

Ahora bien, profundizando un poco en investigaciones relacionadas con el uso de tecnologías en el aula, específicamente en los procesos de lecto-escritura, Janneth Del Carmen Médicis Taticuan (Universidad Santo Tomas) , diseña una estrategia didáctica titulada *Implementación de las TIC en los procesos de lectura y escritura de los estudiantes de grado cuarto del Instituto Champagnat de Pasto* (2018), en la cual a partir de una estrategia didáctica aplicada a un grupo de estudiantes de básica primaria, se integran las TIC como herramientas pedagógicas en la búsqueda de enriquecer los procesos de lectura y escritura desde el acercamiento a dichas herramientas bajo la línea de investigación acción-participativa; como resultado se obtuvo que al hacer un uso adecuado de estos recursos, se facilita el desarrollo de proyectos relacionados con las tecnologías, pues son de gran motivación e interés de los niños, como también, la comunicación y el acceso a la información es más significativa y de esta manera se posibilita la intervención activa de los estudiantes en la búsqueda del conocimiento, en este caso desde el fortalecimiento de habilidades lecto-escriturales.

En función del uso de tics en la educación, un estudio aplicado en el país de Chile, por Claudia Jaramillo y Jorge Chaves, titulado *TIC y educación en Chile: Una revisión sistemática de la literatura* (2015), genera unos hallazgos desde tres áreas que involucran el análisis del desarrollo de habilidades y uso de TIC, la formación docente frente a las competencias en TIC y la aplicación de herramientas tecnológicas en contextos educativos; todo esto, a partir de la búsqueda, categorización, revisión y análisis de literatura y bibliografía relacionado en las variables mencionadas. Dentro de los objetivos se puede evidenciar que se busca “*una ampliación del uso de la tecnología en un sentido didáctico, tratando de trascender a un uso meramente accesorio o como apoyo a las formas tradicionales de trasmisión de contenidos*” (Jaramillo y Chávez, 2015, p. 8). En concordancia con la anterior, se concluye que el hecho de

incorporar tecnologías en el aula, no solo incluye utilizar herramientas, sino también generar cambio en las prácticas en donde la relación entre las tic y la enseñanza sea dinámica e involucre contextos y necesidades propias de la población para potenciar el aprendizaje de tal manera que trascienda en el sistema educativo actual.

Otra propuesta didáctica abordada corresponde a *Desarrollar la escritura creativa a través de las TIC y las TAC en niños de 11 y 12 años de edad* de Andrea Simón Gascón, Universidad Internacional de la Rioja (2020) que plantea una propuesta didáctica de innovación para fomentar la expresión escrita desde la creatividad y las tecnologías. En este se aclara que el desarrollo de escritura va más allá de apropiarse de un código, pues implica un proceso cognitivo en donde se planifique, se construya, se revise y adecúe cumpliendo con unas propiedades textuales (Simón, 2020) que se vean reflejadas a través de la creatividad en las producciones escritas.

Una variable imprescindible que se desarrolla corresponde a la escritura creativa, la cual, dentro de la investigación anterior, se desarrolla a partir de una serie de características que se enmarcan en una propuesta interdisciplinar en donde la expresión de ideas, el fomento de la lectura, la visión de la realidad, el entorno y las operaciones y procesos de pensamiento son parte de la clave para llevar a cabo el aprendizaje; de esta manera la investigadora plantea una serie de unidades didácticas con los objetivos y el paso a paso de cada intervención con los estudiantes para llegar al desarrollo de una competencia comunicativa - digital, posibilitando una escritura integrada y una formación desde el aprendizaje colaborativo, crítico, dinámico, autónomo y participativo.

Dentro de esta misma línea de investigación, en el año 2015 los maestros Ana Inírida Suárez Cárdenas, María Marleny Vergara Castaño (Magísteres); Claudia Yaneth Pérez Rodríguez Y Víctor Hugo Alférez Jiménez (Licenciados); publican *Desarrollo de la lectoescritura mediante TIC y recursos educativos abiertos*, una investigación que comprende el desarrollo de habilidades de lectoescritura por medio de recursos tecnológicos y procesamiento de información, en donde se vieron involucrados los docentes, padres de familia y estudiantes. Su metodología se enfatizó en el estudio y aplicación de ambientes de aprendizaje innovadores dando uso a los REA (recursos educativos abiertos) lo que posibilitó el fortalecimiento de las habilidades a través de dinámicas desde las tecnologías de la información y la comunicación; esta intervención permitió concluir que al usar herramientas tecnológicas y REA estas influyen favorablemente en los procesos lecto-escritores y el lenguaje escrito se convierte en un medio de expresión frente a la forma de relacionarse con el mundo; de igual manera, la comprensión lectora hace parte de la construcción de significados lo cual contribuye en las diferentes disciplinas del conocimiento.

Continuando con los resultados del estudio anterior, los autores Suarez, Et Al. (2015) expresan que

...la potenciación de esta competencia mediante las TIC ayuda a descubrir nuevos mundos y formas de ver el conocimiento, y da nuevas perspectivas de interacción sociocultural en sus contextos y ámbitos donde se desenvuelvan como personas y miembros de una sociedad en desarrollo. (P.6)

Es así que al plantear una propuesta educativa entorno a las TIC puede favorecer y motivar a un aprendizaje, no solo dentro del aula de clases, sino que implique los preconceptos, intereses y necesidades de los educandos.

Continuando con esta variable, el trabajo de grado titulado *Implementación Didáctica de las TIC para el fortalecimiento de la lectura y la escritura*, de Nury Andrea Infante García y María Ismanda Naranjo López (2019), presenta una propuesta didáctica que permitió ajustar la metodología, implementando tecnologías de tal manera que se fortalecieran los procesos lecto-escritores en estudiantes de grado primero, a partir del método global y la multimodalidad; en donde, para poder obtener resultados favorables, aplicaron una serie de encuestas, diarios de campo y secuencias didácticas que, en aporte a la presente investigación, demostró en sus conclusiones la factibilidad de generar conocimientos significativos desde un aprendizaje lúdico y participativo, a partir del desarrollo de las competencias tecnológicas digitales y su conexión en las habilidades de lectura y escritura.

Sobre los trabajos, tesis y documentos revisados, se puede establecer que el desarrollo de la habilidad de escritura requiere de un acompañamiento continuo y procesual, más aun involucrando las Tics; de tal manera que se construyan y apliquen dinámicas e interacciones significativas con el entorno, en donde el estudiante tenga un papel protagónico y participativo, fortaleciendo sus habilidades comunicativas; además es necesario resaltar la importancia de estas investigaciones en función de potencializar las prácticas y hábitos de escritura, en este caso desde la creatividad y la visión del mundo.

5.2 Marco Teórico

Con el propósito de presentar un abordaje teórico sobre las categorías que orientan y consolidan esta propuesta, a continuación, se describen las concepciones necesarias para desarrollar la investigación y, por ende, dar respuesta a los objetivos planteados en función a la aplicación y análisis de una estrategia en el contexto educativo. En consecuencia, a lo anterior, se proponen 3 variables de análisis, que permitan evidenciar la incidencia y funcionalidad de las tecnologías y competencias digitales en los procesos de un grupo de estudiantes; estas variables corresponden a:

*Didáctica de la escritura

*Escritura creativa

*Herramientas Tics en el proceso de enseñanza

5.2.1 Didáctica De La Escritura.

El proceso de enseñanza de la escritura, requiere por parte del docente, un dominio de aspectos esenciales del lenguaje como la gramática, semántica y pragmática, entre otros; de esta manera se pueden implementar en el aula estrategias que permitan llevar a cabo las habilidades de escritura de una manera coherente y cohesionada. Con relación a esto, Daniel Cassany (1990), basándose en los enfoques para la enseñanza del inglés, establecidos por Shih, presenta los siguientes enfoques de la didáctica de la expresión escrita, con el fin de considerar diversos aspectos a la hora de dar inicio a la elaboración de un texto:

5.2.1.1 Enfoques (Según Cassany).

*Enfoque gramatical: para aprender a escribir se debe contar con el conocimiento y el dominio de la gramática de la lengua (las reglas, la estructura, la organización...)

*Enfoque funcional: Se basa en el conjunto de funciones o acto de habla, en donde lo más importante es la comunicación, aprendiendo a escribir desde la comprensión de la diversidad de tipología textual.

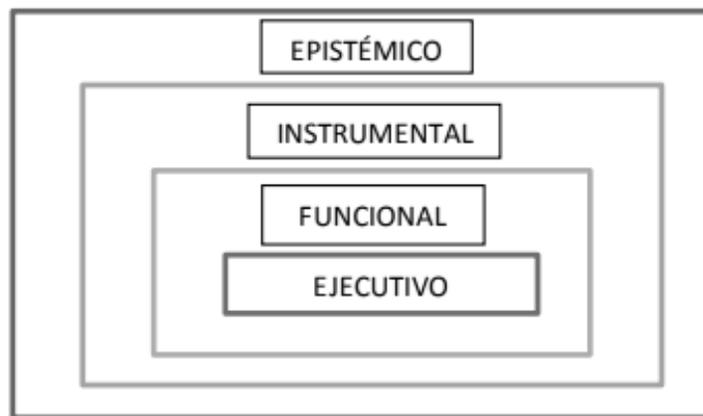
*Enfoque procesual: para escribir bien es necesario dominar el proceso de composición de textos, desarrollando estrategias que construyan un escritor competente.

*Enfoque de contenido: en donde escribir es un instrumento de aprendizaje que se puede utilizar para fortalecer el potencial creativo y aprender sobre diversas materias. (Cassany, 1990)

Estos enfoques también se relacionan con el esquema de escritura que proponen Colomer y Camps (1991, como se citó en Cassany, 1994) el cual está estructurado en cuatro niveles que son: ejecutivo, funcional, instrumental y epistémico, de manera tal que se trabaja como lo muestra el gráfico a continuación (desde lo específico a lo general):

Gráfico N° 1

Enfoques de escritura



Adaptado de *Enseñar lengua*, de Daniel Cassany (1994)

Según el esquema anterior, el proceso de escritura debe trabajarse en cuatro niveles, los cuales deben ser implementados por el docente en el aula de clase, siguiendo un orden inclusivo:

5.2.1.2 Niveles (Según Camps y Colomer).

*Nivel ejecutivo: Se hace presente cuando el individuo está en la capacidad de traducir un mensaje del modo hablado al escrito y viceversa. Al igual que el enfoque gramático en este nivel es pertinente tener un dominio del código. Por ende este es el nivel que más se trabaja en la escuela porque si se hace una análisis de las prácticas escolares van en esta dirección: Lectura en voz alta, dictados, ejercicios ortográficos, etc., de tal manera que en estos ejercicios se hace evidente las comprobaciones de la adquisición del código y del grado de conocimiento de las reglas que lo regulan.

*Nivel funcional: Este nivel comprende el proceso de escritura como un hecho de comunicación interpersonal o comunicación de masas que permite resolver problemáticas presentes en la cotidianidad, por tal razón su implementación en la escritura no solo requiere de los conocimientos básicos acerca del código, sino que se deben tener en cuenta el conocimiento de las características de los diversos tipos de textos, como una instancia, un currículo, una reclamación, una carta de recomendación, etc. Son textos que precisan otros saberes además de los que estrictamente exige el código.

*Nivel instrumental: Es el nivel que permite buscar y registrar la información escrita. Sin embargo, en la escuela este nivel no se presenta con claridad porque como explica Cassany (1994) citando a Camps y Colomer (1991):

En la escuela es donde seguramente se produce la mayor paradoja. Para resolver un problema de matemáticas hay que interpretar un enunciado, seguir un proceso repleto de

anotaciones y cálculos y, finalmente, formular un resultado. En todos los casos la lengua es un servicio de las matemáticas. Podríamos citar un ejemplo similar referido a las ciencias naturales, la filosofía o la música. (p.43)

A partir de lo anterior, se entiende que el dominio instrumental del lenguaje, ya sea de manera oral o escrita; es la puerta de entrada a los demás saberes, por tanto, se infiere que el proceso de aprendizaje y uso de este instrumento es poco frecuente en la escuela.

*Nivel epistémico: hace referencia al dominio de lo escrito como una forma de pensar y usar el lenguaje, de manera creativa y crítica. Se da una estructuración y una organización de carácter cognitivo, por tanto se encuentran equilibradas una en favor de la otra.

En consecuencia a lo anterior, se deduce que el proceso de escritura es un sistema de adquisición del lenguaje, por lo tanto se asume que es complejo, por tal razón, cuando el maestro inicia su acompañamiento no debe enfocarse en un solo aspecto de corrección e interpretación de los escritos del estudiante, sino que debe mediar el proceso fase a fase, con ejemplos, invitándolo a que realice consultas, que realice varios borradores con el fin de llegar a una versión final lo más exitosa posible, que exprese sus ideas y pensamientos, que haga relación de lo que piensa con el contexto en el que vive, que lo que plasma en su escritura sea entendido por si mismo y los demás, y que mantenga una constante comunicación con su maestro para que este conozca todas las versiones de lo que el estudiante ha construido.

Es por esta razón, que dentro de la intervención del docente se deben tener en cuenta otros aspectos sobre la didáctica de la escritura que son de vital importancia; por tal razón, Serafini (1993) establece unos principios pedagógicos y metodológicos, los cuales son fundamentales para la didáctica de la escritura, brindan una orientación y jerarquización a la

presente investigación, en la medida que son parámetros que guían el proceso de intervención con base en la escritura creativa:

5.2.1.3 Principios De La Didáctica De La Composición.

a. Un escrito es el producto de procedimientos básicos: Es necesario que el maestro tenga en cuenta que cuando el estudiante realiza un escrito, su elaboración requiere de todo un proceso, donde el alumno debe realizar diversas operaciones como lo son el pre-desarrollo del escrito; incluye todo tipo de ejercicio que estimule la creatividad, la selección y organización de ideas con el fin de construir un borrador. A partir de ese bosquejo, realizar un trabajo transformación de las ideas y los conceptos expuestos a lo largo del escrito respetando las normas de coherencia y cohesión textual. Seguido de ello, tener en cuenta comentarios y correcciones que se le realizan al producto, por parte del maestro o de terceras personas (expertas en el tema). Este proceso de revisión requiere un proceso de reescritura con el fin de corregir las observaciones. Por último, la redacción de un nuevo documento en blanco va a ser el producto final del proceso.

b. Fases del aprendizaje de la composición: La fluidez, la coherencia y la corrección. Al inicio se debe tratar de superar el pánico que genera enfrentarse a la página en blanco y dejar fluir las ideas, sin ajustes ni nada que haga perder la idea a expresar (fase de fluidez). En segunda instancia, se estimula al estudiante a ser coherente con lo que quiere expresar y finalmente cuando el estudiante sienta agrado por la actividad de escribir, ya el maestro puede intervenir para hacer las respectivas correcciones.

c. La variedad en el tipo de escritos: El estudiante debe interpretar las diversas técnicas de escritura que estén presentes en el mundo real, como la crónica y la poesía, y ejercicios que permitan que desarrolle su facultad descriptiva y narrativa.

d. Varios destinatarios, varios fines: El estudiante debe pensar en el público al que van dirigidos sus escritos, no solo centrarse en el profesor, sino varios lectores; su finalidad también debe variar porque con unos escritos puede divertir, en otros informar y en otros persuadir o argumentar.

e. Escribir frecuentemente: El estudiante solo aprenderá a escribir bien si lo hace con frecuencia, ya que si las indicaciones y herramientas dadas por el docente nos son suficientes, él de manera autónoma debe escribir por largos periodos de tiempo.

f. Temas y contextos reales: El maestro debe incentivar al estudiante para que la elaboración de sus escritos sea en torno a sus experiencias y en un contexto en el que haya lectores efectivos.

g. Usar modelos de escritos: Es de gran utilidad que el maestro presente a sus estudiante varios ejemplos, que se adecuen a su capacidad para que así se ejerciten haciendo operaciones de imitación.

h. Es poco útil el estudio sistemático de la gramática: Existen varias investigaciones, como las de Elgin (1981; 1982) mencionadas por Serafini (1993), donde indica que “Una enseñanza sistemática de la gramática tiene muy poca utilidad para el desarrollo de la capacidad de escribir de los estudiantes cuando está separada de la actividad de la actividad concreta de escribir”. Lo que indica que es más factible aprender algunas reglas gramaticales según la necesidad que se presente en cierto trabajo determinado (p.185)

i. Hacer varias versiones de un escrito: Es apropiado crear varias versiones del escrito, remitirse a las observaciones hechas por terceros, replantear el escrito y realizar un verdadero proceso de corrección a lo escrito en las primeras versiones.

j. Equilibrio entre correcciones y elogios: El maestro debe hacer las respectivas correcciones cuando el estudiante ya está familiarizado con el proceso de escritura, si no se verá bloqueado por las observaciones y eso no lo ayuda a mejorar. Por otro lado, elogiar lo que ha hecho bien ayuda más que acentuar en lo que se ha equivocado.

En concordancia a los elementos vistos anteriormente, relacionados con los enfoques, niveles y principios que presentan distintos autores acerca de lo que comprende la didáctica de escritura, se infiere que los parámetros son similares o presenta puntos de encuentro cuando se nos indica que a la hora de enseñar a escribir al estudiante no solo se le debe cualificar aspectos gramaticales sino que se debe permitir que construya sus escritos de manera creativa y fluida, por tanto este proceso requiere de un acompañamiento constante para que la práctica sea frecuente y los estudiantes encuentren en la escritura un placer que va más allá de juntar palabras y crear enunciados al gusto del maestro. Ya que es importante ver sus puntos de vista, su contexto, y sus experiencias a la hora de realizar un escrito.

Esta primera categoría nos abre la vía a un conocimiento más congruente en relación con la estructura y los parámetros específicos, en torno a los procesos de escritura. Dentro de esta perspectiva, considero necesario remitirme a las concepciones y referentes teóricos en el ámbito de la escritura creativa, en la búsqueda de fortalecer el bagaje conceptual en función de las características propias de dicha categoría, su diseño, aplicación y análisis en los procesos de composición escrita; para el desarrollo de la propuesta de investigación.

5.2.2 Escritura Creativa.

El objetivo fundamental del proceso de escritura, es la manifestación por medio de la cual los individuos expresan ideas argumentadas, cumplen con un informe laboral, elaborar un ensayo, etc. Es por ello, que en un mundo tecnificado, alfabetizado e instruido se hace

indispensable escribir y redactar correctamente, ya que dicha práctica implica una acción que va más allá del conocimiento del alfabeto y la unión de este para construir palabras. “Ser capaz de expresar información de manera coherente y correcta para que sea legible a otras personas” (Cassany, 1993 p. 14)

A partir de lo anterior, cuando se habla del tema de *escritura creativa* se debe tener en cuenta que este tipo de escritura difiere de otros paradigmas que le competen a la escritura de carácter literario que se encuentran por fuera del universo de lo creativo, como lo son las crónicas y las “Memoirs”, ya que a pesar del toque estilístico que puede otorgársele, el cual hace que estos parezcan de carácter ficcional, no debe perder de vista el hilo conductor de la historia y regirse a lo que dicen los hechos. (Bechara Navratilova, 2016).

Por otro lado, la escritura creativa hace alusión a una serie de escritos que nacen a partir de la imaginación y la creatividad por parte del autor. Está enfocada al trabajo de visibilizar un contexto, e instaurar una serie de personajes (quienes realizan las acciones) y crear una historia, donde todo gire en torno a un proceso de continua construcción. Así pues, comprendemos que la escritura creativa es un proceso que se hace manifiesto por medio de la invención de mundos posibles, a través de la creación de una serie de hechos con base a un contexto social, económico, político e histórico determinado (Por quien hace la narración), donde lo que se busca es apuntar al desarrollo de escrituras de carácter ficcional.

En consecuencia, se tiene en cuenta una clasificación de textos literarios que hacen parte de la ficción en el mundo de la escritura creativa; entre las que están: las novelas, los cuentos, libros de viaje, entre otros relatos e historias; por consiguiente, la escritura creativa es un proceso que requiere de práctica, constancia y disciplina; por tanto, es pertinente, que dichos aprendizajes se trabajen desde la infancia y la primera juventud, ya que debe haber una primera disposición de

dichos conocimientos, donde los procesos de escritura, en un futuro, se den de forma racional, para así formular una especie de estructura o rompecabezas, donde como apunta Vargas Llosa, (citado en Caballé, 2014), se haga evidente el carácter fantástico, autónomo e imaginativo de la ficción hecha escritura.

En ese orden de ideas, la propuesta está encaminada a desarrollar unos parámetros específicos a la hora de implementar la escritura creativa en el aula. Los cuales se comprenden de la siguiente manera:

5.2.2.1 La Imaginación.

Es la abstracción del recurso que utiliza la memoria para traer las imágenes; que a su vez construyen conceptos y diversos significados. Con la finalidad de manifestarlas en un contexto oral u escrito. Es por ello que María Noel Lapoujade (1988) citando a Santo Tomás (1988) explica la filosofía de la imaginación de la siguiente manera:

[...] El entendimiento agente... transforma las imágenes recibidas de los sentidos en inteligibles en actos mediante cierta abstracción. Según este parecer, por parte de las imágenes, la operación intelectual es causada por los sentidos; más como no bastan las imágenes para inmutar el entendimiento posible, sino que deben hacerse inteligibles en acto por el entendimiento agente, no puede decirse que el conocimiento sensible sea la causa perfecta y total del conocimiento intelectual, sino más bien es, en cierto modo, la materia de que se vale la causa. (p.36)

De lo anterior, se puede interpretar que Santo Tomás relaciona la cuestión de la imaginación con la sensibilidad, en cuanto considera que el proceso de generar imágenes percibidas por los sentidos son el material principal para el trabajo de la imaginación, pero a su

vez relaciona la imaginación con el proceso de entendimiento. Lo que indica que la imaginación es la función mediadora entre la sensibilidad y el entendimiento.

Entendido de esta manera, en el campo de la escritura creativa, la imaginación es primordial a la hora de escribir en la medida que hay una proximidad entre lo que se piensa y lo que se lleva a ejecutar la acción (escribir), porque existe una inmediatez de la actividad de la imaginación y el cuerpo. Por eso cuando se haga la intervención, lo que busca esta investigación es que el grupo de estudiantes tengan en cuenta que imaginar es un proceso de sensibilización de los sentidos donde puede percibir su contexto y crear imágenes de ello y a partir de la creación de esas imágenes puede dejar fluir sus ideas en el papel.

A partir de ello, el niño debe tener en cuenta que los personajes de su relato cuentan con unas características fundamentales, las cuales son relevantes para que el lector establezca una relación intrínseca entre la trama y los componentes que hacen que un personaje juegue en la historia, esto se da a través de la caracterización del personaje.

5.2.2.2 Caracterización del personaje.

La caracterización actúa y se realiza en el ambiente físico y psico-moral de los actores de la acción en el ámbito de la narratología. Por ende, se da un proceso descriptivo que atribuye propiedades distintivas como elementos de la historia, principalmente elementos humanos o antropomorfos. Por tal razón, la caracterización es uno de los agentes fundamentales para fijar la situación y eventos en la narración, ya que hay una fijación de invariantes atributivas a algunos personajes; porque existe una relevancia en la exhaustiva descripción del personaje dentro de la narración, con un carácter realista y naturalista. En suma, la caracterización tiene lugar al estudio de las esferas físicas y psico-morales de los personajes o actores que llevan a cabo la acción en el

marco de la narratología. Si se busca una referencia principal para tratar el tema Álamo (2006) citando a Reis (1995) indica lo siguiente:

“[...] Todo proceso descriptivo que tiene como objeto la atribución de propiedades distintas a los elementos que integran una historia, principalmente a sus elementos humanos o entidades de propensión antropomórfica; en ese sentido, se puede decir que es la caracterización de los personajes que hace de ellos unidades discretas identificables en el universo diegético en el que se mueven y relacionables entre sí y con otros componentes diegéticos”. (p.35)

Lo que se entiende como una minuciosa exposición o descripción que se desarrolla en un mundo ficticio verosímil, donde lo que se busca es crear y obedecer a una reglas propias de un mundo artificioso en el que las situaciones y eventos narrados ocurren. Por ende, para la aplicación de la propuesta se pretende que los estudiantes utilicen de manera clara la caracterización, ya que es pieza esencial al hora de enrolar al protagonista de la historia por una serie de hechos que se van determinando a lo largo de la narración, las cuales van mostrando las características de los personajes del relato en relación con su contexto. Para que así mismo se puedan establecer unos tiempos y unos espacios que se describen a lo largo del escrito, es a lo que Mijaíl Bajtín denomina como el cronotopo dentro de la narración.

5.2.2.3 El cronotopo (Mijaíl Bajtín)

Se entiende por cronotopo una categoría de la forma y el contenido de la literatura, donde tiene lugar la unión de los elementos espaciales y temporales en un todo inteligible y concreto. Por tal razón en literatura es de gran relevancia en los géneros, porque hace ver de forma artística el espacio donde se desarrollan los hechos y a su vez, se ve inmerso en el movimiento del tiempo, del argumento, de la historia:

...el género y sus variantes se determinan precisamente por el cronotopo; además, el tiempo, en la literatura, constituye el principio básico del cronotopo. El cronotopo, como categoría de la forma y el contenido, determina también (en una medida considerable) la imagen del hombre en la literatura; esta imagen es siempre esencialmente cronotópica. (Bajtín, 1989 p. 238)

En consecuencia, la trascendencia del cronotopo radica en un valor semántico y temático; en la medida que son el eje central de la organización de los acontecimientos de la narración, porque se enlazan y desligan los “nudos o conflictos argumentales”, ya que es un elemento central en la génesis y el desarrollo del argumento narrativo. En un segundo momento el cronotopo tiene una importancia figurativa, lo que quiere decir que en el cronotopo el tiempo se concreta, se hacen más sensitivos. Porque las señas del tiempo se concretan y concentran en determinados sectores del espacio, ya que el tiempo materializa el espacio. Desde este enfoque Bajtín con su análisis del cronotopo indica lo siguiente: “El cronotopo tiene en su estructura un carácter típico, genérico (es decir, “de género”); están en la base de determinadas variantes del “género novelesco” que se han formado históricamente. Son, pues, cronotopos abarcadores y esenciales.” Entendiendo lo que explica Bajtín se puede decir que el cronos (Tiempo) y el topos (Espacio) son fundamentales en la narración, ya que determinan el contexto de la historia, por ejemplo no es lo mismo el campo, que la ciudad o, no es lo mismo una Colombia de los años 80’ a una del 2021, porque es la descripción del tiempo y el espacio la que determina el contexto de la narración. Situando al lector en un contexto histórico, social, económico, cultural, etc.

Por tanto, el cronotopo va de la mano con la estructura y la caracterización porque si bien se hace la distinción de un personaje esta debe influir con el tiempo y el espacio en el que se desarrolla la historia. Esta categoría nos abre la vía a un conocimiento más congruente en

relación con la estructura y los parámetros específicos, en torno a los procesos de escritura creativa, para el desarrollo de la propuesta de investigación.

Las variables abordadas con anterioridad, relacionadas con el proceso de producción escrita y los elementos necesarios en el desarrollo de escritura creativa, permitirá un ejercicio acertado en la aplicación de la propuesta en la unidad de análisis establecida con la finalidad de responder a la pregunta planteada como problema inicial y cumplir con el objetivo de la Investigación. Sin embargo, es apropiado complementar la mirada, en tanto se quieren involucrar las tics, debido a que es el insumo con el cual se va a desarrollar la intervención en el aula.

5.3 Herramientas Tics En El Proceso De Enseñanza

El escenario educativo se encuentra inmerso en una tendencia que en la actualidad ha transformado las actividades de enseñanza desde la configuración de nuevas realidades comunicativas, lo cual ha sido resultado de la revolución digital, caracterizada por la transformación de los sistemas, en donde surge la necesidad de renovar los enfoques metodológicos y didácticos para que se permita potenciar los procesos de pensamiento desde la interactividad, la innovación, las interacciones humanas y el uso de las tecnologías para construir significados sociales y culturales.

Es por esta razón, que para abordar la presente propuesta, es importante reconocer algunos elementos relevantes que permitirán la elaboración de la estrategia y actividades a realizar; iniciando con la definición y características de tecnologías de información y comunicación.

5.3.1 Definición y características de las TIC.

El término TIC corresponde a la abreviatura de Tecnologías de la Información y la Comunicación, las cuales se pueden definir como herramientas desarrolladas que facilitan la comunicación y la información entre las personas, haciendo uso de recursos tecnológicos.

En la década de los 70 este término se empieza a utilizar debido al gran avance tecnológico e involucra la incorporación de la informática a la comunicación; posibilitando con su avance, al transcurrir de los años, la interacción, el contacto y el acceso al conocimiento de una manera versátil e instantánea.

Para tener un concepto más específico, Calandra y Araya (2009) definen cada uno de los términos que involucran esta abreviatura, de la siguiente manera:

*Tecnología: como el conjunto de habilidades que permiten construir objetos para adaptar al medio y que puedan suplir las necesidades del ser humano.

*Información: como el conjunto de datos procesados que constituyen un mensaje sobre algo en específico y que permite resolver situaciones aportando significado a las cosas mediante códigos, datos o modelos de pensamiento.

*Comunicación: como la acción de compartir, un fenómeno que permite la interacción entre los seres vivos, como también la obtención de información en el entorno que se encuentran.

Complementando lo anterior, se observa en Calandra y Araya (2009), el siguiente esquema que describe cada una de las variables del término en cuestión:

Ilustración 1

Tecnologías de la información y la comunicación



Recuperado de: *Conociendo las TIC*. InnovaChile Corfo. 2009. P. 13

5.3.2 Características De Las Tics.

Con el transcurrir del tiempo, las Tecnologías de información y comunicación continúan evolucionando en función de la sociedad del conocimiento, las posibilidades de interacción, las necesidades de comunicación humanas, la innovación y la transformación en el acceso a la información; es debido a esto que algunas características destacadas de las Tics, se encuentran supeditadas al desarrollo de nuevas habilidades que aporten a la cultura digital.

Sardelich (2006) enmarca las características de las tics en las siguientes: interactividad, instantaneidad, interconexión, digitalización, diversidad, colaboración y penetración en todos los sectores; las cuales veremos con más detenimiento a continuación:

**Interactividad:* se posibilita la interacción y participación activa de los usuarios, permitiendo en intercambio de roles, establecer relaciones con la información, siendo ilimitada y convirtiendo a los participantes en productores digitales potenciales

**Instantaneidad:* corresponde a la posibilidad de recibir información en un tiempo reducido, rompiendo de esta manera las barreras temporales y espaciales entre territorios, de tal manera que el acceso a la información sea muy rápido y eficaz.

**Interconexión:* se define como la unión e interrelación de diversos ordenadores o usuarios que permite la interacción entre grupos de personas aisladas, permitiendo una nueva condición y forma de utilizar y aplicar las tecnologías.

**Digitalización:* la cual se refiere a la capacidad de transformar información en códigos numéricos, facilitando la distribución y transmisión por canales y redes digitales.

**Diversidad:* como su palabra lo indica, corresponde a las diversas de funciones que brindan las tecnologías y las posibilidades en sus herramientas para la construcción y acceso a la información y comunicación.

Colaboración: es aquí donde se posibilitan el trabajo en equipo, en la búsqueda y consecución de un objetivo en común, como lo menciona Sardelich (2006) “La tecnología en sí misma no es colaborativa, sino que la acción de las personas puede tornarla, o no, colaborativa” p. 10.

Penetración en todos los sectores: identificando el impacto de las TIC, de tal manera que se extienda en los diversos sectores de una sociedad (culturales, económicos, educativos, industriales) y pueda ser aprovechado por la población en general.

Por su parte, Cabero (2000) coincide con algunas de las anteriores, y complementa con otras características como lo son *Inmaterialidad*, en que la materia prima en torno a la cual desarrollan su actividad es la información en múltiples códigos y formas: visuales, auditivas, audiovisuales, textuales de datos “inmaterial” lo que facilita que se pueda compartir de forma instantánea a lugares lejanos; también la *creación de nuevos lenguajes expresivos*, desarrollando y fortaleciendo la alfabetización en el lenguaje informático y digital desde nuevas habilidades en la construcción de significados y códigos hiper-textuales; continuando, Cabero menciona los *parámetros de calidad de imagen y sonido*, no solo referido a elementos cromáticos, sino también a la flexibilidad de transferencia y eficacia para que no se presentes interrupciones en este proceso; y por último, la *Innovación y tendencia hacia la automatización*, que se refiere a los cambios, novedades y ajustes en el marco de la tecnología y que permiten el manejo automático de la información en diversas actividades de las personas.

Ahora bien, teniendo en cuenta las características vistas con anterioridad, es pertinente mencionar que dentro de la propuesta se busca cumplir con estas, de tal manera que lo aplicado en el aula sea significativo para los estudiantes y se evidencie la pertinencia del uso de TIC en el desarrollo de procesos cognitivos y habilidades comunicativas; por tal razón, a continuación se profundizarán en los elementos más relevantes para la aplicación de estas herramientas en el aula de clase.

5.3.3 Elementos Constituyentes En La Aplicación De Herramientas En El Aula.

Para obtener resultados en la aplicación de las herramientas digitales en el proceso de enseñanza, se deben tener presentes factores tales como el rol docente y su formación y actitud frente a la era digital, la interacción entre estudiantes en la sociedad de la comunicación, el conocimiento de recursos tecnológicos dentro de las mega tendencias y la aplicación de estas en escenarios educativos de tal manera que se genere un impacto colectivo.

Profundizando en lo anterior, el primer constituyente en los ambientes de enseñanza con uso de tecnología corresponde al papel del docente, pues es quien asume el rol de mediador, aplicando actividades en las que los estudiantes pasen de ser receptores, a convertirse en protagonistas de su propio aprendizaje; también se convierte en un facilitador, que desde su orientación y habilidades crea un puente entre los estudiantes y la diversidad de recursos mediáticos. Además de esto, es labor del docente generar los cambios metodológicos, pedagógicos y curriculares, de manera interdisciplinar y en apoyo de colegas académicos, para que las instituciones implementen en su plan de estudios, los estándares y competencias necesarios y que brinda el Ministerio de Educación Nacional para la nueva era digital. Además de esto, Aguilar (2012), afirma que

El sujeto docente debe convertirse en un facilitador, un mediador y un tutor, que diseñe experiencias, cree escenarios y utilice las TIC con ética, creatividad, criticidad e innovación, para facilitar aprendizajes que apunten a la persona en su totalidad y promuevan el desarrollo de todos sus talentos. Se privilegia el aprendizaje auto dirigido, autorregulado y autónomo. (p.808)

De allí la importancia de conocer el contexto, las necesidades de los estudiantes, sus características específicas y desarrollar, dentro del marco de la tecnología, la habilidad para crear

dinámicas de construcción de significados y conocimientos a partir de nuevas pedagogías que invitan al aprendizaje cooperativo, el trabajo en equipo, la autonomía, la reflexión y el pensamiento crítico; apuntando a que lo adquirido en el aula sea de utilidad en la vida y sociedad de los educandos.

Un segundo factor, recae en las interacciones que tienen los estudiantes entre sí, que apuntan a ser de índole colaborativo o cooperativo, logrando objetivos comunes de aprendizaje aproximándose progresivamente al conocimiento desde el trabajo en equipo y el fortalecimiento de la solidaridad, el respeto por el otro, los canales comunicativos y la transformación a futuro de una sociedad individual, a que se convierta en una sociedad que piense en el bien común. Pero para que esto se dé, se requiere del accionar del maestro frente al cambio de postura pedagógica y metodológica, *“El apoyo y la orientación que recibirá en cada situación, así como la diferente disponibilidad tecnológica, son elementos cruciales en la explotación de las TIC para actividades de formación en esta nueva situación...”* (Salinas, 2004) de esta manera, las TICs serán aprovechadas al máximo, potenciando experiencias en el aula, despertando un interés afectivo y pragmático frente a los contenidos y desarrollando las habilidades asociadas a la investigación y solución de problemas con el uso de tecnologías, dando como resultado un aprendizaje más significativo.

Ahora bien, teniendo en cuenta los dos factores anteriores, se da el paso a la aplicación de escenarios educativos, reiterando que para que estos se den, el rol del maestro y la interacción de los estudiantes son la base en el éxito de uso de las tecnologías en el aula; pues más allá de equipar las escuelas con los mejores dispositivos, es utilizarlos de manera pertinente, teniendo en cuenta las mega tendencias, para impactar e incrementar la productividad y la competitividad, buscando una igualdad social y poco a poco disminuir la brecha digital (Cortes, 2016)

Es por esta razón que, pensando en las diferentes alternativas que contribuyan a la creación de escenarios educativos, desde las tics, es pertinente iniciar con los Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA), espacios educativos en donde la tecnología es la mediadora para profundizar en los procesos de enseñanza y aprendizaje individual, en comunidad, desde la interacción virtual, las diversas dimensiones humanas y la actividad colaborativa entre otras.

5.3.4 Ambientes Virtuales De Aprendizaje.

Al respecto, se presentan unos criterios a tener en cuenta, desde el papel del docente y el estudiante en el uso de AVA, tales como la sincronía, que flexibiliza las posibilidades de comunicación, adaptándose a los diversos ritmos de aprendizaje; la planificación y organización del trabajo docente, tarea fundamental que pretende tener una organización didáctica frente al acompañamiento que realiza el maestro; la diversidad de didácticas, en donde se plantean dinámicas que apoyen la construcción del aprendizajes desde lo que requieren los estudiantes; las redes de maestros, como espacios que permiten un trabajo interdisciplinar para diseñar y planificar objetivos y procesos educativos; la comunicación entre los participantes, un elemento fundamental que parte desde lo textual y que apunta a ser asertiva, expresiva y brindar cercanía desde la riqueza de su contenido; y por último, la gestión de la diversidad cultural, pensando en las necesidades y características individuales y cómo estas enriquecen los procesos. (Pérez, 2012, como se citó en Bautista, Borges y Fores, 2006)

Para la aplicación de esta propuesta se busca favorecer el desarrollo de la escritura y la competencia digital, desde los siguientes recursos:

-Aplicaciones de Google:

*Google Docs: el cual es un servicio que permite crear, editar y ver documentos, además de compartirlos e incluye documentos de texto, plantillas, formularios y presentaciones.

*Google Site: la cual consiste en la creación de páginas Web, para compartir información.

*Google Classroom: que consiste en una plataforma gratuita educativa que permite la creación de aulas virtuales, donde el profesor puede asignar tareas y evaluaciones con textos, audios, fotos y videos.

-Materiales para la creatividad: correspondiente a una página Web que cuenta con recursos digitales que permiten la creatividad desde los procesos de escritura.

-Canva: es un software y sitio web de herramientas de diseño gráfico y plantillas prediseñadas, de muy fácil acceso y utilización.

La aplicación de estos recursos permitirá fortalecer los procesos de narración, la estructuración de la escritura, el desarrollo del pensamiento, la comprensión y la creatividad; y sobretodo la participación, innovación, y trabajo en equipo; cumpliendo con los objetivos de la presente propuesta de investigación, en donde las construcciones de los estudiantes trasciendan y sean significativas en el desarrollo de sus habilidades.

5.4 Marco Legal

La normatividad que rige esta propuesta, está enmarcada en las normas y directrices brindadas por el Ministerio de Educación Nacional y Ministerio de Tecnologías de la Información y la Comunicación, con los cuales se pretende dar cumplimiento a los procesos de formación y comunicación en el aula:

*LEY 115 DE 1994

Que tiene como principio la educación en Colombia como un proceso de formación continuo, de carácter personal, cultural y social donde la base es la integridad de la persona difundiendo sus derechos, su dignidad y cumpliendo sus deberes; en el Artículo n° 5, numeral 13 refiere que “La promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo” (Ley 115).

Por otro lado, en su Artículo 20, sobre los objetivos generales de la educación, literal G cita que “La iniciación en los campos más avanzados de la tecnología moderna y el entrenamiento en disciplinas, procesos y técnicas que le permitan el ejercicio de una función socialmente útil”

-Plan Nacional de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones: (2008)

Tiene como objetivo lograr mayor inclusión social y competitividad del país a través de la apropiación y el uso adecuado del tic, tanto en la vida cotidiana como productiva de los ciudadanos, las empresas, la academia y el Gobierno.

*LEY 1341 DE 2009

La cual define los principios y conceptos de la organización de las Tics, formulando políticas públicas, garantizando la libre competencia, el uso eficiente de la infraestructura, la administración adecuada y la calidad del servicio, fortaleciendo la protección de los derechos de los usuarios.

*LEY 1978 DE 2019:

Correspondiente al Sector de las TIC, establece las funciones de la comisión de regulación y crea el Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, con el fin de aumentar la eficiencia de este sector.

*Orientaciones generales para la educación en tecnología 2008

Corresponde a una serie de Orientaciones dadas por el Ministerio de educación Nacional de la República de Colombia y Ascofade (Asociación Colombiana de Facultades de Educación), lo cual está conformado por una guía que busca motivar a estudiantes y maestros hacia la comprensión y la apropiación de la tecnología desde las relaciones que establecen los seres humanos para enfrentar sus problemas y desde su capacidad de solucionarlos a través de la invención, con el fin de estimular sus potencialidades creativas.

*Estándares de tecnología e informática MEN, 2006

En este documento se establecen los criterios que los docentes deben conocer para el desarrollo de tecnologías en el aula.

*Lineamientos para la prestación del servicio de educación en casa y en presencialidad bajo el esquema de alternancia y la implementación de prácticas de bioseguridad en la comunidad educativa

Conformado por 12 anexos que brindan orientaciones para el servicio educativo, en el marco de la pandemia por Covid-19.

6. Marco Metodológico De La Investigación

Paradigma y método.

Para dar cumplimiento a los objetivos planteados, la propuesta se realiza siguiendo el enfoque cualitativo, entendido como el método de investigación en el que se desarrollan las ciencias sociales; el cual nace del paradigma constructivista que, según como plantea Max Weber, se pretende “entender” un fenómeno social reconociendo que en “la descripción y medición de variables sociales, considerándose los significados subjetivos y la comprensión del contexto donde ocurre el fenómeno” (Citado en Hernández Sampieri, 1991 p.4). Por las razones anteriores este trabajo busca comprender y profundizar los fenómenos, en este caso en escritura creativa, explorándolos desde la perspectiva de los participantes, (estudiantes de segundo ciclo escolar) en un ambiente digital y en relación con el contexto (aula de clases).

Tipo.

El planteamiento del estudio se realiza siguiendo el tipo de Investigación-acción, propuesto por primera vez en 1946 por el psicólogo social Kurt Lewin que buscaba dar respuesta a situaciones en donde se transformaran acciones a partir de la toma de decisiones y no se utilizaban los procedimientos de investigación clásicos en el momento, lo que permite una investigación destinada a encontrar soluciones reales en el contexto, en relación con las variables planteadas, en este caso escritura creativa y herramientas tics en el proceso de enseñanza, en donde se debe comprender el conocimiento práctico para poder ayudar a la población, aprendiendo así de ellos mismos, de sus características y de su entorno. Esto permitirá una transformación de la realidad del grupo al cual se aplica la propuesta, en este caso en torno a los procesos de escritura de los estudiantes de segundo ciclo del Colegio Cooperativo Paulo VI, fortaleciendo las capacidades intelectuales y cognitivas en donde todos los integrantes intervienen de manera tal, que se genere una interacción entre ellos y las herramientas

tecnologías. “La investigación-acción interpreta lo que ocurre desde el punto de vista de quienes actúan e interactúan en la situación problema, por ejemplo, profesores y alumnos, profesores y director”. Elliot (1993 p.25). Por tanto este proyecto tiene como finalidad evidenciar la influencia de las Tics en procesos cotidianos de escritura y mejorar dichas prácticas en aula para que los estudiantes aborden la producción textual de manera creativa y autónoma a través de recursos digitales.

Elliott (1993), plantea que la Investigación-acción (IA) se centra en el descubrimiento y resolución de las situaciones a las que se debe enfrentar un maestro para llevar a la práctica, también supone una reflexión sobre las acciones que realiza y los recursos que utiliza. Por último, busca integrar la teoría en la práctica, dando lugar a los cambios necesarios para transformar la realidad de los sujetos. Por ende, al hablar de esta transformación, en el contexto de la unidad de análisis, va enmarcado a viabilizar la función de las Tics en los procesos de escritura creativa. Es por esta razón, que el desarrollo de la IA, brinda herramientas de investigación a nivel educativo y social en donde no solo se enfoca en identificar el problema y estudiarlo, sino también en transformar la práctica, en este caso educativa; generar una mejor comprensión de dicha práctica; vincular el análisis, la transformación, el conocimiento y la participación de los actores en la recolección de la información, las decisiones a tomar, la practica; y finalmente, generar una reflexión crítica de los resultados, siempre atendiendo a las necesidades de los integrantes de la investigación.

Fases del estudio.

La presente propuesta se desarrolla en 3 etapas

Fase 1: En la **fase inicial** se realiza un acercamiento a la población, caracterizando los niveles de escritura y uso de las herramientas tecnológicas, desde la identificación y recolección de datos a partir de la aplicación de un diagnóstico.

Fase 2: Dentro de la **fase de ejecución** de la propuesta, se diseña el instrumento para aplicar en el aula, basado en un taller que permita analizar y establecer contrastes y similitudes entre los modos en que cada estudiante asume los procesos de escritura creativa desde el uso de herramientas tecnológicas.

Fase 3: En la **fase de cierre**, y teniendo en cuenta las fases anteriores, se construyen los hallazgos generados del análisis de todos y cada uno de los talleres aplicados, de tal manera que se establezcan las conclusiones para comprender sobre la incidencia de las tecnologías de información, como estrategia didáctica que permita el fortalecimiento del proceso de escritura creativa

6.1 Recolección De Información

Con el objetivo de llevar a cabo la presente propuesta de investigación, las fuentes primarias, definidas por Wewers (2007) como “materiales producidos en el período en estudio que reflejan las preocupaciones inmediatas y perspectivas de los participantes”, se abordan desde la información suministrada por parte de las docentes de lengua castellana y la experiencia propia en el aula, con respecto a las diferentes actividades que se realizan en la institución para desarrollar la escritura; como también, el instrumento de recolección de datos aplicado en la primera intervención con los estudiantes: el diagnóstico, que abarca el sentir y la mirada del grupo de trabajo frente a la aplicación de las tics en la escritura.

Por otro lado, y siendo consecuente con la fundamentación de la investigación en donde se pretende identificar la incidencia que tiene el uso de las Tics en el fortalecimiento del proceso de escritura creativa, las fuentes secundarias se abordaron a partir de revisión teórica y bibliográfica, investigaciones previas sobre el manejo de tecnologías en el aula, tesis encontradas en el repositorio de la Universidad ECCI y páginas y sitios web que fuesen prácticos para llevar a cabo las actividades propuestas.

6.1.1 Población.

Con el fin de establecer el grupo de estudiantes con que se pretende desarrollar el trabajo de investigación, me remito a Arias (2006), quien apunta que la población es “un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación. Ésta queda delimitada por el problema y los objetivos del estudio”, conforme a esta afirmación, la población, siguiendo los requerimientos planteados, está constituida por los estudiantes de segundo ciclo escolar “primaria” del Colegio Cooperativo Paulo VI, ubicado en el municipio de la Calera, Cundinamarca.

6.1.2 Muestra.

Siguiendo el planteamiento de Arias (2006), también afirma que la población debe estar delimitada especificando los sujetos que serán parte del análisis y a los cuales se pretende aplicar los instrumentos de recolección para analizar y hacer las respectivas inferencias. De esta manera, el grupo está constituido específicamente por 10 estudiantes que cursan grado cuarto y quinto de primaria en el Colegio Cooperativo Paulo VI, jornada única. El colegio está ubicado en la cabecera municipal del pueblo, en el área rural, a 16 kilómetros de la ciudad de Bogotá. En el grupo de estudiantes de análisis contamos con 5 niñas y 5 niños, con edades que oscilan entre 9 y 10 años. Dentro de este marco de caracterización, se cuenta con un grupo de estudiantes en los

cuales ocho de ellos han tenido una permanencia en la institución desde su primer año educativo y en general han presentado un rendimiento alto en torno a los procesos académicos, se destacan por su disciplina y por los resultados positivos en la mayoría de asignaturas. Cabe aclarar que en general, el curso muestra una buena aptitud, según el concepto de los maestros que guían los procesos.

Teniendo en cuenta lo anterior, a gran escala se cuenta con un grupo abierto a las propuestas planteadas en el desarrollo de la presente propuesta y que se espera, pueda arrojar resultados sólidos para el análisis y la validez del trabajo.

6.1.3 Técnica De Recolección De Datos.

Para la elaboración de la propuesta se tienen en cuenta los resultados obtenidos en la primera interacción con los estudiantes que se llevó a cabo por medio de un diagnóstico, apuntando a agrupar datos iniciales en relación con las dificultades y fortalezas que tiene el grupo. Como lo plantea Buisán (1984) el diagnóstico pedagógico es el conjunto de actividades que tienen como finalidad conocer el estado de desarrollo del estudiante, en este caso en torno a los procesos de escritura creativa. Este facilita la identificación de características personales que pueden influir en el desarrollo de la propuesta para la orientación dirigida a tomar decisiones en el taller a aplicar en los estudiantes.

En esta investigación, el diagnostico estuvo constituido por 10 preguntas en formato digital, “Formulario Google” que tenían como objetivo conocer el uso que dan los estudiantes a las tecnologías en el ámbito académico; y por otro lado, el nivel de escritura y uso de creatividad representada gráficamente. (Formulario 1)

El segundo instrumento implementado en la investigación es el taller. La palabra taller, viene del francés atelier y significa lugar de estudio, obraje, oficina. Según Nidia Aylwin De Barros Y Jorge Gissi Bustos De Barros, citados por Arnobio Maya en *El taller educativo* (2007), este es una estrategia pedagógica que pretende alcanzar la integración entre la teoría y práctica en el cual alumnos y docentes enfrentan a un conjunto de problemas específicos, en este caso apuntando a resolver la pregunta problema inicial. Además de esto, estos autores agregan que:

El taller es concebido como un equipo de trabajo, formado generalmente por un docente y un grupo de alumnos en el cual cada uno de los integrantes hace su aporte específico. El docente dirige a los alumnos, pero al mismo tiempo adquiere junto a ellos experiencia de las realidades concretas en las cuales se desarrollan los talleres, y su tarea en terreno va más allá de la labor académica en función de los alumnos, debiendo prestar su aporte profesional en las tareas específicas que se desarrollan. (pp.13).

Además de esto, el taller cumple con unas perspectivas específicas para ser llevado a cabo en el aula, en donde como docente, en este caso, se generan ambientes virtuales y grupales, promoviendo espacios de comunicación y posibilitando la integración que conlleve a un nuevo desarrollo de actitudes y habilidades digitales y en los procesos de escritura de manera creativa.

El taller de aplicación, consta de tres retos en donde haciendo uso de diferentes herramientas digitales, los estudiantes construirán narraciones propias , apoyándose de los recursos virtuales y teniendo presente los direccionamientos de la docente para desarrollar poco a poco la escritura creativa, cerrando con la participación en un concurso de cuento, que se publicará y compartirá con toda la institución.

6.1.4 Procedimiento.

En el desarrollo de aplicación de la presente propuesta, se tiene en cuenta la etapa de construcción de ideas, escritura, revisión y corrección, desde aplicaciones tecnológicas, pues se pretende fortalecer e incentivar al estudiante a escribir de manera tal que la creatividad juegue un papel relevante en la invención de mundos posibles, teniendo como herramientas de construcción las tics.

A continuación se presentan de manera muy precisa el procedimiento en la aplicación de la herramienta de Taller y la funcionalidad en el desarrollo de la propuesta:

Tabla 1

Intervención 1 Diagnóstico

OBJETIVO	Caracterizar el uso específico de las herramientas tics, en relación con los procesos académicos “escritura” mediante la aplicación de una encuesta diagnóstica.
ACTIVIDAD	Dar respuesta a unas preguntas relacionadas con el uso de tics. Solucionar ejercicio sobre escritura.
RECURSOS UTILIZADOS	Formulario Google
EVALUACIÓN	En este primer encuentro, la evaluación gira en torno al análisis de los diagnósticos para iniciar el diseño del taller sobre escritura creativa mediante las tics Fuente propia

Tabla 2

Intervención n° 2-RETO A

META	Identificar el nivel de creatividad escrita, en un ejercicio corto, a través de herramientas digitales
ACTIVIDAD	CADÁVER EXQUISITO a partir de ideas adquiridas por página interactiva
RECURSOS UTILIZADOS	El caldero mágico “página interactiva” Documentos google Videollamada

PARA ANÁLISIS	Revisión de ortografía, creatividad, uso adecuado de signos de puntuación, organización lógica de acciones según tiempo-espacio y socialización de textos con los demás compañeros. Trabajo colaborativo
----------------------	---

Fuente propia

Tabla 3

Intervención n° 3 RETO B

META	Construir un texto que permita evidenciar el proceso de creación escrita.
ACTIVIDAD	EL HORÓSCOPO * Articulación de ideas sueltas para la construcción de un horóscopo, desde la imaginación del estudiante. *Creación gráfica del horóscopo, haciendo uso de una herramienta digital. *Revisión, retroalimentación y corrección del texto.
RECURSOS UTILIZADOS	*Canva *Google
PARA ANÁLISIS	Reinvención del texto teniendo en cuenta la creatividad, caracterización del personaje, coherencia y cohesión de las ideas y uso de cronotopo de manera superficial Uso de aplicaciones audiovisuales

Fuente propia

Tabla 4

Intervención n° 3 RETO C

META	Comprender la influencia de las tics como estrategia didáctica que permita el desarrollo de la escritura creativa en el aula.
ACTIVIDAD	*Construcción de un cuento para concurso. *Lectura y análisis del texto realizado en función de las características ya establecidas en las fases anteriores. *Revisión y socialización del trabajo realizado.
RECURSOS UTILIZADOS	Documentos google Correo Gmail Apoyo de editorial OCR

PARA ANÁLISIS	Escritura autónoma, concordancia entre ideas, uso de palabras de enlace, determinación de cronotopo, caracterización del personaje y creatividad. Interactividad y digitalización
----------------------	--

Fuente propia

6.1.5 Cronograma De Actividades.

Tabla 5

Cronograma de actividades

		2021					2022		
MES		MAY	JUN	JUL	AGO	SEPT-OCT	NOV-FEB	MAR	ABRI
OBJETIVOS	ACTIVIDADES								
ELABORACIÓN DE LA PROPUESTA	Definición del tema a trabajar								
	1. Planteamiento de pregunta								
	2. Caracterización de la población								
Identificar la eficacia de herramientas digitales en relación al desarrollo de procesos de habilidades comunicativas, caracterizando los niveles específicos de escritura en la población, a partir de una propuesta de aplicación en el aula.	1. Diseño del instrumento de recolección de información								
	2. Diagnóstico								
	3. Diseño de actividades para aplicación a los estudiantes								
Analizar los alcances del uso de Tics, en el proceso de	Aplicación de Reto 1								
	Aplicación de Reto 2								

escritura creativa de los estudiantes de segundo ciclo de primaria, del Colegio Paulo VI, a partir de la información recolectada en la propuesta planteada.	Aplicación de Reto 3		
Comprender la influencia de las tecnologías de información, como estrategia didáctica que permita el desarrollo de la escritura creativa.	Análisis de resultados obtenidos con las actividades realizadas		
	Resultados finales		
Presentación final	Retroalimentación		

6.2 Análisis De La Información

Para el análisis de la información, se tiene en cuenta principalmente, los datos obtenidos en el desarrollo del diagnóstico inicial, cada uno de los talleres realizados en los encuentros con los estudiantes y la interpretación dada desde la investigación para generar las conclusiones. De esta manera, para el análisis del diagnóstico, se utiliza la herramienta *Google Formularios*, que desde su practicidad de aplicación, crea gráficas y porcentajes para cada una de las preguntas, favoreciendo y facilitando la organización de los datos.

Continuando con el proceso de análisis, para la revisión de la información del taller en los retos, se aplica una matriz de doble entrada (elaborada en Excel), la cual corresponde a un tipo de registro que permite organizar y sistematizar información a partir de columnas horizontales y

verticales que concentran y relacionan los datos que se han obtenido de los ejercicios desarrollados en los encuentros con los estudiantes. (Tabla 6)

Y para finalizar, se plasman los hallazgos y conclusiones, de tal manera que se cumpla con el objetivo general de la propuesta; en el siguiente capítulo se puede evidenciar lo anterior, teniendo en cuenta la interpretación de los datos.

6.2.1 Instrumentos de recolección.

Los instrumentos a aplicar, especificados anteriormente para el desarrollo de esta propuesta, son los siguientes:

1. Encuesta para el desarrollo de la primera intervención y diagnóstico:

Formulario 1

Diagnóstico aplicado a los estudiantes “primer encuentro”



TICS EN MI PROCESO ACADÉMICO

Estimado estudiante

Reciba un cordial saludo

La siguiente encuesta tiene como objetivo observar su percepción frente al uso de las tecnologías en los procesos académicos.

Por favor contestar de manera sincera

Cada pregunta cuenta con su indicación de respuesta.

Correo *

Tu dirección de correo electrónico

NOMBRE Y APELLIDO

Tu respuesta

EDAD

- 9 AÑOS
- 10 AÑOS
- 11 AÑOS

1. ¿Cuáles son las herramientas digitales que usa con mayor frecuencia? *

- Plataformas educativas
- Aplicaciones de internet
- Wikis
- Videos
- Foros
- Redes sociales
- Chat
- Salas de grupos
- videojuegos
- WhatsApp
- Videollamadas

2. ¿Con qué frecuencia utilizas las páginas web, herramientas digitales y presentaciones interactivas para las clases? *

- Siempre
- Frecuentemente
- Casi siempre
- Muy rara vez
- nunca

3. ¿Tus maestros utilizan recursos digitales para las clases? *

- si
- no

4. ¿con qué frecuencia utilizas las siguientes herramientas para realizar ejercicios de escritura ? *

	Siempre	constantemente	A veces	nunca
Cuaderno	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
celular	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Páginas web	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Documentos Word	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Juegos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

5. ¿Qué recursos prefieres para trabajar en la clase de español? *

- Libros de lectura
- Cuaderno
- Dictados
- Actividades interactivas en internet
- Aplicaciones

6. Consideras que las herramientas digitales permiten fortalecer los procesos de escritura?. *

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- No estoy de acuerdo

7. ¿Qué recursos crees que son más llamativos para realizar ejercicios de escritura? *

- Dictados
- Ejercicios en la web
- Producción de tus propios textos, desde el cuaderno
- Producción de tus propios textos, desde recursos digitales "WEB"

EJERCICIO DE ESCRITURA

Vamos a realizar el siguiente ejercicio, ten en cuenta la creatividad a la hora de escribir.

Realiza la siguiente lectura: El niño que no leía: Erase una vez un niño que nunca leía. Por eso tampoco leyó aquel cartel que decía: "Como pases por aquí, te convertirás en ratón". Desde entonces es un ratón que no quita el hambre y al que persiguen todos los gatos. Ves como no siempre es tan malo leer ¿cuál es el mensaje que nos deja el texto? *

9. Después de la lectura: inventa y escribe a continuación un nuevo final para la historia *

Tu respuesta

Utiliza una aplicación o programa de tu computador, para realizar un dibujo que represente la historia anterior.

Tu respuesta

Enviar

Página 1 de 1

Borrar formulario

Fuente propia, elaborado en Google Forms

2. Rejilla para elaboración de matriz de doble entrada, aplicada para el análisis de información correspondiente a las producciones de los estudiantes:

Tabla 6

Formato Matriz de doble entrada

RETO __	ESTUDIAN TE 1	ESTUDIAN TE 2	ESTUDIAN TE 3	ESTUDIAN TE 4	ESTUDIAN TE 5	CONSTAN TES
<i>NOMBRE DEL RETO</i>						
	ESTUDIAN TE 6	ESTUDIAN TE 7	ESTUDIAN TE 8	ESTUDIAN TE 9	ESTUDIAN TE 10	
VARIABLES						Constantes
CREATIVIDAD						
CARACTERIZAC IÓN DEL PERSONAJE Y CRONOTOPO						
APLICACIÓN DE TICS						

Fuente propia, elaborado en Microsoft Excel

7. Resultados

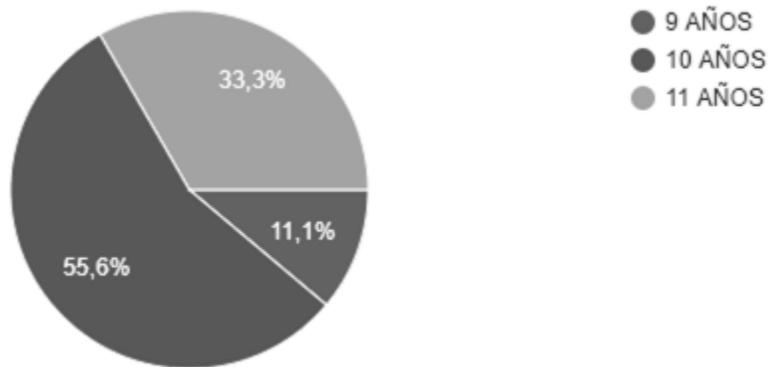
7.1 Resultados diagnóstico inicial

La encuesta y ejercicio aplicado a los estudiantes muestra un interés por el uso de recursos tecnológicos y aplicaciones digitales dentro y fuera del aula de clases, sobretodo en el manejo por gustos particulares, más que académicos; además de esto, es indiscutible la percepción del grupo, con respecto a que el uso de tics, beneficia los procesos académicos y contribuye al fortalecimiento de las habilidades de escritura.

A continuación, se presenta un análisis más detallado del diagnóstico realizado, en cada uno de los puntos:

Gráfico N° 2

Rango de edad de los estudiantes



Fuente: Resultados diagnóstico investigación

El diagnóstico fue aplicado al grupo conformado por 10 estudiantes, entre edades de 9 y 11 años de edad, en donde más del 50% tienen 10 años; siendo el grupo más representativo, según la gráfica anterior.

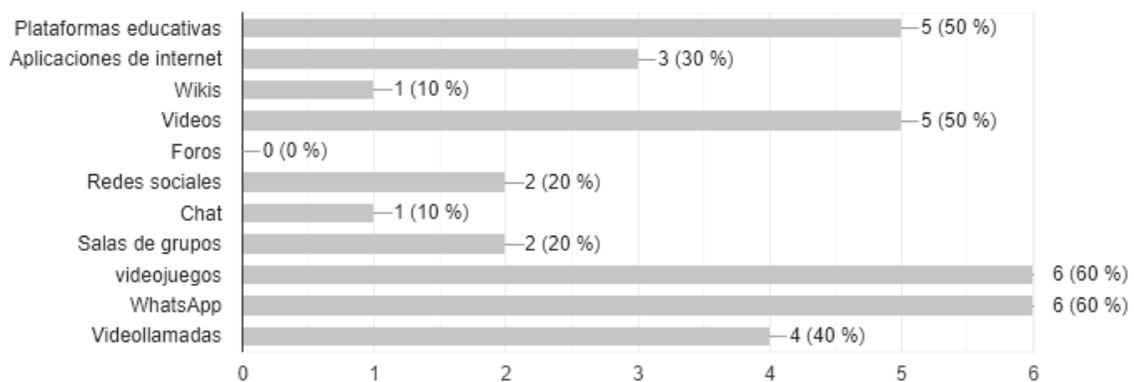
Gráfico N° 3

Herramientas digitales con mayor uso

1. ¿Cuáles son las herramientas digitales que usa con mayor frecuencia?



10 respuestas



Fuente: Resultados diagnóstico investigación

En esta pregunta, se puede observar que la gran mayoría de las herramientas digitales dadas en las opciones de respuesta, son utilizadas, y por consiguiente, conocidas por los estudiantes; sin embargo, es importante resaltar que tanto los videos y WhatsApp, como las plataformas educativas y videos, sobresalen en la frecuencia de su uso, pues son de fácil acceso y no tienen restricciones como puede ocurrir con otros recursos. Con poca diferencia de porcentaje, encontramos las video llamadas (40%), aplicaciones de internet (30%), todas ellas con algo en común: son herramientas que facilitan la comunicación escrita o verbal, lo que considero, es una ventaja pues el proceso comunicativo no solo se enfoca en un emisor, sino que la interlocución y participación se hacen presentes. En última instancia se encuentran redes

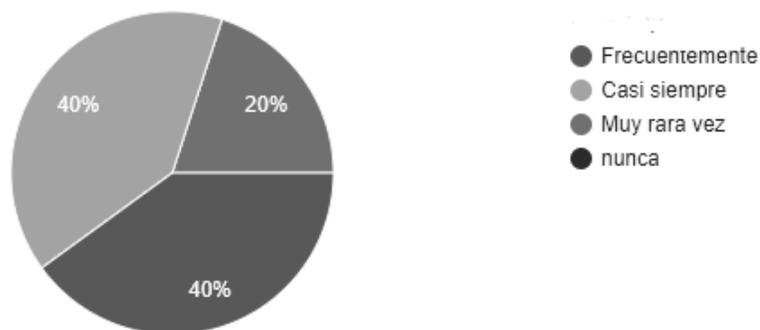
sociales, salas de grupos y wikis; los cuales pueden ser utilizados con mayor continuidad y serían de gran ayuda a los procesos de argumentación y participación colaborativa

Gráfico N° 4

Frecuencia uso de herramientas digitales

2. ¿Con qué frecuencia utilizas las páginas web, herramientas digitales y presentaciones interactivas para las clases?

10 respuestas



Fuente: Resultados diagnóstico investigación

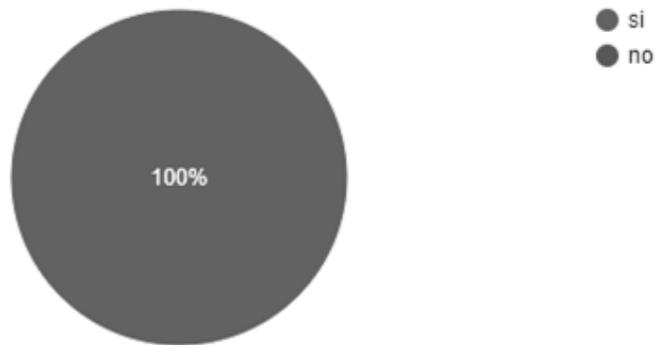
Los resultados de esta segunda pregunta son muy favorables, pues con un 40%, los estudiantes encuestados hacen uso de los recursos tecnológicos frecuentemente, esto implica que en el aula de clases prima la interacción y se cumple el objetivo de la competencia tecnológica pues potencian el desarrollo formativo desde el uso pertinente y eficaz de las herramientas tecnológicas en un contexto educativo; en cuanto a la segunda respuesta, con un 40% “casi siempre” está cercano al resultado anterior, lo que implica que la comunidad tiene acceso a dichos recursos y el docente lidera y ejecuta dinámicas en donde prime la interacción digital para construir conocimiento.

Gráfico N° 5

Uso de recursos digitales por maestros

3. ¿Tus maestros utilizan recursos digitales para las clases?

10 respuestas



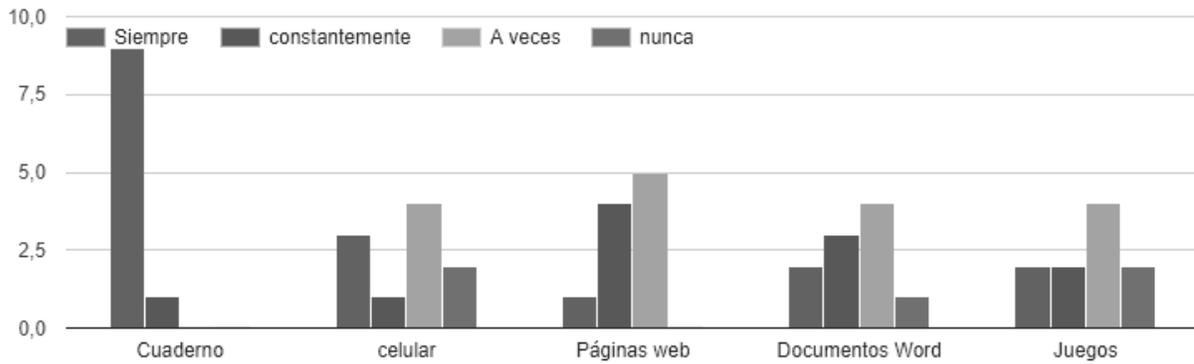
Fuente: Resultados diagnóstico investigación

Los resultados de la gráfica anterior, son muy significativos, pues en un 100% los estudiantes manifiestan que sus maestros, utilizan recursos digitales, lo cual aportará al desarrollo de esta propuesta, pues los niños han tenido un acercamiento a las tics; cabe resaltar que para el resultado anterior, ha influido también todo lo relacionado con la contingencia y estrategias educativas por pandemia “Covid-19”, las cuales han obligado a los docentes a capacitarse y aplicar estas herramientas en función de una continuidad en la educación; que se refleja mundialmente.

Gráfico N° 6

Uso de herramientas en ejercicios de escritura

4. ¿con qué frecuencia utilizas las siguientes herramientas para realizar ejercicios de escritura ?



Fuente: Resultados diagnóstico investigación

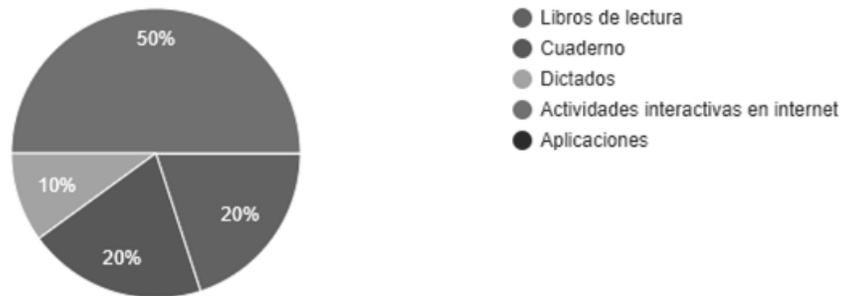
En estos resultados es importante analizar que dentro del aula, en pocas ocasiones se ha uso de herramientas para promover la escritura; recursos como páginas web, documentos digitales o juegos ofrecen la oportunidad de generar producción textual y composiciones propias de los estudiantes, sin embargo son escasamente aplicados por los maestros, pues como se puede visualizar, se enfocan más en la escritura en el cuaderno, dando más importancia al modelo de enseñanza tradicional. En consecuencia a lo anterior, es necesario que en el aula se incentive más al uso de estos y otros recursos, siendo promotores de acciones que impacten en las habilidades comunicativas y de expresión escrita, con la diversidad de posibilidades para promover el pensamiento creativo.

Gráfico N° 7

Recursos preferidos en clase

5. ¿Qué recursos prefieres para trabajar en la clase de español?

10 respuestas



Fuente: Resultados diagnóstico investigación

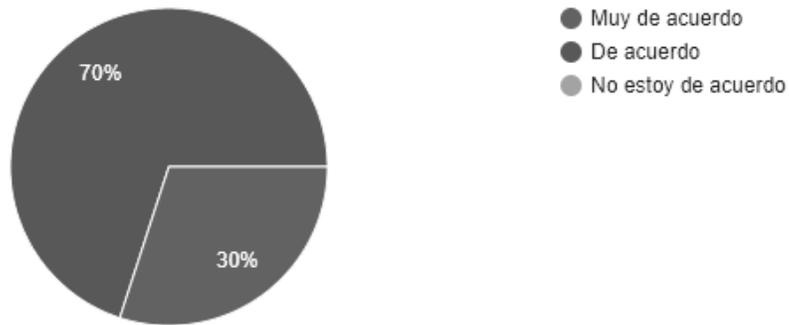
En esta pregunta, El 50% de los estudiantes eligió actividades interactivas en internet, lo que permite deducir que prefieren recursos de acceso tecnológico y digital en donde puedan interactuar y aprender al mismo tiempo; lo cual es de gran relevancia en esta propuesta pues es el elemento principal para cumplir con los objetivos y poder identificar la eficacia de estas herramientas en el desarrollo de habilidades de escritura creativa, sin dejar de lado la importancia de su estructura y características, en relación con la coherencia, cohesión, principios de la didáctica de la composición y los parámetros trabajados en el marco teórico para el análisis de resultados.

Gráfico N° 8

Herramientas para fortalecer escritura

6. Consideras que las herramientas digitales permiten fortalecer los procesos de escritura?.

10 respuestas



Fuente: Resultados diagnóstico investigación

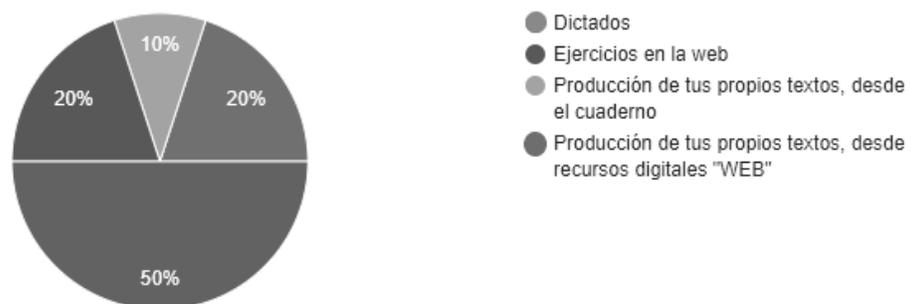
Dentro del grupo control, se evidencia que todos los estudiantes están de acuerdo con que las herramientas digitales permiten fortalecer los procesos de escritura; esto facilita y permite que la propuesta se lleve a cabo de manera asertiva.

Gráfico N° 9

Recursos llamativos para trabajar escritura

7. ¿Qué recursos crees que son más llamativos para realizar ejercicios de escritura?

10 respuestas



Fuente: Resultados diagnóstico investigación

En esta grafica se evidencia cómo llama la atención a los estudiantes del grupo los recursos digitales WEB, para producir textos, lo cual es una ventaja en el desarrollo de la propuesta y un insumo para generar las actividades que estarán enfocadas en uso de aplicaciones digitales para desarrollar ejercicios de escritura. Seguido de esto, con un 20% se encuentra los dictados y ejercicio en la web, y tan solo con un 10%, es llamativo para los estudiantes el uso del cuaderno, lo cual demuestra que este recurso no es de gran gusto para ellos, pero al ser un requisito de la clase, debe usarse.

Ilustración 2

Ejercicio de escritura

EJERCICIO DE ESCRITURA

Realiza la siguiente lectura: El niño que no leía: Erase una vez un niño que nunca leía. Por eso tampoco leyó aquel cartel que decía: "Como pases por aquí, te convertirás en ratón". Desde entonces es un ratón que no quita el hambre y al que persiguen todos los gatos. Ves como no siempre es tan malo leer ¿cuál es el mensaje que nos deja el texto?

10 respuestas

Fuente propia: diagnóstico investigación

El último punto del cuestionario, está enfocado en un ejercicio de lectura, comprensión y una construcción de un texto corto, esto en la búsqueda de identificar el nivel de los estudiantes en este proceso; Cabe resaltar que con la revisión del diagnóstico, los estudiantes presentan un dominio básico de producción escrita, competencia lectora y creatividad, lo cual hace parte de la propuesta de investigación en función de una novedosa estrategia pedagógica en el aula, que acerque a los escolares a una nueva experiencia de aprendizaje desde las tics.

7.2 Resultados Aplicación de taller por retos

El taller aplicado al grupo se enfocó en 3 retos relacionados con la producción individual y colectiva, brindando a los estudiantes la oportunidad de generar escritura desde herramientas digitales llamativas y que fortalecieran los procesos de estructura, redacción y composición escrita; de esta manera al recopilar los resultados de cada una de las intervenciones, se evidencia lo siguiente, de acuerdo a las variables de esta propuesta:

7.2.1 RETO N° 1 El Cadáver exquisito.

Creatividad en la escritura. El primer reto está enfocado en una dinámica grupal, en donde a partir de frases aleatorias brindadas por la página Web *El Caldero Mágico* (Anexo 1), los estudiantes construyen una historia dando secuencia a las ideas de sus compañeros, ejercicio de escritura conocido como el Cadáver exquisito; a continuación se presenta la matriz de doble entrada, en donde se podrá evidenciar constantes para el análisis de los resultados del ejercicio:

Tabla 7

Matriz de doble entrada Reto 1

RETO 1	ESTUDIANTE 1	ESTUDIANTE 2	ESTUDIANTE 3	ESTUDIANTE 4	ESTUDIANTE 5	CONSTANTES
<p>Cadáver exquisito</p> <p><i>era muy amistoso pero no podía irse por necesitaba una cosa para sentirse libre y seguir su camino</i></p> <p><i>entonces el fantasma se dio cuenta que por fin había echo amigos verdaderos y se abrazaron y de sus ojos salieron pequeñas gemas de colores</i></p> <p>En cierto país muy lejos, tan lejos que no me acuerdo, un fantasma que vivía en una cueva muy oscura y peligrosa...</p>	<p><i>aquel fantasma necesitaba la gema que él le había dejado a su amada antes de morir</i></p> <p><i>entonces se empezaron a subir al cielo y se sentían que podían volar y ser libres</i></p>	<p><i>pues era su objeto más preciado y lo único que lo ataba a este mundo, además quería salir a conseguir amigos ya era muy solitario y tímido</i></p> <p><i>en ese momento descubrió que el verdadero tesoro no era la gema sino la amistad verdadera</i></p>	<p><i>le gustaba comer pizza y ver televisión: un día decidió salir a la ciudad pero pasó algo muy inesperado</i></p> <p><i>entonces por fin fue libre y feliz y ahora tenía una amistad para siempre. FIN</i></p>	<p><i>lo que pasó fue que el no sabía que los humanos lo podían ver y se topo con un grupo de viejitos que se asustaron mucho al verlo</i></p>	<p>*Falta mayor uso en la variedad de palabras y conectores.</p> <p>*Se evidencia secuencia en la historia lo que conlleva a mantener el hilo conductor de la trama</p> <p>*Hay una secuencia lógica en la estructura de la historia “inicio-nudo-desenlace”, característica clave de los textos narrativos.</p>	
	ESTUDIANTE 6	ESTUDIANTE 7	ESTUDIANTE 8	ESTUDIANTE 9	ESTUDIANTE 10	
	<p><i>el fantasma les habló y cuando se calmaron les explicó porque estaba en su</i></p>	<p><i>poco a poco se hizo amigo de los viejitos que le prometieron ayudarlo a buscar su gema pero era difícil</i></p>	<p><i>el fantasma les conto donde vivía y se fueron a buscar la gema pero al</i></p>	<p><i>entonces a los viejitos les dio tanta tristeza y murieron en ese mismo instante</i></p>	<p><i>pero se convirtieron también en fantasmas pues no se podían ir</i></p>	

	<i>mundo y también les conto que tenia que encontrar la gema para poder ser libre y irse tranquilo</i>	<i>porque no tenían ninguna pista</i>	<i>llegar se encontraron que ya no vivía nadie en ese lugar</i>	<i>pues su corazón no aguanto la tristeza que vieron en el fantasmita</i>	<i>hasta que ayudaran a su amigo y asi todos podían ser libres</i>	
	VARIABLES				CONSTANTES	
CREATIVIDAD	<ul style="list-style-type: none"> *La creatividad gira entorno a la imaginación básica de crear criaturas y hacer que estas interactúen y hablen con los humanos en un contexto real. *Las ideas están hiladas a un proceso imaginativo en torno al espacio (entendiéndose este como la cueva) la creatividad es evidente hay ficción y realidad en el relato. *La creatividad está dada meramente a la descripción de hechos y de personajes, falta mayor apreciación y producción desde el carácter, fantástico, autónomo e imaginativo. 				Se plasman imágenes que construyen significados básicos y permiten al compañero dar continuidad sin perder la coherencia de la trama de la historia.	
CARACTERIZACIÓN DEL PERSONAJE Y CRONOTOPO	<ul style="list-style-type: none"> *La caracterización se enfoca sobretodo en el fantasma de la historia, dando una corta descripción de su personalidad. *La acción que realizan los personajes, permite descifrar su papel dentro de la historia. * El tiempo de la narración se encuentra en pasado. 				La caracterización recoge algunos aspectos descriptivos de los personajes, sin embargo hay que hacer más énfasis en ciertas cualidades y aspectos para que el lector tenga mejor claridad sobre dichos personajes.	
APLICACIÓN DE TICS	<ul style="list-style-type: none"> *El desarrollo del ejercicio se genera desde una plataforma digital “Google docs” en donde de manera instantánea, los estudiantes interactúan para construir el texto. *Al tener que dar una respuesta inmediata, los estudiantes se ven en la obligación de crear una intervención que cumpla los requisitos dados para la clase y se pueda cumplir un objetivo en común. *Para este ejercicio fue fundamental la conexión a internet de todos los participantes; lo que permitió un resultado exitoso de la actividad, demostrando la eficacia de este tipo de recursos educativos en el aula. 				Las características que se evidencian en este ejercicio, en relación a las tics, son: <ul style="list-style-type: none"> *interactividad *instantaneidad *interconexión *colaboración 	

Al generar el registro anterior, se observan tendencias a utilizar esquemas narrativos tradicionales, los cuales se establecen desde la clase de lenguaje y se mantienen en la estructura del género narrativo, en este caso a manera de cuento. El orden de las ideas está dado por la secuencia de la historia en donde se evidencia un inicio, un nudo y un desenlace, involucrando lo fantástico y elementos de la realidad; es en esta relación que se hace evidente la creatividad pues la mayoría de los estudiantes, en su turno de escritura, apuntan a la creación de personajes y espacios verisímiles, asociando el recurso de la memoria para plasmar imágenes que construyan significados básicos y permitan al compañero dar continuidad sin perder la coherencia de la trama de la historia; sin embargo para este primer reto, la creatividad está dada meramente a la descripción de hechos y de personajes, falta mayor apreciación y producción desde el carácter, fantástico, autónomo e imaginativo de la ficción hecha escritura (Vargas Llosa, 2011)

Caracterización del personaje y cronotopo. Estos elementos propios de la escritura creativa, se hacen evidentes de una manera superficial pues los estudiantes describen a los personajes a través de adjetivos calificativos, por lo cual es necesario profundizar en el desarrollo de este elemento, y que de esta manera se establezca la importancia de cada personaje dentro de la narración.

Ilustración 3

Resultado reto n° 1

En cierto país muy lejos, tan lejos que no me acuerdo, un fantasma que vivía en una cueva muy oscura y peligrosa...

@NDR3A: era muy amistoso pero no podía irse por necesitaba una cosa para sentirse libre y seguir su camino

IS@B3LL@: aquel fantasma necesitaba la gema que él le había dejado a su amada antes de morir

D@NNA: pues era su objeto máspreciado y lo único que lo ataba a este mundo, además quería salir a conseguir amigos ya era muy solitario y tímido

N3ST0R le gustaba comer pizza y ver televisión: un día decidió salir a la ciudad pero pasó algo muy inesperado

JU@N G: lo que pasó fue que él no sabía que los humanos lo podían ver y se topo con un grupo de viejitos que se asustaron mucho al verlo

JU@N V: el fantasma les habló y cuando se calmaron les explicó porque estaba en su mundo y también les conto que tenía que encontrar la gema para poder ser libre y irse tranquilo

JULj@N@: poco a poco se hizo amigo de los viejitos que le prometieron ayudarle a buscar su gema pero era difícil porque no tenían ninguna pista

TOMAS SANCHEZ el fantasma les conto donde vivía y se fueron a buscar la gema pero al llegar se encontraron que ya no vivía nadie en ese lugar

ELIANA: entonces a los viejitos les dio tanta tristeza y murieron en ese mismo instante pues su corazón no aguantó la tristeza que vieron en el fantasmita

THOMAS CASTRO: pero se convirtieron también en fantasmas pues no se podían ir hasta que ayudaran a su amigo y así todos podían ser libres

@NDR3A: entonces el fantasmita se dio cuenta que por fin había echo amigos verdaderos y se abrazaron y de sus ojos salieron pequeñas gemas de colores

IS@B3LL@: entonces se empezaron a subir al cielo y se sentían que podían volar y ser libres

N3ST0R: en ese momento descubrió que el verdadero tesoro no era la gema sino la amistad verdadera

D@NNA: entonces por fin fue libre y feliz y ahora tenía una amistad para siempre. FIN

Como se evidencia anteriormente, las acciones y los espacios donde se desarrollan los hechos hacen que el lector tenga la posibilidad de interpretar las actitudes personajes. Bajtín dice que el cronotopo en la literatura, sea cual sea el género, debe estar narrado en cierto tiempo, entendido este como años o épocas específicas, pero también el cronos (tiempo) entendido como el tiempo verbal en el que los educandos realizan sus narraciones (pasado, presente y futuro), al realizar la revisión se encuentra que los niños narran los hechos en pasado, no especifican año o época de la historia narrada, sin embargo las descripción de los espacios como lo define Bajtín, permite que el lector tenga una perspectiva de la época en la que se cuentan los acontecimientos debido que los estudiantes parten de espacios y contextos como cueva y ciudad.

Aplicación de herramientas de tics. Retomando las características de las tics mencionadas por Sardelich (2006), en este primer reto se puede evidenciar en relación a la *interactividad*, desde la participación activa y necesaria de cada uno de los estudiantes, para dar una secuencia a la historia; la *instantaneidad*, pues la información trabajada dentro de la plataforma google, permitía que todos participaran de manera instantánea, estableciendo relaciones en la información y permitiendo que los estudiantes interactuaran sin importar las barreras de espacio y tiempo; *interconexión*, pues los discentes tuvieron la oportunidad de actuar en conjunto, desde sus ordenadores, aplicando las tecnologías y el proceso de creación escrita desde la dirección de la docente; y por último y más importante en este caso, la *colaboración*, pues se posibilitó el trabajo en equipo, en la búsqueda y consecución de un objetivo en común, como lo era la construcción de una historia desde la creatividad y la secuencia de ideas.

7.2.2 RETO N° 2 Horóscopo

Este segundo reto está encaminado en la composición de un texto a manera de horóscopo, en donde los estudiantes caracterizan un signo zodiacal, desde su inventiva y las experiencias propias frente a las predicciones; a continuación se puede evidenciar el registro de datos y contraste de la creación de los estudiantes:

Tabla 8

Matriz de doble entrada Reto 2

RETO	ESTUDIANTE 1-2	ESTUDIANTE 3-4	ESTUDIANTE 5-6	ESTUDIANTE 7-8	ESTUDIANTE 9-10	CONSTANTES
Horóscopo	Palmerescopio: Son los que nacen en el mes de abril y tienen el poder de controlar el crecimiento de los árboles y son personas amables y carismáticas que siempre ayudan a lo demás. Perderán su trabajo porque les tienen envidia pero muy pronto harán un viaje a la playa donde encontrarán al amor de su vida su color de la suerte es el verde.	Oseanoacuariopolis : Son personas tranquilas representadas por los animales del mar en septiembre las personas que sean Oseanoacuariopolis van a tener una gran transformación y serán los mejores en todo: en deportes, estudio trabajo y especialmente en cosas con agua como nadar, bucear pero ten cuidado con las escamas.	Aireopolis las personas del signo aireopolis son fanáticos del aire y se sienten perfectamente en temperaturas de frío. Nacen en agosto y su mayor hobby es elevar cometa y tienen el poder de controlar los vientos en su mes. Son personas impulsivas y su color de la suerte es azul, para este año le va a ir muy bien en el estudio y su poder le dará muchos amigos.	Solonis: las personas con este signo descienden de la rama de los sueños ellos no se rinden fácilmente y se caracterizan por ser personas un poco solitarias y tímidas y les gusta admirar al sol nacen en el mes de septiembre y en su futuro pueden ser astrónomos muy famosos. Para este año deben cuidarse de los fuertes rayos de sol y su número de la suerte es el 8.	Dineranio: son personas que se enfurecen todo el tiempo pero son muy suertudas y tienen la habilidad de hacer muchos negocios y encontrar plata, su color de la suerte es el amarillo y su número el 0. Tienen que cuidarse de los dolores estomacales y no acercarse a los ríos porque perderían su suerte.	* Crean relatos a partir de sus experiencias, en combinación con hechos fantásticos. *Los nombre de cada uno de los signos del horóscopo, hace alusión a la descripción de la personalidad creada por los estudiantes. *Hay una debilidad con respecto al uso apropiado de los signos de puntuación, se evidencia un uso constante de la conjunción Y.
VARIABLES					CONSTANTES	
CREATIVIDAD	Este ejercicio permite evidenciar una transformación de sucesos reales a poco probables. Los estudiantes presentan un horóscopo que cumple a				*El desarrollo de esta fase indica que se cumplió el objetivo de entender que la	

	<p>cabalidad su forma creativa debido a que supera la función mediadora entre la sensibilidad y el entendimiento.</p> <p>*Las descripciones dadas permiten al lector hacerse una imagen de cada uno de los signos, lo cual se da gracias a la cohesión entre ideas, transmitiendo un mensaje completo</p> <p>*La creatividad en la escritura está dada a partir de un proceso imaginativo en relación con conceptos previos y una predicción a futuro.</p> <p>*La estructura narrativa es amplia en función a la creación de situaciones jocosas o inesperadas que pueden sucederle a las personas, según el signo.</p>	<p>imaginación es la función mediadora entre la sensibilidad y el entendimiento, lo cual es evidente en cada uno de los textos finales por su invención y relación entre el contexto y lo ficcional.</p>
<p>CARACTERIZACIÓN DEL PERSONAJE Y CRONOTOPO</p>	<p>*La caracterización parte desde el nombre que se da a cada una de los signos del horóscopo, podemos evidenciar que al desarrollar la escritura, el personaje toma características propias del signo, no solo en su ventura, sino también en su forma. Un ejemplo es evidente en el segundo caso, en donde los Oseanoacuariópolis se destacan en oficios relacionados con el mar y en relación con el nombre, se articular de manera interesante</p> <p>*Al querer imitar la estructura de un horóscopo, los estudiantes apuntan a la escritura a futuro. El topo influiría según la predicción y el espacio en donde esta sea materializada, sin embargo los estudiantes se arriesgan a colocar una fecha precisa que puede generar ansiedad ante el lector si fuese un pronóstico real.</p>	<p>Las caracterizaciones a través de las descripciones de cada signo permiten al lector establecer la personalidad y el destino en donde los personajes se enmarcan en un grupo, dependiendo su mes de nacimiento, siendo estos desconocidos.</p> <p>Se cumple el objetivo de dar uso al cronotopo de manera tal que dé lugar la unión de los elementos espaciales y temporales en un todo inteligible y concreto, para la producción de cada uno de los textos.</p>
<p>APLICACIÓN DE TICS</p>	<p>*Desde antes del proceso de escritura, se evidencia el uso de tecnologías en la consulta de elementos propios de los horóscopos; de igual manera, al momento de producción del texto y plasmar a través de una imagen la idea de los estudiantes, las herramientas digitales brindan en un 100% los recursos variados para transmitir al lector, tanto de manera escrita como icónica, los textos de niños y niñas.</p> <p>*La herramienta utilizada “Canva” brinda los recursos, formas e imágenes necesarias para que los estudiantes expresen de manera creativa y novedosa su signo, teniendo en cuenta que la imagen debe estar relacionada con lo descrito en el texto.</p>	<p>* Las características que se evidencian en este ejercicio, en relación a las tics, son:</p> <ul style="list-style-type: none"> *interactividad *instantaneidad *diversidad *colaboración *creación de lenguajes expresivos

Creatividad en la escritura. Se evidencia por parte del grupo una narración breve, que guiada por la imaginación y la orientación de la docente, en el análisis del resultado, se encamina al orden inclusivo de los niveles que establecen Camps y Colomer (1991); en el nivel ejecutivo, los estudiantes cuentan con el dominio del código escrito, el cual se adquiere no solo dentro del desarrollo de esta investigación, sino de manera implícita en todos los procesos desde las diferentes áreas, que requieren la habilidad de escritura y lectura; dando paso al nivel funcional, en donde la participación docente permite que el grupo conozca y se acerque a los diversos tipos de textos, en este caso descriptivo y predictivo precisando en otros saberes además de lo gramatical, para cumplir el objetivo del reto.

En cuanto al nivel instrumental, se hace presente al momento de la construcción y producción del texto, el cual va unido con el nivel epistémico, en la forma de pensar y usar el lenguaje, pues en el ejercicio planteado los niños interactúan y combinan ideas; se evidencia en la escritura una transformación, pues perfeccionan la expresión y representación de sus ideas, dejándose llevar por la imaginación de sucesos, narrados levemente, lo cual es una característica importante en esta propuesta. Veamos un ejemplo:

Aireopolis: las personas del signo aireopolis son fanáticos del aire y se sienten perfectamente en temperaturas de frío. Nacen en agosto y su mayor hobby es elevar cometa y tienen el poder de controlar los vientos en su mes.

Son personas impulsivas y su color de la suerte es azul, para este año le va a ir muy bien en el estudio y su poder le dará muchos amigos. (Estudiantes 5 y 6 - Reto 2)

Este ejercicio permite evidenciar una transformación de sucesos reales a poco probables; se presenta un horóscopo que cumple a cabalidad su forma creativa debido a que supera la

función mediadora entre la sensibilidad y el entendimiento, característica clave de la imaginación en la escritura creativa. Además de esto, las descripciones dadas permiten al lector hacerse una imagen de cada uno de los signos, lo cual se da gracias a la cohesión entre ideas, transmitiendo un mensaje completo a partir de la creación de situaciones jocosas o inesperadas que pueden sucederle a las personas, según el signo.

Es así que, el desarrollo de esta fase indica que la propuesta está siguiendo un curso favorable y mejorando en relación al reto n° 1, ya que la variable de producción creativa, se comprende cada vez más como un proceso que se manifiesta desde la invención de hechos desde significados sencillos en un contexto que expone, según Vargas Llosa (2011), el carácter fantástico, autónomo e imaginativo de la ficción hecha escritura.

Caracterización del personaje y cronotopo. La caracterización parte desde el nombre que se da a cada una de los signos del horóscopo, podemos evidenciar que al desarrollar la escritura, el personaje toma características propias del signo, no solo en su ventura, sino también en su forma. Un ejemplo es evidente en el siguiente caso:

Oseanoacuariopolis : Son personas tranquilas representadas por los animales del mar en septiembre las personas que sean Oseanoacuariopolis van a tener una gran transformación y serán los mejores en todo: en deportes, estudio trabajo y especialmente en cosas con agua como nadar, bucear pero ten cuidado con las escamas. (Estudiantes 5 y 6 - Reto 2)

En donde los Oseanoacuariopolis se destacan en oficios relacionados con el mar y en relación con el nombre, se articula de manera interesante; esto ocurre en todos los textos del grupo. En esta segunda categoría se puede determinar que los personajes no son caracterizados

de manera directa, pero se supone una caracterización debido a los sucesos y rasgos propios según el signo, además existe una relevancia en la descripción con un carácter contextual que permite al lector reconocer la acción y las consecuencias de esta, según cada caso, y se crea una personalidad a partir de algo ya experimentado, adoptando una mirada amplia que permita producir hechos fantásticos relacionando significados sencillos en un discurso que contenga una trama que se centre en la producción de los escrito creativamente.

Por otro lado, al querer imitar la estructura de un horóscopo, los estudiantes apuntan a la escritura a futuro. El topo influiría según la predicción y el espacio en donde esta sea materializada, sin embargo los estudiantes se arriesgan a colocar una fecha precisa que puede generar ansiedad ante el lector si fuese un pronóstico real.

Aplicación de herramientas de tics. De acuerdo al desarrollo del reto N° 2, se evidencia el uso de tecnologías, no solo en el momento de aplicación del ejercicio, sino también como medio de consulta tanto de la docente como de los estudiantes, pues la información obtenida proporcionó reconocer los elementos característicos de un horóscopo y algunos ejemplos que permitieron aterrizar la escritura al objetivo creativo que se planteaba. Asimismo, en la fase de producción textual, el uso de la página web Canva da acceso a recursos, formas, imágenes y estilos variados en donde los estudiantes expresaron y plasmaron sus textos de manera llamativa, teniendo presente que la imagen que acompañase el texto, tenía relación directa con la descripción y predicción, forjando de esta manera una relación entre texto verbal y texto icónico, como se puede ver a continuación:

Ilustración 4

Creación estudiantes 1-2



Fuente: Resultados de la investigación, Canva

Ilustración 5

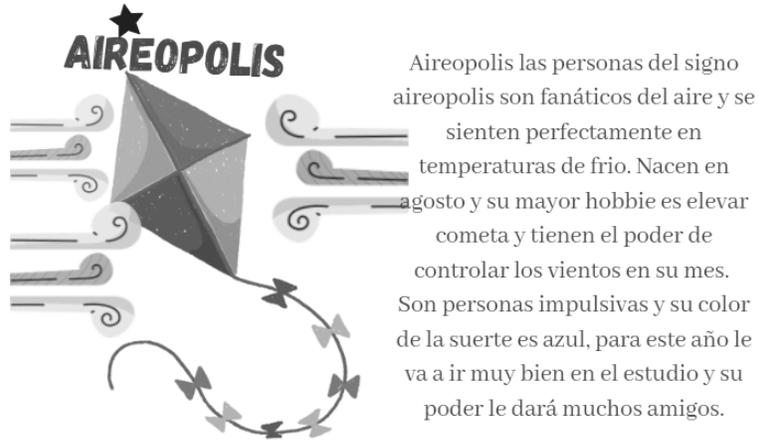
Creación estudiante 3-4



Fuente: Resultados de la investigación, Canva

Ilustración 6

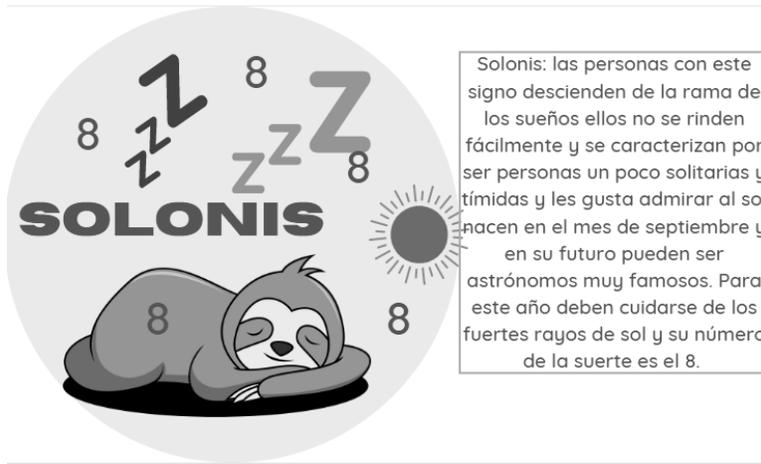
Creación estudiantes 5-6



Fuente: Resultados de la investigación, Canva

Ilustración 7

Creación estudiantes 7-8



Fuente: Resultados de la investigación, Canva

Ilustración 8

Creación estudiantes 9-10



Dineranio: son personas que se enfurecen todo el tiempo pero son muy suertudas y tienen la habilidad de hacer muchos negocios y encontrar plata, su color de la suerte es el amarillo y su número el 0. Tienen que cuidarse de los dolores estomacales y no acercarse a los ríos porque perderían su suerte.

Fuente: Resultados de la investigación, Canva

Por su parte, en lo que respecta a las características de las tics, mencionadas por Sardelich (2006), en este reto se encuentra la *diversidad* en función a las posibilidades de herramientas para la construcción de los textos y el acceso a información que permitiera culminar con éxito el ejercicio; la *colaboración*, pues se generó desde un trabajo en parejas, posibilitando la cooperación y la consecución de un objetivo en común, como lo era crear su propio horóscopo. De igual manera, se hace evidente la *creación de nuevos lenguajes expresivos*, dando uso a la alfabetización en el lenguaje digital desde ambientes de aprendizaje virtuales en la construcción de significados, lo cual fue muy interesante para los estudiantes y significativo para el análisis de la presente propuesta, pues como ya se evidenció, arrojó grandes avances en la importancia de la aplicación de las tics en la motivación a la escritura.

7.2.3 RETO N° 3 Escritura creativa libre “concurso de cuento”.

Para este último reto, se cuenta con el apoyo de la editorial OCR, quienes dan la oportunidad a los estudiantes de crear sus propias historias, las cuales se plasmarán en un libro impreso, si cumplen con los parámetros establecidos (Anexo 2) teniendo presente que el

contenido de la narración es libre y permite hacer uso de la imaginación de cada uno de los estudiantes; además de esto, materializan sus ideas con aplicaciones digitales, lo que hace que la presente propuesta sea pertinente en el objetivo que busca desarrollar; a continuación encontramos fragmentos de los cuentos creados por los discentes (textos completos, anexo 3) y su respectivo análisis:

Tabla 9

Matriz de doble entrada Reto 3

RETO	ESTUDIANTE 1	ESTUDIANTE 2	ESTUDIANTE 3	ESTUDIANTE 4	ESTUDIANTE 5	CONSTANTES
Creo mi historia	<p>“SARA Y SUS MASCOTAS Una mañana salió una niña de 9 años que se llama Sara que siempre soñaba en que sus papas le regalen una mascota pero se acordó que a la mama no le gustan los gatos y al papa no le gustan los perros , ella no sabía que hacer porque a los dos no le gustan los animales...”</p> <p>Anexo 3</p>	<p>“El gato que no saber caminar un gato no sabia caminar cuando intentaba hacerlo se resbalaba cada vez y no podia,todos se reían de el ,y esto lo ponía muy triste ,cada vez se desanimaba mas pues nadie lo ayudaba el soñaba con tener una familia y muchos amigos...”</p> <p>Anexo 3</p>	<p>“Mi ángel Bruno ¿Alguna vez has soñado con tener un amigo para toda la vida? ¿En tener un amor incondicional? Pues en esta ocasión se contará una historia de amor verdadero, un amor que enseña cosas bonitas, a querer sin esperar recibir nada a cambio. Todo empezó el 21 de noviembre de 2018 en un barrio de La Calera...”</p> <p>Anexo 3</p>	<p>“LA MANCION. Un día soleado como cualquier otro, una familia aterrorizada por raros sucesos paranormales en su nuevo hogar, escuchan sonidos extraños en el hatico, seguido de que el despertar de uno de ellos estaba con el cabello amarrado a la cama. Uno más de estos sucesos se da cuando estaban reunidos todos los integrantes...”</p> <p>Anexo 3</p>	<p>“MAX EL LUCHADOR Les voy a contar una historia que ocurrió hace muuuuuucho tiempo. En un pueblo lejano llamado Valle Titán, bonito y tranquilo vivían muchas familias, los niños jugaban felices en la calle, había perros, gatos, caballos y hasta ratones, como en todos los pueblos. Allí en la esquina de una calle vivía una familia. El papá se llamaba Juan él era un hombre fuerte...”</p>	<p>*Las historias contienen una estructura más compleja y el vocabulario varia en la narración.</p> <p>*Expresan sus ideas con naturalidad y confianza.</p> <p>*Se da uso a los signos de puntuación en función de la coherencia y cohesión del texto</p> <p>* Van más allá de los esquemas ya conocidos y se manejan formas sorpresivas de desenlace</p>

					Anexo 3	
	ESTUDIANTE 6	ESTUDIANTE 7	ESTUDIANTE 8	ESTUDIANTE 9	ESTUDIANTE 10	CONSTANTES
Creo mi historia	<p>Madness combat Somewhere In Nevada... Todo empezó con un hombre muy perseverante llamado Hank J Wiblentom, Hank empezó como un hombre normal como todos los días, Hank estaba al lado de un árbol donde su madre había fallecido, siempre iba a ese árbol todos los días, uno de esos días había un hombre que estaba con un bafle escuchando música, ...</p>	<p>La batalla de las tropas de Tamaran contra el dragón de fuego Existe un lugar muy lejano en la imaginación de la escritora del cuento, llamado Tamaran, es un lugar en el cual acontecían episodios de tranquilidad y paz una comunidad muy calmada y compañerista muy unida, un día la paz y tranquilidad de aquel lugar se vio empañada al ocurrir un hecho inolvidable...</p> <p>Anexo 3</p>	<p>Las casas fantasmas En aquella noche un fantasma que estaba a bajo de la cama 6 personas que estaban viendo una película de terror y sonó algo horrible. y fueron a ver que era y era un fantasma en la cocina las 6 personas huyeron de la casa el fantasma desapareció luego amaneció fueron a donde las casas fantasmas luego fueron a buscar al fantasma.</p> <p>Anexo 3</p>	<p>La Magia De Bruno En el mes de diciembre Gaby y Tomy como en todos los años soñaban tener una mascota, ellos siempre la pedían en sus cartas de navidad. Pero papa Noel la devolvía explicando las razones por las cuales no podían tener una, pero ellos muy tristes no dejaban de soñar. Pasados unos meses se sorprendieron con una gran visita...</p> <p>Anexo 3</p>	<p>THE ANIMAL GANG Era una tarde hermosa en la ciudad de Gley ley. Los pájaros cantaban, el río corría, los animales comían y los niños salían alegres de la escuela. Cinco adolescentes, Esteban, Juan, Sara, Valentina y Sebastián caminaron hacia una hamburguesería para hablar sobre lo que harían después de graduarse...</p> <p>Anexo 3</p>	<p>*Las historias contienen una estructura más compleja y el vocabulario varía en la narración.</p> <p>*Expresan sus ideas con naturalidad.</p> <p>*Se da uso a los signos de puntuación en función de la coherencia y cohesión del texto</p> <p>* Van más allá de los esquemas ya conocidos y se manejan formas sorpresivas de desenlace</p>

VARIABLES

CREATIVIDAD	<p>*Los estudiantes salen de su zona de confort, al evitar el común principio de la historia <i>Habia una vez...</i>, esto genera un interés al observar que desde su inicio, se crean expectativas diferentes a las ya conocidas.</p> <p>*Se retoman imágenes de experiencias o conocimientos previos y los hace inteligibles para el desarrollo de su historia, es evidente el manejo de la imaginación, sobretodo en el conflicto y desarrollo de la narración.</p> <p>*Aunque se muestran situaciones poco probables, los estudiantes articulan la realidad con elementos interesantes como fantasmas, navidad, lugares lejanos y extraños...Esto refleja la creatividad desde la creación de imágenes mentales.</p> <p>*Los textos cumplen con los principios pedagógicos establecidos por Serafini (1993), en los cuales sobresalen: la variedad en el tipo de escritos, el texto como producto de procedimientos básicos, escritura frecuente, temas y contextos reales y la importancia de escribir para diversos lectores.</p> <p>*De acuerdo a la escritura creativa, los textos cuentan con un hilo conductor que permite al lector establecer una relación intrínseca entre la trama y el accionar de los personajes.</p>	<p>*Se visualiza un contexto en el cual se instauran una serie de personajes que realizan acciones, en continuo cambio.</p> <p>*Los textos presentan un carácter ficcional.</p>
CARACTERIZACIÓN DEL PERSONAJE Y CRONOTOPO	<p>En este caso el narrador (estudiante) es quien presenta al personaje. En el desarrollo de la historia ofrece una característica a través de una relación de imágenes mentales. La caracterización es directa aunque puede ser complementada con información que fijen más atributos de los protagonistas.</p> <p>*El crear un personaje a partir de una experiencia propia, hace que el estudiante este en la capacidad de narrar algo fantástico a raíz de una realidad.</p> <p>*Se evidencia un interés especial por personajes relacionados con animales y seres sobrenaturales</p> <p>*Existe una relevancia en la descripción del personaje dentro de la narración, con un carácter contextual que permite al lector reconocer la acción y las consecuencias de esta, según cada historia.</p> <p>*Se cumple el objetivo de dar uso al cronotopo de manera tal que dé lugar la unión de los elementos espaciales y temporales en un todo inteligible y concreto, para el desarrollo de cada uno de los textos</p>	<p>*Se evidencia claridad del personaje que protagoniza la historia.</p> <p>*Se destaca la alusión del cronotopo, sobre todo al inicio de cada texto, apuntando a que sea más factible la ubicación para el lector</p>

<p>APLICACIÓN DE TICS</p>	<p>*La aplicación utilizada “Google Docs” brinda los recursos, necesarios para que los estudiantes expresen y plasmen su historia, teniendo en cuenta los criterios establecidos para el concurso de cuento.</p> <p>*Para el desarrollo de esta actividad se requiere que todos los estudiantes cuenten con acceso a equipo de cómputo.</p> <p>*La docente cumple el papel de docente mediadora, convirtiendo a los estudiantes en protagonistas de su propio aprendizaje y creando un puente entre ellos y la diversidad de recursos digitales.</p> <p>*El desarrollo de la actividad cumple con uno de los objetivos de las tics, pues los textos no solo quedarán como un ejercicio de clases, sino que se compartirán a diferentes lectores de manera digital y aportarán a la interactividad y construcción de significados.</p> <p>*Se cumplen con los elementos constituyentes en la aplicación de herramientas tics en el aula, como lo son el rol del docente, interacción entre estudiantes y ambientes virtuales.</p>	<p>* Las características que se evidencian en este ejercicio, en relación a las tics, son:</p> <ul style="list-style-type: none"> *interactividad *instantaneidad *diversidad *digitalización *inmaterialidad *creación de lenguajes expresivos
----------------------------------	--	---

Creatividad en la escritura. De acuerdo a la matriz anterior, se encuentra una propuesta novedosa, la creatividad en la escritura se hace presente desde el inicio de la historia, en donde sin dejar de lado el esquema estructural de los textos narrativos, se plasma un inicio que llama la atención pues plantea algo fuera de lo común; por otro lado, los sucesos se dan en diversos espacios guiados por la inmediatez de la narración, en donde son parte de esto, elementos de la vida diaria que los estudiantes retoman y le dan uso en sus producciones; significando, una relación entre lo real y lo fantástico; de esta manera es posible afirmar que la habilidad de crear, desde la imaginación de nuevos escenarios, se está desarrollando cada vez con más fuerza, la cual se hace evidente en la resolución que se le da al conflicto, desde la función mediadora entre la sensibilidad y el entendimiento, en el contexto cotidiano y lo ficcional.

Abordando más a fondo la escritura creativa, es pertinente recordar que esta busca visibilizar la invención de mundos a través de hechos creados por quien realiza la narración, con base en un contexto social, económico, político o histórico; además que requiere de constancia y práctica para que a futuro los procesos de creación escrita se den de forma racional; es entonces oportuno manifestar en este análisis, que lo anterior se ha cumplido en el desarrollo de la propuesta, pues al transcurrir las intervenciones con los estudiantes, se hace evidente el carácter fantástico e imaginativo de la ficción, junto con la autonomía y libertad en la escritura.

Caracterización del personaje y cronotopo. Cuando se reúnen aspectos de convergencia entre todos los textos, se evidencia que los estudiantes presentan su narración y caracterización de manera directa porque muestran a los personajes desde un primer momento, precisando las posibles acciones que desarrollan a lo largo de la trama; y en esta, fijando atributos a los protagonistas, en los cuales se evidencia gran interés a sujetos cotidianos, animales y algunos

seres sobrenaturales, dependiendo la acción y consecuencia de esta, según la secuencia y el contexto de la historia.

Además de esto, se puede determinar que el grupo tiene la claridad del personaje que protagoniza la historia y en algunos cuentos, el crear un personaje a partir de algo ya vivido, hace que los estudiantes cuenten con la capacidad de narrar algo fantástico, con carácter realista y naturalista, dando uso a elementos narrativos que no sabe que maneja debido a la escasa interacción con este tipo de prácticas.

Con respecto al cronotopo en la historia, este cumple el objetivo dando lugar a la unión de los elementos espaciales-temporales en un todo inteligible y concreto, que determina el contexto para el desarrollo de cada uno de las composiciones; se puede afirmar que con respecto a esta variable, los estudiantes la han aplicado en los tres retos, sin ninguna dificultad, lo que hace preciso el conocimiento previo de tiempo y espacio en textos narrativos.

Aplicación de herramientas tics. Para el desarrollo de este reto, todos los estudiantes partícipes debían contar con un dispositivo que les permitiera digitar su historia para ser compartida y revisada; se dio uso a la aplicación Google Docs para crear, observar y editar los textos, sin el riesgo de perder la información.

En lo que respecta a las características de las tecnologías de información y comunicación que se cumplen en este reto, encontramos que:

*La interactividad posibilita la participación activa e ilimitada de los estudiantes, desarrollando habilidades de digitación y uso de herramientas de edición.

*La instantaneidad permite el acceso de los estudiantes en cualquier momento, al texto que construyen, de una manera rápida y eficaz.

*La diversidad se hace presente, no solo en esta actividad, sino en el transcurrir de la aplicación de la propuesta, permitiendo a los discentes conocer diversas funciones y herramientas para la construcción de significados, desde su experiencia con la escritura creativa.

*Se refleja la digitalización en relación a la capacidad de transformar, en este caso sus propias ideas, en códigos que trasciendan en el tiempo al introducirlos en el mundo digital.

*La inmaterialidad junto con la creación de lenguajes expresivos se refiere en este caso a la manera en que la información puede ser compartida y se fortalecen las habilidades informáticas desde la construcción de significados y códigos textuales; sumado a lo anterior, el valor agregado que implica el interés y gusto de los estudiantes por los dispositivos tecnológicos, aun mas cuando tienen la posibilidad de aprovecharlos en actividades que brinden un aprendizaje significativo.

A su vez, el uso de la herramienta seleccionada para esta intervención, permite un acompañamiento constante por parte de la docente para generar corrección pertinentes frente a redacción y acompañar los procesos de narración, estructuración, creatividad y la participación constante para cumplir con el objetivo del ejercicio.

7.3 Discusión

El análisis de los resultados de la aplicación de la propuesta, permite resaltar algunos aspectos relevantes como lo son:

- Se hace evidente un proceso de creatividad en cuanto a la creación de personajes ficticios, la invención de espacios y mundos posibles a través de la imaginación. Esto se da debido al conocimiento que tiene los estudiantes sobre los textos narrativos y la intervención con herramientas digitales que permite realicen estos procesos de manera

llamativa e interesante para ellos, desde aplicaciones, representación gráfica de sus textos y facilidad de plasmar sus ideas de manera digital.

- En los textos de los retos 1 y 3 se evidencia que la escritura creativa está dada a partir de un proceso imaginativo donde los estudiantes muestran su habilidad en hilar ideas, de manera tal que el relato cuenta con una estructura narrativa convencional (inicio, nudo o desarrollo del problema y desenlace).
- Es relevante tener presente la orientación del docente, pues para esta investigación, se orienta por los principios de la didáctica de la composición, establecidos por Serafini (1993), en los cuales se destaca *la variedad en los tipos de escritos*, desarrollando en los estudiantes la facultad descriptiva y narrativa; *el texto como producto de procedimientos básicos*, pues ha sido un proceso que con los diferentes retos se ha estimulado la creatividad, la organización de ideas y la redacción para obtener un escrito llamativo; unido a lo anterior *la escritura frecuente*, dando uso a herramientas digitales; y por último, *hacer uso de temas y contextos reales*, en donde aparte de ser una características de la escritura creativa, se motiva para crear desde las experiencias propias y lo que ocurre a su alrededor, plasmado en un hilo conductor que permite al lector establecer una relación intrínseca entre la trama y el accionar de los personajes.
- El grupo en el que se desarrolla esta propuesta apropia una manera diferente de plasmar la inventiva en su narrativa, desde la funcionalidad de las tics aplicadas en el aula; además de esto, cuando los estudiantes refieren procesos de imaginación hacen que las descripciones sean atractivas para el lector, en la medida que estas lo remiten a diversos lugares y espacios con la claridad de entender la trama de la historia.

- Los personajes están caracterizados a partir de las descripciones que se dan, por la representación de sus actitudes y sus acciones frente a las situaciones presentadas en los relatos. Esto permite que el lector, sin necesidad que el escrito le diga, interpretar de quien se trata, cómo es su comportamiento y sus cualidades frente a las distintas acciones de la trama.
- El crear un personaje a partir de algo ya vivido, hace que el estudiante este en la capacidad de narrar algo fantástico a raíz de una realidad del contexto. Se evidencia que hay una transformación de la realidad en función de una intención creadora, a partir del lenguaje. Además este adquiere un carácter connotativo, dando paso a evocaciones y nuevos significados.
- Y un último ítem que se dilucida, en toda la aplicación de la propuesta, es el cumplimiento de los elementos constituyentes en el uso de herramientas tics en el aula, como lo son el rol del docente, la interacción entre estudiantes y el manejo de ambientes virtuales; pues desde el papel de mediador se pensaron en dinámicas encaminadas a un aprendizaje cooperativo, de expresión de ideas, fortaleciendo los lazos de trabajo en equipo y las habilidades comunicativas desde experiencias con recursos virtuales y digitales; como también, las competencias de escritura desde intereses propios del grupo, haciendo hincapié en la importancia de dejar volar la imaginación, disfrutando del aprendizaje y el proceso escritura, de tal manera que este trascienda, se genere de manera autónoma y para este caso específico, pueda ser conocido por su producción desde las expresiones y estructuras narrativas que se irán fortaleciendo cada vez más, dejando de esta manera una huella de enseñanza significativa.

7.4 Propuesta de solución

En el desarrollo de plan estratégico para fortalecer los procesos estudiados, el Colegio puede:

- Generar capacitaciones con los docentes, sobre innovación educativa y aplicaciones digitales para de esta manera, apropiar estrategias diversas en el desarrollo de las clases.
- Hacer uso de los proyectos transversales que maneja la institución, como PILEO, PRAE, uso del tiempo libre, entre otros, para incentivar a los procesos de escritura y oralidad; de tal manera que se convierta en un hábito.
- Abrir espacios de creación literaria en donde la principal característica sea el uso de la creatividad y la imaginación, aprovechando los apoyos que brindan las editoriales con las que trabaja en Colegio.
- Aplicar en diferentes cursos, la presente propuesta, teniendo en cuenta el nivel de complejidad, los contenidos abordados y la apropiación de herramientas tics para plasmar sus ideas.

8. Análisis financiero

A continuación se determinan los recursos utilizados en la presente investigación:

Tabla 10

Recursos

RECURSOS		ACTIVIDAD	COSTOS
HUMANOS	<i>Docente</i>	Encargada de llevar a cabo la propuesta, la interacción con los estudiantes en talleres y cumpliendo con los objetivos y el cronograma.	Ninguno
	<i>Auxiliar pedagógica</i>	Acompaña en dos intervenciones a los estudiantes y docente, apoyando en el manejo de equipos.	Ninguno
FÍSICOS	<i>Sala de sistemas</i>	Aula especializada en donde los estudiantes acceden a equipos de computo	Actualización de equipos, cubierto por la institución
	<i>Equipos de cómputo</i>	Representado por computadores que corresponden a las herramientas para el desarrollo de los retos	Ninguno
	<i>Útiles escolares</i>	Implementos utilizados por los estudiantes, como borrador de sus producciones	Ninguno

Fuente propia

9. Conclusiones y recomendaciones

9.1 Conclusiones

El presente trabajo de investigación aporta a la formación docente diversidad de concepciones teóricas a partir de las categorías analíticas referenciadas y apoyadas en un marco conceptual, lo cual, dando respuesta a la pregunta de la investigación, se obtuvieron resultados favorables en la aplicación de la propuesta, permitiendo determinar que el uso de tecnologías en los estudiantes de segundo ciclo del Colegio Cooperativo Paulo VI, tiene una incidencia efectiva y positiva en el desarrollo de escritura creativa; sin dejar de lado, los conocimientos previos de los estudiantes, pues al contar con los conceptos de estructura básica de narración, los discentes fueron protagonistas de su aprendizaje y se reflejó, haciendo alusión a Camps y Colomer (1991), los niveles ejecutivo y funcional en el transcurrir de las intervenciones de clase.

Por otro lado, refiriendo un poco a los instrumentos de recolección, se evidencia la importancia del maestro en asumir criterios pertinentes para elaborar un diagnóstico que permita evidenciar el manejo de los conceptos trabajados en el proyecto de investigación, para así mismo planear la metodología de trabajo pertinente, en este caso, a partir del taller de aplicación, evaluando los retos de este, analizando paso a paso según las categorías establecidas y replanteando métodos que ayudasen a la resolución de la pregunta problema. Es así que, para aplicar dinámicas como ésta a futuro, se requiere trabajar una didáctica que permita desarrollar el proceso de escritura creativa, desde las tecnologías de información y comunicación, involucrando preconceptos de los estudiantes acerca de la temática abordada, promoviendo su aprendizaje, su práctica continua y colaborativa; y finalmente, resaltar que el proceso de escritura creativa se da de manera eficaz siempre y cuando la didáctica de la escritura que se maneje permita que el estudiante tenga la capacidad de interpretar el contexto, imaginar mundos

posibles, plasmarlos de manera creativa, y sobretodo que sea un goce en la práctica, llamativo y de interés, desde algo tan cercano a ellos, como lo es la tecnología.

9.2 Recomendaciones

Es importante resaltar que aunque se logró el objetivo propuesto, algunas sugerencias que pueden fortalecerse en estos procesos son, como primera medida involucrar en el uso de las tics, no solo a los estudiantes, sino también a padres de familia, directivos y comunidad en general; fortaleciendo la alfabetización digital y rompiendo con las brechas que se puedan encontrar en el entorno cercano a la institución.

Sumado a esto, teniendo en cuenta dentro de la propuesta algunas limitaciones evidenciadas como el tiempo y los escasos encuentros con otros docentes para generar estrategias desde diferentes asignaturas, hace que la investigación no trascienda más allá del grupo seleccionado, por tal razón, una recomendación importante, en función del proceso de investigación, es desarrollar redes de maestros con un objetivo en común, en donde estrategias como la presente en este documento, pueda aplicarse, no solo como taller, sino dentro de la adecuación de un plan de estudios innovador, que abarque la funcionalidad de las tecnologías de la información y la comunicación, desarrollando competencias digitales para la vida, en donde el conocimiento se construya de manera propositiva, innovadora y colectiva; y también que la escritura adquiera un propósito significativo para los estudiantes, maestros, padres y sociedad en sí; apuntando a lo crítico y creativo, dando lugar a la expresión de ideas, la sensibilización de sentidos y que desde la experiencia, se permita manifestar y plasmar su visión del mundo.

10. Referencias

- Aguilar, M. (2012). Aprendizaje y Tecnologías de Información y Comunicación: Hacia nuevos escenarios educativos. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 10 (2), p.808. Recuperado el 2021, de <https://www.redalyc.org/pdf/773/77323978002.pdf>
- Álamo, F. (2006) *La caracterización del personaje novelesco: perspectivas narratológicas*. Revista Sigma vol. 15, pp. 189-213. Recuperado el 2021, de <https://www.cervantesvirtual.com/obra/la-caracterizacin-del-personaje-novelesco-perspectivas-narratolgicas-0/>
- Araya Arraño, M., & Calandra Bustos, P. (2009). *Conociendo las TIC*. Chile. Obtenido de https://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/120281/Calandra_Pedro_Conociendo_los_TIC.pdf?sequence=1
- Arias, F (2006). *El Proyecto de Investigación*. (5ª ed.). Caracas. Editorial Episteme, Venezuela. Recuperado de [https://books.google.com.co/books?id=y_743ktfK2sC&printsec=frontcover&dq=El+Proyecto+de+Investigaci%C3%B3n+\(5%C2%AA+ed.\).+Caracas.+Editorial+Episteme,+Venezuela.&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiPIP-r9aP3AhXASjABHRr7DpEQ6AF6BAgHEAI#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.co/books?id=y_743ktfK2sC&printsec=frontcover&dq=El+Proyecto+de+Investigaci%C3%B3n+(5%C2%AA+ed.).+Caracas.+Editorial+Episteme,+Venezuela.&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiPIP-r9aP3AhXASjABHRr7DpEQ6AF6BAgHEAI#v=onepage&q&f=false)
- Bajtin, M. M. (1989). *Las formas de tiempo y del cronotopo en la novela*. En TEORÍA Y ESTÉTICA DE LA NOVELA (Pág.238). Madrid, España: Taurus. Recuperado el 2022, de <https://imaginacionhistorica.files.wordpress.com/2015/08/bajtin-las-formas-del-tiempo-y-el-cronotopo-en-la-novela.pdf>
- Bautista, G., Borges, F. Y Fores, A. (2006). *Didáctica universitaria en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje*. (2da. ed.). Madrid: Ediciones Narcea. Recuperado de <https://books.google.com.co/books?id=DJGxngD1190C&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>
- Bechara, E. (2016). *Los jóvenes escritores le siguen aportando a la literatura colombiana* [MP3 Stereo 22kHz 64Kbps (CBR)].

- Botello, S. M. (2013). *LA ESCRITURA COMO PROCESO Y OBJETO DE ENSEÑANZA* (tesis de maestría) *Repository. UT*. Recuperado el 2021, de <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1039/1/RIUT-BHA-spa-2014-La%20escritura%20como%20proceso%20y%20objeto%20de%20ense%C3%B1anza.pdf>
- Buisán, C. Marín, M.A. (1984) *Bases teóricas y prácticas para el diagnóstico pedagógico*. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=478047207007>
- Caballé Masforrol, A. (2014). *La escritura de Mario Vargas Llosa, heredera de las vanguardias*. (Tesis doctoral) Recuperado de https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/285527/ADSMT_TESIS.pdf;sequence=1
- Cabero, J. (2007). *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. Madrid, España: McGRAWHILL. Recuperado el 2021, de <https://uogestiondelaprendizaje.files.wordpress.com/2015/03/5-libro-nuevas-tecnolog3adas-aplicadas-a-la-educac3b3n-julio-cabero.pdf>
- Cassany, D. (1990). Enfoques didácticos para la enseñanza de la expresión escrita. En *Comunicación, Lenguaje y Educación* (págs. 63-78). Barcelona. Recuperado el 2021, de <file:///C:/Users/Familia/Downloads/Dialnet-EnfoquesDidacticosParaLaEnsenanzaDeLaExpresionEscr-126193.pdf>
- Cassany, D. (1993). *La cocina de la escritura*. Barcelona, España: Anagrama. Recuperado el 2021 de https://books.google.com.co/books/about/La_cocina_de_la_escritura.html?id=vHIZEAAQBAJ&printsec=frontcover&source=kp_read_button&hl=es&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Cassany, D., Luna, M., & Sáenz, G. (1994). *Enseñar lengua*. Barcelona, España: GRAO. Recuperado el 2021, de https://books.google.com.co/books?id=_kOWd3Btg4MC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false

Cortés A. (2016) *Prácticas innovadoras de integración educativa de TIC que posibilitan el desarrollo profesional docente*. Universitat autònoma de Barcelona Recuperado el 2021, de: https://ddd.uab.cat/pub/tesis/2016/hdl_10803_400225/acr1de1.pdf

Elliot, J. (1993). *El cambio educativo desde la investigación-acción*, Madrid: Morata.

Recuperado de:

<https://books.google.com.co/books?id=eG5xSYGsdvAC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>

Hernandez Sampieri, R., Fernandez, C., & Baptista, P. (1991). *Metodología de la investigación*.

México: McGraw-Hill . Recuperado el 2021, de

<http://187.191.86.244/rceis/registro/Methodolog%C3%ADa%20de%20la%20Investigaci%C3%B3n%20SAMPIERI.pdf>

Infante García, N. A., & Naranjo López, M. I. (2019). *Implementación Didáctica de las TIC para el fortalecimiento de la lectura y la escritura*. (Tesis de maestría) Bogotá.

Recuperado el 2021, de

<https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/22943/InfanteGarciaNuryAndrea.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Jaramillo, C., & Chavez, J. (2015). *TIC y educación en Chile: Una revisión sistemática de la Literatura*. Santiago de Chile, Chile. Recuperado el 2021, de

<http://www.tise.cl/volumen11/TISE2015221-231.pdf>

Lapoujade, M. (1988). *Filosofía de la imaginación*. Madrid: Siglo veintiuno. Recuperado de

[https://books.google.com.co/books?id=ESuD982rSBUC&printsec=frontcover&dq=Lapoujade,+M.+\(1988\).+Filosof%C3%ADa+de+la+imaginaci%C3%B3n.+Madrid:+Ed.+Siglo+veintiuno&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjQ9eWiqKH3AhWjTjABHXsBDm4Q6wF6BAGGAE#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.co/books?id=ESuD982rSBUC&printsec=frontcover&dq=Lapoujade,+M.+(1988).+Filosof%C3%ADa+de+la+imaginaci%C3%B3n.+Madrid:+Ed.+Siglo+veintiuno&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjQ9eWiqKH3AhWjTjABHXsBDm4Q6wF6BAGGAE#v=onepage&q&f=false)

Ley 115 de 1994. Ley General de Educación. Colombia. 8 de febrero de 1994. Diario Oficial No. 41.214 Recuperado de: https://www.mineducacion.gov.co/1621/articulos-85906_archivo_pdf.pdf

- LEY 1341 DE 2009. Por la cual se definen principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. 30 de julio de 2009. Diario Oficial No. 47.426 Recuperado de: http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/ley_1341_2009.html
- LEY 1978 de 2019. Por la cual se moderniza el sector de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), se distribuyen competencias, se crea un regulador único y se dictan otras disposiciones. 25 de julio 2019. Diario Oficial No. 51.025
- Luque, M. (s.f.). *DINÁMICA DEL APRENDIZAJE Y DE LA MEDIACIÓN EN AULAS VIRTUALES. UNA VISIÓN DESDE LA PERSPECTIVA DE LA FORMACIÓN HUMANA*. Educoea. Recuperado el 2021, de <http://educocoea.org/portal/bdigital/laeducacion/139/pdfs/139pdf2.pdf>
- Maya Betancourt A. (2007) *El taller educativo*, Bogotá: Cooperativa editorial magisterio: Ed.2. Recuperado el 2021, de <https://books.google.com.co/books?id=Bo7tWYH4xMMC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>
- M.E.N (2006, febrero) *Estándares básicos de competencias en tecnología e informática*.
- M.E.N. (2020, junio). *LINEAMIENTOS PARA LA PRESTACIÓN DEL SERVICIO DE EDUCACIÓN EN CASA Y EN PRESENCIALIDAD BAJO EL ESQUEMA DE ALTERNANCIA Y LA IMPLEMENTACIÓN DE PRÁCTICAS DE BIOSEGURIDAD EN LA COMUNIDAD EDUCATIVA*. MINEDUCACION. https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-399094_recurso_1.pdf
- Médecis, J. C. (2018). *Implementación de las TIC en los procesos de lectura y escritura de los estudiantes de grado cuarto del Instituto Champagnat de Pasto*. (Tesis de pregrado) Recuperado el 2021, de <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/10585/M%c3%a9dicistaticuan2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Peñalver, E. M. (2014). *La escritura creativa en las aulas del Grado de Primaria*. Dialnet. Recuperado el 2021, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4708827>

- Salinas, Jesús (2004). Innovación docente y uso de las TIC en la enseñanza universitaria. *RUSC. Universities and Knowledge Society Journal*, 1(1), 1-16. Recuperado de:
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=78011256001>
- Sardelich, E. (2006). *Las nuevas tecnologías en educación*. España. Recuperado de
[https://books.google.com.co/books?id=DoGqwiRPnf4C&pg=PA2&dq=Sardelich+\(2006\)&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwj09NiSs6H3AhVDTDABHaUQDgUQ6AF6BAgEEAI#v=onepage&q=Sardelich%20\(2006\)&f=false](https://books.google.com.co/books?id=DoGqwiRPnf4C&pg=PA2&dq=Sardelich+(2006)&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwj09NiSs6H3AhVDTDABHaUQDgUQ6AF6BAgEEAI#v=onepage&q=Sardelich%20(2006)&f=false)
- Serafini, M. T. (1993). *Cómo redactar un tema: Didáctica de la escritura*. Barcelona: Paidós.
Recuperado el 2021, de
https://books.google.com.co/books/about/C%C3%B3mo_redactar_un_tema.html?id=YWA5dPF4JBIC&printsec=frontcover&source=kp_read_button=onepage&q&f=false
- Simón, A. (2020). *Desarrollar la escritura creativa a través de las TIC y las TAC en niños de 11 y 12 años de edad* (Tesis de maestría). Recuperado el 2021, de
<https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/10694/Sim%c3%b3n%20Gasc%c3%b3n%2c%20Andrea.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Vergara Castaño, M. M., Pérez Rodríguez, C. Y., Suárez Cárdenas, A. I., & Alférez Jiménez, V. H. (2015). *Desarrollo de la lectoescritura mediante TIC y recursos educativos abiertos*. México. Recuperado el 2021, de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=68838021002>
- Wewers, D. (2007). Harvard University. *A Brief Guide to Writing the History Paper*. Recuperado de <https://bsc.harvard.edu/links/brief-guide-writing-history-paper>
- Zabala, A., & Arnau, L. (2007). *11 ideas claves cómo aprender y enseñar competencias*. GRAO. Barcelona. Recuperado el 2021, de
<http://www.cca.org.mx/ps/profesores/cursos/depeem/apoyos/m1/Zabala%2011%20ideas%20clave.pdf>

11. Anexos

Anexo N° 1

Página Interactiva

Caldero mágico

Crea tu caldero de historias para la escritura creativa

Elegir un texto de cada categoría:

Comienzo	Personajes
En cierto país muy lejos, ¡muy lejos!, tan lejos que ya no me acuer	Fantasma
Lugar	Objetos
En una cueva muy oscura y peligrosa	Un anillo de oro

Fuente: http://creatividad.aomatos.com/caldero_mgico.html

Anexo N° 2

Parámetros concurso de cuento

O.C.R. SAS, ORGANIZACIÓN CULTURAL RECREATIVA,
NIT: 830 095 388 - 0

2021

Señoras: Institución Educativa Pablo VI.
La Calera - Cundinamarca.
Atención: Docentes Humanidades.

Apreciados Licenciados:
Reciban un cordial saludo de parte de Organización Cultural Recreativa, deseándole éxitos en todas sus labores. A continuación, presento proyecto Creación de Escritores.

CREACIÓN DE ESCRITORES EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PABLO VI

A través de los docentes del área de humanidades y los escritores de O.C.R. SAS, se incentiva la participación de todo el alumnado a un concurso literario de cuento con una temática libre en los grados de preescolar a 11.

Se creará un concurso individual e independiente. Los estudiantes de grado primero a grado quinto escribirán un cuento corto que deberá necesariamente ser de su autoría. El escrito debe tener entre 400 y 1.000 palabras, puede ser superior, pero no inferior el número de palabras, pues quedaría descalificado, también, si es copia de otro cuento. Para los grados de preescolar la historia deberá ser contada a través de ilustraciones, como mínimo cuatro imágenes en donde relaten una historia, también la temática será libre. Para los grados de 6 a 11, el escrito deberá tener entre 500 y 2.000 palabras.

El primer filtro o preselección serán los docentes de lengua castellana, quienes harán una preselección de los mejores trabajos literarios, los cuales deberán estar totalmente rotulados: nombre completo, grado al que pertenece el autor, todos deberán guardar copia en medio magnético, por si son escogidos como ganadores, para poder realizar la edición, corrección ortográfica y edición de una maravillosa obra impresa con las historias escritas por los estudiantes, también deben tener un número telefónico para solucionar cualquier duda que se presente durante el proceso.

El formato debe estar de la siguiente manera: Nombre del cuento, nombre del autor, grado al que pertenece y nombre de la institución, luego, debe aparecer la historia escrita por el estudiante y al final escribir la palabra fin. Deben estar escritos en World, letra Arial 12, espacio sencillo.

O.C.R. SAS, ORGANIZACIÓN CULTURAL RECREATIVA,
NIT: 830 095 388 - 0

El tiempo del que dispondrán los estudiantes para elaborar los escritos corresponde al día del lanzamiento del concurso, a partir de ese momento los estudiantes contarán con 40 días para escribir las historias, los trabajos literarios serán recepcionados por los docentes de la institución, quienes a través de un archivo lo enviarán a Organización Cultural Recreativa y un grupo de 5 escritores escogerán los 30 ganadores, buscando que los estudiantes desarrollen un especial interés por la literatura y el arte de escribir, se espera que los docentes y padres de familia de los estudiantes también participen con un cuento con las mismas características establecidas para los estudiantes, que también aparecerían en la publicación, convirtiendo a toda la comunidad educativa en pioneros de proyectos institucionales en donde se inicia un proceso en el que se evidencia a través de una obra impresa el pensar de las nuevas generaciones.

El tiempo que se tomará la editorial para escoger los ganadores será de 8 días contados a partir de la fecha del cierre del concurso y la entrega de los archivos por parte de las Instituciones, a partir de la selección de los ganadores la editorial dispondrá de veinte días para el envío de las obras literarias. Se debe incluir un prólogo, logo de la institución, fotos de los estudiantes ganadores y demás emblemas que la institución considere que deben ir dentro de la publicación. El colegio sin ningún costo recibe 70 ejemplares del libro editado, buscando que los jóvenes lean también las historias de sus propios compañeros, generando un dinamismo de pensamiento y un especial interés por la literatura y el arte de escribir.

Criterios para el concurso, establecidos por la OCR, editorial responsable del concurso

Anexo N° 3

Cuentos creados por estudiantes

Estudiante n° 01

SARA Y SUS MASCOTAS

Sara Escobar Almeciga Grado: 4
Colegio cooperativo paulo sexto

una mañana salió una niña de 9 años que se llama Sara que siempre soñaba en que sus papas le regalaban una mascota pero se acordó que a la mamá no le gustan los gatos y al papá no le gustan los perros, ella no sabía que hacer porque a los dos no le gustan los animales se puso a pensar como sería si los papas le regalaban una gata para llamarla bella pero dijo no se si me digan que sí o no, estoy indecisa pues se decidió a ir donde sus papas y decirle papas quiero una gata por favor los papas le dijeron pero lo pensamos, al siguiente día en la puerta había una caja moviéndose a Sara le causó curiosidad y la destapo sin que sus papas se dieran cuenta y cuando vio y era una gata de 4 meses y la metió otra vez a la caja y la dejó en la entrada con la puerta cerrada y sus papas se dieron cuenta y llamaron a Sara le dijeron abre esto y ella lo abrió y como ya había visto les dio un fuerte abrazo.

Pero de repente un día los papas le dieron otra sorpresa le dieron 4 perros que los llamo Brusli, Loki, Congo y Odi que los quería mucho dormía siempre con ellos estaba siempre pendiente de ellos, jugaba con ellos, algunas veces los regañaba pero lo más importante es que los ama mucho, después los papas le dieron otras mascotas que eran gatos que los llamo Cosmo, mi chica, Teo, Orus, y no podía faltar bella hasta que quedo con pollos gallinas gatos y perros pero un día fue creciendo Odi y Brusli hasta que odi se le escapó y no volvió a regresar pues ella quedo con 3 perros después imprimió hojas de Odi para haber quien lo encuentra pero nadie la llamo nadie le escribió ni siquiera a cara cara le dijeron no sabía más que hacer, pero a Sara se le dio una idea de ir con sus papas a la policía a ver si lo encontraba la policía pues Sara les dijo a sus papas que vallamos a la policía para a ver si lo encuentran deberíamos imprimir las hojas de odi a color para que vean como es así fue se fueron a la policía y dijeron que el perro de mi hija no está en casa por favor nos puede ayudar a encontrarlo la policía dijo que sí, después la policía se puso a buscar al perro pero nada que aparecía después fue a la perrera y lo encontró, antes los señores de la perrera pensaron que era callejero por eso no lo encontraron entonces la policía dijo devuélvame el perro que se llama Odi pues se lo dieron y los papas dijeron lo pudo encontrar policía y el policía dijo que si aquí lo tienen que no se preocupen estaba a salvo Sara le preguntó donde estaba y el policía dijo que en la perrera por eso estaba a salvo Sara le dijo gracias al policía por encontrar a su perro el policía dijo que no hay que agradecer para eso servimos pero el papá dijo podemos denunciar al señor que se a llevado el perro Odi y el policía le dijo no se por que toca hablar con la fiscalía los papas le dijeron a muchas gracias.

Sara le dijo a Odi no te vuelvas a escapar mira lo que paso si no hubiéramos ido a la policía le quedarías en la perrera sin volverme a ver los papas le dijeron a Sara hija tenemos que regalar a Odi ya tenemos muchos gatos y perro s dentro de la casa y lo único sería llevarnos a Odi Sara les dijo no se lo pueden llevar lo voy a extrañar muchísimo no voy a dejar que se lo lleven como se llevaron a Brusli, Loki y Congo y ahora Odi no déjenme aunque sea con Odi y Bella y llévense a los otros y ya para que no tengan que bregar con varias mascotas el papá le dijo bueno te dejamos a Bella y a Odi Sara le dijo bueno papa gracias y ve y llévas a Cosmo, Mi chica, Teo y Orus.

La mamá le dijo a Sara tenemos también que regalar las gallinas y pollos Sara le dijo pues si las puedes regalar no hay problema la mamá le dijo bueno entonces ya vienen por las gallinas y los pollos y Sara le dijo bueno señora así fue Sara le dijo a la mamá que ¿Dónde esta bella? Pue la mamá se equivocó y se llevó a bella pero no se llevó a los pollos y gallinas la mamá le dijo hay yo se la di a otra persona que si le limpia la arena a la gata no como tu que no le limpias pues Sara le dijo a la mamá a si pues mira mamá me sacaste la rabia me puse juiciosa y tú me haces lo peor del mundo mamá por favor te dije que los pollos y las gallinas se pueden llevar no a bella que te pasa por Dios mamá por que de verdad me hiciste esto no vez que la extraño mucho la mamá le gritó ¡pues ahí tiene a Odi que mas quieres! Sara se encerró en su cuarto y la mamá le dijo lo siento hija yo se que tui muy dura contigo perdóname Sara dijo tranquila mamá yo también le digo lo mismo perdón también y pues el papá dijo acá viene bella y Sara dijo pero ella no se había ido el papá le dijo no ella se escondió no yo la encontré en el armario de tu ropa Sara quedo asombrada y feliz: pues la mamá le dijo era mentira yo sabía que ella estaba escondida y le hice esa broma para ver como reaccionas Sara le dijo mamá me hiciste sufrir llorar y intentarla olvidar y casi la olvido pero como mi papá llevo con bella pues me puse tan feliz como una lombriz pues así fue pero Odi se puso triste porque pensó que ya no le importaba por lo que llora por bella pero no es verdad nunca olvidare a Odi y a bella como los voy a olvidar pues ese mismo día Odi se sentía enfermo me sentí valiente y decirle Odi yo nunca le voy a olvidar yo se me preocupe por bella pero yo te quiero a ti mas que mi vida Odi se desmalo y les dije a mis papas papa mamá Odi se desmalo pues mis papas lo llevaron a la veterinaria y cuando Sali la enfermera que atendió a Odi nos dijo perdón Odi no aguanto más Odi murió Sara le dio un desmalo y se fueron al hospital y haya se recupero pero no lo podía creer lo que paso Odi se ¡murió! Ella se puso muy triste no quería ni ver a sus papas ni quería ver a bella la que también amaba mucho pero desde ese día ya no salía de su cuarto no era la misma que sonreía salía de su cuarto le contaba todo a su mamá estaba en modo triste y dijo así misma: que dura es la vida no quiero volver a ver fotos de Odi por que lo recordaba continuara.

Estudiante n° 02

El gato que no saber caminar

un gato no sabia caminar cuando intentaba hacerlo se resbalaba cada vez y no podía,todos se reían de el ,y esto lo ponía muy triste ,cada vez se desanimaba mas pues nadie lo ayudaba el soñaba con tener una familia y muchos amigos, su sueño era poder correr,trepár a todas partes, jugar y tener alguien que le brindara mucho amor ,pero todos los despreciaban por no saber caminar.

el se desanimaba mucho pero después de un rato volvía a tener fuerza para intentarlo nuevamente y seguir luchando por sus sueños.

Pasaba el tiempo y todas las burlas y los desprecios que le hacían ya no le importaban y seguía cada día esmerándose mas y trabajando mas duro para conseguir lo que quería para el todo era un proceso cada paso que lograra dar era un gran logro y cada día lograba algo mas

Un día dos pasos otro día tres el siguiente cuatro a la semana ya podía dar diez pasos y podía

brincar esto lo llenaba de felicidad y fuerza para seguir a delante

Y así siguió y con mucho esfuerzo y dedicación logro brincar como tanto

Soñaba ,logro jugar y conseguir muchos amigos se podía decir que el ya era feliz pero sin

Embargo al llegar el final del día el volvía a quedarse solo y volvía su tristeza.

El quería tener una familia, quería saber que se sentiría tener una casa y que un humano llegara a acariciarlo y consentirlo y nunca perdió la esperanza que algún día esto llegara a hacerse realidad. El salía de su casa y pasaba por una escuela y solía sentarse a mirar

Jugar los niños los esperaba hasta que salieran para poder acercarse a ellos y jugar con algunos niños que ya lo habían visto varias veces y les gustaba jugar con el gato ya que era muy tierno.

Había un niño en especial se estaba en cariñoado con el gato se entendían muy bien y se divertían mucho juntos y el niño ya había pensado varias veces en llevarlo a su casa pero tenia que contar primero con la opinión de sus padres,el no les había dicho nada por miedo a que no lo volvieran a dejar jugar con el gato y mucho menos aceptarían llevarlo a su casa pues el tenia muy claro que era un gato callejero ,así que el niño prefirió seguir jugando con aquel gato cuando el salía de su escuela así fuera muy poco el tiempo que podían jugar,pasaron los días ,las semanas y los meses y tanto el niño como el gato la pasaban muy bien juntos entonces el niño decidió contarles a sus padres de el gato y pedir su autorización para llevarlo a su casa.

Los padres del niño al ver con la emoción que el les contaba de el gato que jugaba con el todas las tardes al salir de su escuela tomaron la decisión de darle una oportunidad al gato de ir a casa ,el niño estaba muy feliz ya que compartiría mucho mas tiempo con su amigo el gato.

Al día siguiente el niño muy feliz espero la hora de salida para poder ver al gato y llevarlo con el a casa , luego la hora de salida y el niño llevo al gato con el ,el gato no lo podía creer estaba muy feliz no lo podía creer ,seria que por fin se a haría realidad su sueño de tener una familia .

Cuando llegaron a casa del niño el gato comprendió que todo era una realidad era una hermosa casa donde no le iba a faltar nada y le iban a dar mucho amor ,el gato por fin era totalmente feliz ya tenia todo lo que había soñado ,gracias a nunca darse por vencido y luchar por lo que quería .

FIN

Estudiante n° 03

Mi ángel Bruno

¿Alguna vez has soñado con tener un amigo para toda la vida? ¿En tener un amor incondicional? Pues en esta ocasión se contará una historia de amor verdadero, un amor que enseña cosas bonitas, a querer sin esperar recibir nada a cambio...

Todo empezó el 21 de noviembre de 2018 en un barrio de La Calera, donde vivía una familia con 2 hermosas niñas llamadas Valeria y Mariana, cuando nacieron 2 hermosos perritos, muy pequeños más que un ratón, de color negro, unos ojos demasiado grandes y unas patas muy tiernas

Poco a poco fueron creciendo acompañados por su mamá Lulú, una perrita que tenía una patita levantada siempre por un accidente que sufrió cuando bebe, pero a pesar de eso logro ser una mamá muy amorosa, ellos Kloy y Bruno, nombres que Valeria escogió para ellos, jugaban en el sol todos los días, Bruno dormía con sus patitas para arriba en una casa muy pequeñita que mi tío les había hecho y Kloy era muy tierna y dormilona.

Todos los días desde que nacieron eran días llenos de aventuras, ellos iban a piscina y usaban flotador, salpicaban gotas por todo lado, y se tiraban de un gran tobogán, siempre miraban a su dueña con sus ojos llenos de amor y nunca la dejaban sola. Otro día fueron a cine a ver la película de Paw Patrol, comían palomitas y tomaban mucha agua, también comían perros calientes y hamburguesas con mucha salsa, estaban tan emocionados que la noche anterior no durmieron y a mitad de la película todos se quedaron dormidos, los despertó el trabajador cuando ya estaban cerrando en centro comercial.

Otro día los invitaron a la fiesta de su gran amigo LOKY un conejo que había nacido el mismo día que KLOY y BRUNO, en la fiesta había una gran piñata en forma de zanahoria con muchos juguetes por dentro.

El juego favorito de ellos era jugar a los súper héroes y salvar a todos los niños que estuvieran en peligro, darles lengüetazos llenos de mucha saliva, pero en especial de mucho amor, jugar en el bosque, en el parque, en la casa en cualquier lugar teníamos una gran aventura.

Lastimosamente en un accidente el juguetón BRUNO murió y se fue al cielo de los perros, fue difícil explicarle a KLOY y LULU lo que había pasado pues ellas extrañaban demasiado a BRUNO, a pesar de que el ya no estuviera Valeria seguía sintiendo su amor y su compañía, pues los momentos que vivieron juntos fueron demasiado divertidos

Los animales aman de verdad y demuestran su cariño todos los días...

FIN

Estudiante n° 04

LA MANSION.

Un día soleado como cualquier otro, una familia aterrorizada por raros sucesos paranormales en su nuevo hogar, escuchan sonidos extraños en el hatico, seguido de que el despertar de uno de ellos estaba con el cabello amarrado a la cama. Uno más de estos sucesos se da cuando estaban reunidos todos los integrantes haciendo ejercicio al aire libre, y escucharon gritos que venían de la cocina, en la cual no había nadie. Por causa de estos continuos sucesos extraños toman la decisión de mudarse de casa, a una mansión muy grande linda pero muy antigua.

Inician la organización de la misma. Tiempo después se percatan de una extraña grieta en la pared la cual permitía observar una habitación oculta con algo en particular, comida fresca. Las sospechas de ellos empezaron a rondar, en cuanto a que no estaban solos.

Gracias a esto la familia comenzó a investigar quién era el anterior dueño de la mansión, decían que era un señor algo anormal y que hablaba con un muñeco constantemente.

Cuentan que el señor cada mañana le daba de comer como si fuera un niño pero una noche los vecinos escucharon gritos del hombre, rápidamente llamaron a la policía, cuando llegaron entraron mas no encontraban nada pero subieron al segundo piso y el hombre estaba muerto tras ser apuñalado con un cuchillo, lo más raro era que el muñeco estaba a un costado del hombre. El muñeco fue sepultado en el cementerio, en el mismo ataúd donde enterraron el difunto; la familia queda sorprendida por tal relato, estaban asustados por lo que había pasado en aquel lugar he imaginaban que dicha habitación era de aquel muñeco.

La familia había roto una de las paredes de dicha habitación para verla bien y mientras la limpiaba uno de los integrantes de la familia llamado José miro debajo de la cama y vio un muñeco muy feo y lo asociaron directamente con el del anterior dueño de la mansión.

La familia sigue investigando y contactan nuevamente a la policía para saber con más claridad que pudo haber pasado con el muñeco sepultado si tenía similitudes a este encontrado recientemente.

La policía extrañada y hasta aun poco irónica le indica que es solo un muñeco que ya debe estar averiado por la humedad y de más.

Sim embargo dieron detalles sobre el aspecto de dicho muñeco, para los cuales eran idénticos al encontrado recientemente. Para ser más precisos, mostraron este último y los agentes impactados por la similitud y hechos anormales en la mansión rápidamente le informaron a los vigilantes del cementerio para verificar el estado de la tumba.

Poco tiempo después la policía fue al cementerio, pero cuando llegaron vieron la tumba y estaba destapada, los restos del señor estaban pero el muñeco no, ni rastros, fuese como si nunca hubiera estado allí.

Ante estos sucesos la familia decidió dejar en muñeco bajo custodia de la policía y abandonar la mansión después de esto la familia busca ayuda de un sacerdote para santificarse y librense de todo maleficio, es ahí donde descubrieron que ese muñeco es una especie de espíritu probablemente del mismo fallecido que se niega a dejar su mansión y esta vida, que deambula atormentando todo a aquel que este en dicho lugar.

Estudiante n° 05

MAX EL LUCHADOR

Les voy a contar una historia que ocurrió hace muuuuucho tiempo.

En un pueblo lejano llamado Valle Titán, bonito y tranquilo vivían muchas familias, los niños jugaban felices en la calle, había perros, gatos, caballos y hasta ratones, como en todos los pueblos. Allí en la esquina de una calle vivía una familia. El papá se llamaba Juan él era un hombre fuerte, su cabello era negro y corto, tenía una barba tan larga que le llegaba a el pecho era musculoso y muy fuerte pues cuando joven fue un guerrero, también estaba María la mamá ella era una mujer alta, delgada, su cabello era largo de color rojo, era una mujer muy noble y por ultimo estaba Max el hijo, que era un niño muy curioso pero solitario pues la mayoría de tiempo la pasaba solo mirando a su padre, que en lugares ocultos entrenaba todavía sus técnicas de combate pues cuando era joven fue un gran guerrero. Max sentía curiosidad de ver a su padre pues le parecía muy interesante lo que su padre hacía. Cuando su padre entrenaba él lo miraba a escondidas así fuera por debajo de la puerta.

Pasaron los años y Max siendo un adolescente le pidió a su padre que le enseñara sus técnicas, pero su padre se negó a hacerlo pues en el pueblo todos criticaban a Juan y lo veían como un hombre violento y él no quería que miraran con desprecio a su hijo Max así que no le quiso enseñar, pero Max insistió tanto que Juan poco a poco le fue enseñando a escondidas de todos incluso a escondidas de María.

Un día María los sorprendió entrenando y se disgustó mucho con ellos pues le habían ocultado todo y ella nunca estuvo de acuerdo, poco a poco todo el pueblo se enteró de que Juan entrenaba a Max.... los criticaban y los rechazaban.

Cuando Max cumplió los 18 años era un gran guerrero su padre también fue envejeciendo con los años. sucedió que un día llegaron unos bandidos al pueblo a robar y acabar con todo lo que encontraban a su paso, la gente del pueblo estaba aterrada de ver tanta maldad y acudieron a Juan, el inmediatamente fue a luchar, pero desgraciadamente estos bandidos lo hirieron y Max enfurecido de ver a su padre herido fue y enfrento a los bandidos, aunque eran muchos los derroto a todos pues Juan le había enseñado sus mejores técnicas de combate, los bandidos huyeron asustados pues Max era poderoso y no les quedo otra opción si no huir. Y así su madre por primera vez se sintió orgullosa de que su hijo fuera un guerrero, el pueblo después de criticar tanto a Juan y a Max les dieron gracias y les pidieron disculpas pues de no haber sido por ellos el pueblo hubiera sido destruido, por todo esto fue gracias a Max y los entrenamientos de su padre Juan.

{FIN}

Estudiante n° 06

Madness combat

Autor- Juan José Vásquez

Grado 5°

Somewhere In Nevada...

Todo empezó con un hombre muy perseverante llamado Hank J Wblentom, Hank empezó como un hombre normal como todos los días, Hank estaba al lado de un árbol donde su madre había fallecido, siempre iba a ese árbol todos los días, uno de esos días había hombre que estaba con un baffle escuchando música, Hank fue y le pidió que apagara la música pero el hombre le pego en toda la cara, Hank al ver que el hombre le había pegado en la cara el reacción dándole un puñetazo y cuando cayó su cabeza reboto en una piedra y se dio cuenta que del golpe y la caída el hombre había muerto, Hank vio que habían muchas personas alrededor, esas personas se le abalanzaron a Hank, ellos intentaban matar a Hank pero como toda persona él se iba a defender, pero cuando estaba peleando con las personas vio que había una persona que al parecer llevaba una aureola, esa persona llamada Jebus, esa persona tenía poderes divinos él podía resucitar a los muertos y convertirlos en zombis y podía devolver las balas, él quería matar a Hank sea lo que sea, se enfrentaron y salió victorioso Hank unos meses después Hank quería matar a un sheriff que había puesto un alto precio por su cabeza, pero el sheriff tenía un dispositivo de improbabilidad, él vio que tenía ese dispositivo que podía llevarlo a otras dimensiones si quería, pero también podía otorgar poderes como los de un dios, pero Hank tampoco se esperaba que una de las personas que defendían el sheriff tenía metido otro dispositivo de improbabilidad, en un momento se enfrentó contra un payaso que tenía el dispositivo de improbabilidad que le dio poderes como revivir las personas, hacer caer edificios a su antojo y revivirse a sí mismo, pero cuando Hank se estaba enfrentando contra el payaso y lo mato con una señal de tránsito, pero él se revivió convirtiéndose en un zombi, el payaso sintió una gran hambre de venganza hacia Hank, Jebus al ver que su compañero se había convertido en un zombi decidió hacerle una máscara de metal muy resistente pero mientras ellos planeaban un plan para matar a Hank, el sheriff había muerto por Hank, en ese momento se cambió de ropa poniéndose unas gafas rojas, una chaqueta negra y unas vendas, Jebus y Tricky "el payaso" vieron que el sheriff había muerto, ellos dos decidieron unirse a otra alianza llamada "A.A.H.W" Agencia en Contra de Hank J Wblentom y su nuevo jefe se hacía llamar Auditor, él tenía una apariencia de sombra negra, él le pidió al payaso y a Jebus que organizaran una emboscada con zombis que Jebus iba a revivir, Hank fue a un edificio donde allí quería destruir un gran arsenal de armas, pero él no se esperaba el Jebus y el payaso le iban a tener una emboscada, Jebus por su parte había llevado un gran número de zombis, pero él no se esperaba que Hank podía matar a un gran número de zombis, durante la pelea Hank y Jebus cayeron por un precipicio pero lograron sobrevivir, sin embargo no sabían que el payaso estaba esperando a Hank para poder matarlo, el payaso no quiso obedecer las órdenes de Auditor, pero aun así el payaso quiso lanzar a Hank hacia lo que restaba del precipicio, a medida de que Hank caía el payaso le lanzaba edificios sobre él, y cuando caían de allí salían unos agentes, Hank durante su caída se distrajo con los agentes que lo intentaban también matar, el payaso por su parte no siguió el plan dejando muy mal herido a Jebus quitándole la aureola, después de que Hank allí derrotado a todos los agentes, el payaso volvió a lanzar a Hank donde unas personas lo estaban esperando dos personas llamadas Sanfor y Deimos dándole una espada pero un edificio cayó encima de ellos, el payaso luego dándole una batalla a Hank donde el payaso le ganó, el payaso le dijo "que él no derrota al payaso el payaso te derrota a ti". El payaso al tener una sed de venganza le quitó la mitad de su cabeza dejándolo con los dientes salidos, el payaso revivió a Hank para el poder divertirse con el Hank logro hacer que el payaso se fuera haciendo que callera un edificio donde él no tuvo de otra que meterse en ese edificio pero no habían agentes si no que trampas muy mortales y más para Hank que él iba sin la mitad de su cabeza, después de salir del edificio el payaso estaba en un puesto de hotdogs, el payaso no se dio cuenta y Hank fue por atrás con una arma disparándole y haciendo que el payaso se callera por un precipicio Hank pensó que todo termino con el payaso pero de repente salieron unas luces rojas donde de ahí salió el payaso pero ya no era zombi ni payaso era un ser rojo él era muchísimo más grande Hank se sorprendió pero por estar tan distraído el payaso convertido se le abalanzo sobre el comiéndolo y botándolo al precipicio Hank era revivido cada que moría pues el payaso quería divertirse con el pero de repente un rayo cayó encima de Hank mejorándolo y ya sus dientes ya no sobresalían el payaso al ver esa transformación iso caer edificios para que Hank le diera pelea pero Hank era muy inteligente y se metió derrotando todos los agentes el payaso fue comiendo hacia Hank pero las puertas se cerraron él quería entrar pero Hank se lo impidió dándole un escopetazo en la cabeza haciendo más pequeño porque hay estaba su dispositivo de improbabilidad el payaso lo uso volar hasta que llegó cayendo cerca de un agente más grande y más resistente esos agentes se llamaban mag agents ese mag tenía tubos por su cabeza él tenía una escopeta muy grande y unas balas de 20 ki Hank al intentar romperle la escopeta, el mag lo bateo como una pelota de beisbol, al caer en un edificio de donde el mag le disparo unas balas de 50 ki pero Hank se metió en el edificio donde el mag no lo veía el mag salió al edificio pero no lograba entrar por eso tuvo que ir agachándose, Hank por su parte pudo derrotar unos agentes normales y encontro una motosierra él mag lo encontró pero ya lo estaba esperando Hank con la motosierra dejando el mag muy mal herido él no pudo moverse y simplemente Hank se fue y afuera lo estaba esperando Jebus que estaba harto de Hank y el payaso y de auditor, Jebus dejó inconsciente a Hank y después fue por el payaso ya estando ahí lo primero que hizo fue pegarle disparos en la cabeza para así dejarlo débil después de haber dejado, Jebus arto de él le metió una espada por la cabeza y después volvió a donde Hank matándolo, sanfor y deimos lograron sobrevivir y cuando llegaron a donde estaba Hank se lo llevaron en una camioneta asía un edificio donde hay podían revivirlo llegaron derrotando a todos pero Jebus fue rápidamente asía auditor él se dio cuenta de que Jebus iba hacia él, él tenía un poder que hacía aparecer armas a voluntad auditor con sus poderes y con su dispositivo de improbabilidad logrando hacer de que un virus lo dejara débil un virus Jebus luego pero antes le cayó un rayo que ni auditor podría soportar Jebus muy mal herido y casi muerto auditor le quito la aureola pero mientras tanto con sanfor y deimos lograron revivir a Hank haciéndolo mucho más grande pero le quito una pequeña parte de su inteligencia a Hank pero igual, fueron hacia auditor pero este tenía unos mags muy inteligentes que les pidió que fueran hacia otro mag muy fuerte y muy grande casi el doble que un mag normal los mag que estaban con auditor fueron hacia ese mag pero en el camino los interrumpieron Hank sanfor y deimos Hank como se volvió muy fuerte al pegarle un puñetazo a uno de esos mag le aplasto la cabeza el otro huyo llegando hacia el mag, el mag después de despertarlo esos mag fueron asía auditor , porque ellos sabía que Hank iba hacia allí, Hank vio que allí había un edificio donde estaba auditor allí dentro había un arsenal de armas y cada uno cogían las armas y cada uno eran buenos pero de repente cayó un rayo encima de deimos dejándolo sin boca hasta el estomago hecho de piedra pero ese rayo no era el mismo que le cayó a Jebus ese era un rayo menos poderoso que el otro después llegaron hasta auditor donde allí había el mag Hank deimos y sanfor lo enfrentaron logrando volarlo a un precipicio, después auditor absorbió cuerpos y en uno de ellos era el de payaso el payaso logro tomar control de auditor haciendo una gran explosión llevando a todos a un lugar llamado expurgación hay el payaso se volvió un payaso esquelético con la aureola de Jebus y los poderes de él y auditor, Hank vio que él podía hacer clones de sí mismo se enfrentaron muchas veces siempre pero siempre ganaba el payaso pero auditor pudo que Hank tuviera mejoras como violencia inteligencia y resistencia esto hizo que el payaso tuviera que hacer muchos clones de él incluyendo un mag, ese mag tenía una máscara muy resistente pero lo lanzó hacia una luz que allí estaba, el payaso obtenía sus poderes de esa luz, cuando lo lanzó él y el payaso salieron junto a sanfor y deimos de expurgación pero el payaso se fue muy lejos de allí, Hank por fin termino con todo A.A.H.W el por fin iba tener una vida normal con el árbol que lo tanto amaba

Estudiante n° 07

La batalla de las tropas de Tamaran contra el dragón de fuego

Existe un lugar muy lejano en la imaginación de la escritora del cuento, llamado Tamaran, es un lugar en el cual acontecían episodios de tranquilidad y paz una comunidad muy calmada y compañerista muy unida, un día la paz y tranquilidad de aquel lugar se vio empañada al ocurrir un hecho inolvidable para los habitantes de Tamaran. Fue el día 3 de septiembre donde se organizó una importante reunión con el concejo de los tamaranianos en la casa de juntas a las 3:00 pm, la reunión era para dar a conocer que la paz de este lugar estaba en peligro ya que un personaje muy malo quería apoderarse de esta región, este villano es un dragón y tocaba llevar a cabo un plan para derrotar al temible dragón de fuego, pero fue algo difícil ya que nadie lo había derrotado desde hace unos 1000 años, y eso era muy impresionante para todos era una batalla muy difícil. Planearon, el día y la fecha, fue el 1 de octubre las tropas estaban conformadas por: Miranda, la corredora más rápida del mundo, Frozono, el chico de hielo, Miguel, el hombre músculos, Dallana, la chica con magia, chica lava la que quema y chico elástico, demasiado elástico.

Duro 90 días y 90 noches, las tropas iban muriendo uno a uno a manos del dragón, pero no pudo derrotar a los 6 mejores llamados los "ángeles del universo", a todo era polvo y niebla y en medio de esa oscuridad salió el dragón de fuego en llamas enfurecido los ojos tenían como el color del fuego y la piel en llamas, parecía imposible derrotarlo, pero con fe todo se logra, bajo la luz de la niebla salió un destello de las armaduras brillaban tanto que parecían de diamantes, los tornillos hechos de perlas del mar, forjada con oro. Era una la batalla muy brillante que siguieron los ángeles del universo contra el temible dragón, no se sabía dónde terminaba el día y donde comenzaba la noche debido a la fuerte batalla, la más increíble del universo, al final todos los ángeles unieron sus fuerzas para lograr la inesperada victoria, en la batalla contra el dragón el cual lo doblegaron y lo encerraron en una cueva con una puerta muy fuerte de donde no podía salir.

Y así fue como en aquel lugar volvió la paz y la felicidad se podía respirar ya que no había ningún peligro para los habitantes de Tamaran y más seguros se sentían porque estaban los llamados "ángeles del universo" los cuales se convirtieron en habitantes de este lugar y siempre estaban dispuestos a ayudar a todo aquel que lo necesitara.

Fin

Estudiante n° 08

Las casas fantasmas

en aquella noche un fantasma que estaba a bajo de la cama ó personas que estaban viendo una película de terror y sonó algo horrible. y fueron a ver que era y era un fantasma en la cocina las 6 personas huyeron de la casa el fantasma desapareció luego amaneció fueron a donde las casas fantasmas luego fueron a buscar al fantasma. Pero no lo encontraron, decidieron esperar hasta la noche y poner trampas en la casa, esperaron toda la noche, pero las casas fantasmas se fueron y las 6 personas los asustaron otra vez el fantasma quería algo, pero las 6 personas se asustaron tanto que se desmallaron amaneció y estaban charlando sobre que iban hacer con el fantasma uno de ellos dijo que hicieran una sección espiritista para comunicarse con el fantasma esperaron a que seas de noche y empezaron hacer la sesión espiritista. el fantasma apareció y les pidió ayuda para encontrar su cuerpo, desapareció ellos aceptaron fueron en busca del cuerpo perdido. fueron al cementerio estaba cerrado y ellos encontraron un hueco en la pared de malla, pero amaneció y el fantasma desapareció y nunca revelo la tumba, antiguamente el fantasma les revelo el nombre y pudieron ver la tumba esperaron hasta que sea de noche y el fantasma apareció y se fue a su tumba a descansar en paz luego apareció otro, pero este era más malo era el tío de una de las 6 personas está chirriando una puerta asustaron a las 6 persona el tío de una de la 6 persona dijo Jason porque me inyectaste eso porque era que habían dejado el portal abierto y por eso había llegado el tío de Jason ella fueron a donde estaba el portal y todavía estaba abierto y salieron tantas almas que desmallaron y se orinaron en los pantalones las almas salían como pasto artas almas muchas todas mataron a las mamas de las 6 personas y en las casa habían un chorro de sangre y decía voy por ti jajajajajaja a matarte las almas decían no te escondas jajajajajaja todas las personas del pueblo se fueron ellos hicieron una ropa para sacar a los fantasmas hicieron un dispositivo para poner a los fantasma en el portal el dispositivo era tan grande como en gigante lo subieron al edificio más alto que un gigante probaron el dispositivo pero no funciono le hicieron tantas mejoras que no atrapo mi a un gato luego después de una mejora que se volvía un transportador de fantasmas a inframundo cogieron a una gato para haber si funcionaba el dispositivo y funciono el gato se fue al inframundo luego empezaron con la apocalipsis fantasma los fantasmas vieron el dispositivo u se volvieron un solo fantasma un mutante fantasma luego con el dispositivo le dieron al fantasma mutante que acabaron con toda la energía un rato después pudieron llevar al mutante al inframundo ,pasaron 10 años y su volvieron casa fantasmas muy famosos | luego llegó la apocalipsis de los zombies un zombi mordió a uno de las 6 personas y so volvió un zombie mordí a otro, hay empezó la apocalipsis. Nadie sabe como y de donde vienen los zombies

FIN

Estudiante n° 09

La Magia De Bruno

En el mes de diciembre Gaby y Tomy como en todos los años soñaban tener una mascota, ellos siempre la pedían en sus cartas de navidad. Pero papa Noel la devolvía explicando las razones por las cuales no podían tener una, pero ellos muy tristes no dejaban de soñar.

Pasados unos meses se sorprendieron con una gran visita una hermosa y coqueta bola de pelos, llamada Lupe era resplandeciente como la nieve. Y se robaba la mirada de todos, pero en sus ojos había una gran tristeza se llamaba Bruno estaban lejos el uno del otro y ella no sabía la suerte de su pobre hermano pues el pobre callo en manos de una viejecilla fea y malvada que los había separado por ambición sin pensar el daño que causaba en los pobres. Al enterarse los niños crearon todo un plan de liberación en una noche de tormenta la vieja malvada salía a tomar la lluvia ya que ella la aprovechaba para poderse bañar era muy tacaña y no contaba con servicios de electricidad, agua ni gas. Tomy y Gaby aprovechan su descuido y, entran a la casa y se encuentran con un pobre, sucio y descuidado perro que hacía las veces de guardián en las casas vecinas y por eso les pagaban jugosas cantidades de dinero al escuchar como bruno les cuenta esta triste historia aprovechan que la vieja esta enjabonada le arrojan un fuerte picante en sus ojos de manera que no puede ver nada sacan al perro atraviesa el pueblo llegan a casa cierran fuerte la puerta bañan al perro toman una rica tasa de chocolate caliente se asombran del día tan grandioso ya estando en la celebración suena la puerta es su hermana Lupe feliz y agradecida por el reencuentro sorprendida ve un guapo blanquito como la nieve con pintitas de chocolate ,ojos tan grandes como uvas que dan ganas de abrasar y apachichar desde entonces en esta linda familia hay magia , amor , unión , tolerancia , respeto y el verdadero sentido de amistad y todo esto gracias a la magia de Bruno.

Estudiante n° 10

THE ANIMAL GANG

Era una tarde hermosa en la ciudad de Gley ley. Los pájaros cantaban, el río corría, los animales comían y los niños salían alegres de la escuela. Cinco adolescentes, Esteban, Juan, Sara, Valentina y Sebastián caminaron hacia una hamburguesería para hablar sobre lo que harían después de graduarse. Curiosamente, todos soñaban con ser astronautas y conocer planetas, galaxias, la luna y mucho más. Saber esto unió más su amistad. De vuelta a casa, se la pasaron hablando todo el camino y, cuando ya estaban en sus habitaciones, se video chatearon toda la noche hasta la hora de dormir, porque no podían parar de planear sus grandiosas vidas.

Cuando llegó el día de la graduación, todos estaban muy emocionados. Para celebrar, se les ocurrió ir a la piscina, así que todos empacaron y partieron al instante. En la carretera, se divertieron demasiado, hubo canciones, charlas, además hablaron de los trabajos que tendrían en la Nasa.

Después de unas horas de recorrido, ya estaban aburridos. ¡Estaban ansiosos por llegar! De repente, sonó un relámpago: ¡PAU, PAU! Todos se abrazaron aterrados. Cuando intentaron salir del carro desesperados, este se volteó y rodó por la montaña. Fue un momento de pánico, pero nadie se lastimó. Cuando lograron salir y observar el lugar al que habían llegado, encontraron un lago con un letrero que decía: "Bienvenidos a ovitcaoidar ogal". Todos estaban confundidos, pero, aun así, cambiaron de planes y se quedaron allí. Se dieron cuenta de que durarían un tiempo largo en ese extraño lago, entonces los chicos, gracias a sus clases, se pusieron en acción e hicieron varias cosas para sobrevivir. Juan encendió una fogata, Valentina fabricó prendas de vestir nuevas, Sara busco comida, Esteban hizo un refugio, y Sebastián se encargó de la hidratación.

Ya todo estaba listo para tener un buen festejo de graduación así que quisieron ir a nadar al lago, los padres se quedaron a charlar, los chicos se divertían en su nado hasta que la noche llegó. Todos se fueron a dormir con mucha alegría y felicidad, confiando que tendrían buenas virtudes por delante. A la mañana siguiente, Sebastián quiso averiguar qué quería decir "ovitcaoidar ogal", pero no pudo lograrlo. Cuando ya se había dado por vencido, llegó la segunda noche en ese extraño lago, todos se fueron a dormir con mucho sueño y cansancio. Al tercer día, un grupo de turistas que conocían el camino de regreso a la ciudad quisieron darles un aventón a las familias de los adolescentes perdidos. Antes de arrancar, Valentina vio el letrero del lago y tremenda sorpresa la que le dio, pues este cambió su nombre a "lago radioactivo". Valeria se lo comentó a sus amigos. Ellos estaban muy confundidos y querían saber la explicación de esta locura. Ahí fue cuando Sebastián supo que "ovitcaoidar ogal" significa "lago radioactivo". Los amigos se preguntaron si tendrían algún efecto o sintoma raro, pero nadie supo responder. Estaban muy asustados, en la noche no pudieron dormir, pues estaban demasiado aterrados por lo sucedido.

Llegó un nuevo día. Los amigos se olvidaron del tema y pasaron un día con amistades sin preocuparse de la tragedia que les sucedió. Fueron a un parque de diversiones. Querían montarse en todos los juegos. Cuando estuvieron en la montaña rusa, Esteban sintió una picaazón y al mirarse el brazo observo manchas negras. La montaña rusa fue a toda velocidad, todos se marearon. Luego, decidieron ir al juego de navegación de botes. Todos se subieron a los botes y, mientras navegaban, Juan notó que su piel se estaba tornando roja. Después, se fueron al trampolín. Estando ahí Sara sintió un cosquilleo y de repente, saltó como 10 metros de altura. ¡Todos se sorprendieron! Cuando se fueron al carrusel, Valentina se subió a un caballo, pero se cayó muy raramente con él. Sebastián fue el único chico afortunado, ya que no tuvo ninguna de estas locuras. Los amigos se fueron al campo para olvidarse de tema, pero todos sintieron un raro dolor de cabeza. Los chicos se fueron transformando y, al verse unos a otros se sorprendieron. Esteban se transformó en un veloz leopardo, Juan se transformó en un cangrejo, Sara se transformó en un canguro, Valentina se transformó en un fuerte elefante, y Sebastián se transformó en una pequeña hormiga. Todos se emocionaron, entendieron lo sucedido con el lago, el parque de diversiones y las transformaciones. ¡Sus poderes eran grandiosos! Para Esteban, súper velocidad de leopardo; para Juan, el control del agua como el cangrejo (animal que habita en agua y tierra); para Sara, súper salto como el canguro; para Valeria, súper fuerza como el elefante; y para Sebastián la apariencia de la hormiga.

Los súper dotados decidieron llamarse The animal gang. Ellos se volvieron famosos, aparecieron en noticias, periódicos, internet, etc., y con el transcurso del tiempo aprendieron a usar sus poderes. Ayudaron a salvar a la gente, ellos estaban encantados con sus poderes y fama excepto Sebastián. A él no le gustaba el poder de la hormiga por ser un animal pequeño y sin muchas ventajas, pero aun así era igual de famoso a sus amigos.

Pasaron muchos años, los amigos pudieron cumplir su gran sueño de ser astronautas, gracias a sus poderes. La Nasa les dio la misión de ir al espacio y detener a un gran meteorito que iba a destruir el planeta. Así que los amigos se despidieron de sus familias y partieron a la aventura. Al estar cerca del meteorito los superhéroes intentaron detenerlo. Juan atrajo agua con sus poderes y la lanzó al meteorito, para detenerlo, pero no fue suficiente. Sara salto muy fuerte sobre él, pero no sirvió. Esteban corrió veloz y empujó el meteorito, pero la faltaba más fuerza. Valentina empujó el meteorito, pero no funcionó. Entonces, se les ocurrió reunir sus fuerzas, al mismo tiempo, pero no fue suficiente, porque Sebastián no estaba ayudando, pues, como ya sabemos, él no tenía confianza en su poder. Sus amigos estaban necesitando de él, pero él se resistía a participar de la gran hazaña. Al instante, tuvo una visión que apareció en frente de él y que le hizo recordar la clase de ciencias donde aprendió que las hormigas tienen gran fuerza y pueden cargar cosas más grandes que ellas, entendió que debía ayudar a sus amigos. Entonces, pateó al meteorito y lo mandó a miles de kilómetros lejos del planeta.

Ya cumplida la misión, los héroes volvieron a la tierra con mucha alegría. Sebastián aprendió, que no importa cómo te veas o como seas, porque siempre serás esencial en la vida. Al día siguiente, nadie entendió nada, pero los héroes se quedaron sin poderes. Sin embargo, todo el mundo siguió amando a estos cinco amigos, y el nombre de "The animal gang" quedó marcado en la historia.

Fin

Fuente: [www.Pensamientos.net](#)

Anexo N° 4

Encuentro con escritor concurso de cuento



Invitado especial: Luis Ángel Cruz Peña, escritor de editorial OCR