



**IMPLEMENTACIÓN DE *STORYJUMPER* PARA PROMOVER HABILIDADES  
LECTOESCRITORAS EN 4° DE PRIMARIA: SISTEMATIZACIÓN DE UNA  
EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE MEDIADA POR TIC**

**PROYECTO DE TRABAJO DE GRADO**

**Luz Adriana Alcalá Becerra**

**Lida Yanet Chaparro. (QEPD)**

**Diana Milena Salazar Martínez**

**Directora de Tesis**

**Dulfay Astrid González Jiménez. PhD**

**UNIVERSIDAD ICESI  
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MEDIADA POR LAS TIC  
SANTIAGO DE CALI  
2025**

**IMPLEMENTACIÓN DE *STORYJUMPER* PARA PROMOVER HABILIDADES  
LECTOESCRITORAS EN 4° DE PRIMARIA: SISTEMATIZACIÓN DE UNA  
EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE MEDIADA POR TIC**

**Luz Adriana Alcalá Becerra**  
**Lida Yanet Chaparro Villamil (Q.E.P.D)**  
**Diana Milena Salazar Martínez**

**Tesis de grado**

**Directora de Tesis**

**Dulfay Astrid González Jiménez**



**UNIVERSIDAD ICESI**  
**DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MEDIADA POR LAS TIC**  
**SANTIAGO DE CALI**  
**2025**

## **Agradecimientos**

Ante todo, agradecemos a Dios, fuente de toda inspiración, fortaleza y sabiduría, por darnos la oportunidad de realizar esta maestría y por la fuerza necesaria para culminar esta etapa de nuestra formación académica. Sin su bendición y protección, este logro no habría sido posible.

A nuestra compañera y amiga Lida, ejemplo de superación que nos acompañó en este camino hasta el último momento de su vida. A nuestra familia, por su amor incondicional, apoyo constante y comprensión en los momentos difíciles. A nuestros padres porque nos enseñaron a superarnos y luchar por ser cada día mejor, a seres queridos que siempre nos animaron y creyeron en nosotras.

A los docentes y tutora de tesis, Dulfay Astrid González por su guía, paciencia y conocimientos compartidos, que enriquecieron significativamente esta experiencia y formación profesional.

A compañeros y amigos, por su compañía y motivación durante este proceso.

A todas las personas que de alguna manera contribuyeron a la realización de esta tesis, su apoyo ha sido fundamental para alcanzar este objetivo.

¡Gracias a tod@s!

## Tabla de contenido

Resumen.....	11
Abstract.....	13
Introducción.....	14
Justificación.....	16
Contexto educativo .....	18
Institución Educativa.....	18
Población.....	19
Identificación de la situación problema .....	24
Algunas razones para sistematizar la práctica educativa .....	28
Caracterización de los estudiantes con los que se implementará la propuesta.....	30
Descripción del Problema.....	33
<i>Situaciones asociadas al problema identificado:</i> .....	33
Pregunta problema .....	34
Pregunta .....	34
Objetivos.....	35
<i>Objetivo general</i> .....	35
<i>Objetivos específicos</i> .....	35
Ejes de la sistematización .....	36
Alcances.....	37
Resultados esperados .....	38
Requerimientos personales e institucionales y posibles dificultades en el desarrollo de la sistematización .....	38
Marco teórico.....	39
Aprendizaje.....	40
Aprendizaje desde la Neuroeducación.....	41

Aprendizaje colaborativo .....	43
Aprendizaje significativo .....	46
Inteligencias múltiples .....	48
Las TIC.....	50
<i>Las</i> Tic  como  recurso	
educativo.....	50
<i>Storyjumper como herramienta en el aula</i> .....	51
Taxonomía de Bloom.....	53
Descripción de la experiencia de aprendizaje.....	55
Diseño metodológico.....	56
Evaluaciones externas nacionales e internacionales.....	56
Competencias lectoras en pruebas estandarizadas internacionales y nacionales	58
Las pruebas PISA.....	59
Pruebas SABER.....	60
Pruebas SERCE .....	60
Estándares básicos de competencia.....	61
Derechos básicos de aprendizaje DBA.....	63
Programa PIAR en Educación Básica.....	65
Descripción de los ejes de sistematización .....	67
Descripción de Fases.....	69
Cronograma de Implementación de la Propuesta con el Grupo .....	70
Recolección de la información.....	70
Instrumentos y procedimientos para la recolección de la información.....	71
Sistematización y análisis de la experiencia de aprendizaje.....	73
Recopilación y análisis prueba diagnóstica .....	73
Sesiones de exploración y preparación.....	82
Sesión de aprendizaje 1.....	83
<i>Exploración</i> .....	83

<i>Construcción</i> .....	85
<i>Cierre</i> .....	86
Sesión de aprendizaje 2.....	88
<i>Exploración</i> .....	88
<i>Construcción</i> .....	89
<i>Cierre</i> .....	91
Sesión de aprendizaje 3.....	91
<i>Exploración</i> .....	91
<i>Construcción</i> .....	92
<i>Cierre</i> .....	93
Inferencias de acuerdo con los resultados obtenidos .....	94
<i>Sesión de aprendizaje 1</i> .....	95
<i>Sesión de aprendizaje 2</i> .....	99
<i>Sesión de aprendizaje 3</i> .....	103
<i>Inferencias de resultados frente a las competencias digitales</i> .....	108
<i>Análisis de resultados de la rúbrica holística</i> .....	110
<i>Alcance del objetivo general</i> .....	111
Reflexiones y aprendizajes .....	119
Apropiación y manejo de la herramienta digital.....	121
Gestión del tiempo y ritmos de aprendizajes.....	121
Estados de los equipos.....	122
Inasistencia de los estudiantes.....	122

A manera de cierre.....	123
Conclusiones.....	123
Prospectiva investigativa.....	131
Referencias bibliográficas.....	134
Anexos.....	137

## Lista de gráficas

<b>Gráfica 1.</b> Caracterización poblacional de los hogares unionistas 2017-2022 .....	20
<b>Gráfica 2.</b> Caracterización poblacional estudiantil por grado sede A, jornada mañana .....	22
<b>Gráfica 3.</b> Rango de edades de los estudiantes del curso 403 de la Institución educativa ..	30
<b>Gráfica 4.</b> Estrato socioeconómico dónde se ubica la residencia .....	31
<b>Gráfica 5.</b> Tipo de vivienda de los estudiantes .....	32
<b>Gráfica 6.</b> Preguntas movilizadoras de la sistematización.....	36
<b>Gráfica 7.</b> Resultados prueba diagnóstica 2024.....	76
<b>Gráfica 8.</b> Promedio de respuesta lectura literal .....	77
<b>Gráfica 9.</b> Promedio de respuestas lectura inferencial.....	78
<b>Gráfica 10.</b> Promedio de respuestas en lectura de imágenes .....	79
<b>Gráfica 11.</b> Promedio de respuestas en secuencia textual. ....	80
<b>Gráfica 12.</b> Resultados de la prueba final.....	111
<b>Gráfica 13.</b> Promedio de respuestas acertadas lectura literal. Prueba final .....	112
<b>Gráfica 14.</b> Promedio de respuestas correctas lectura inferencial. Prueba final.....	113
<b>Gráfica 15.</b> Promedio de respuestas acertadas lectura de imágenes. Prueba final.....	114
<b>Gráfica 16.</b> Promedio de respuestas correctas secuencia textual. prueba final.....	115
<b>Gráfica 17.</b> Porcentaje de respuestas en cuanto a la mejora de habilidades lectoescritoras con el uso de la herramienta Storyjumper. ....	117
<b>Gráfica 18.</b> Respuestas de los tres aspectos en los que los niños destacaron mayor aprendizaje. .....	118
<b>Gráfica 19.</b> Respuestas con aspectos que los estudiantes consideran se deben mejorar. ..	119
<b>Gráfica 20.</b> Estado de los computadores de la sala de informática.....	123

## Listado de imágenes

<b>Imagen 1.</b> Aplicación prueba diagnóstica curso 403 .....	74
<b>Imagen 2.</b> Aplicación prueba diagnóstica a estudiantes nuevos .....	75
<b>Imagen 3.</b> Pantallazo aula virtual del curso en Storyjumper.....	82
<b>Imagen 4.</b> Interacción con la plataforma Word Wall.....	83
<b>Imagen 5.</b> Exploración de libros encontrados en la plataforma Storyjumper .....	84
<b>Imagen 6.</b> Exploración de la plataforma Storyjumper .....	85
<b>Imagen 7.</b> Diligenciamiento del esquema narrativo.....	86
<b>Imagen 8.</b> Elaboración Portada del libro en Storyjumper.....	87
<b>Imagen 9.</b> Docente guiando el proceso de aprendizaje de la plataforma .....	87
<b>Imagen 10.</b> Formato de esquema narrativo diligenciado por parejas .....	88
<b>Imagen 11.</b> Dinámica alcanzando la estrella.....	89
<b>Imagen 12.</b> La docente orienta con ayuda del tv la construcción de personajes.....	90
<b>Imagen 13.</b> Asesoría a los estudiantes. ....	90
<b>Imagen 14.</b> Audio para sus historias .....	92
<b>Imagen 15.</b> Socialización de su libro por parte de un estudiante .....	93
<b>Imagen 16.</b> Proyección de usuarios y contraseñas de los estudiantes en el aula virtual de la plataforma. ....	95
<b>Imagen 17.</b> Pantallazo de videos sobre textos narrativos.....	96
<b>Imagen 18.</b> Los estudiantes seleccionan los personajes con el acompañamiento del docente. .....	97
<b>Imagen 19.</b> Estudiante escribiendo el inicio de su historia. ....	98
<b>Imagen 20.</b> Estudiantes mostrando su creación para recibir retroalimentación.....	99

<b>Imagen 21.</b> Construcción del nudo de las narrativas .....	100
<b>Imagen 22.</b> Los estudiantes muestran sus historias al grupo para iniciar revisión .....	102
<b>Imagen 23.</b> Estudiantes creando textos literarios apuntando al cumplimiento del DBA..	103
<b>Imagen 24.</b> Desenlace de las historias .....	104
<b>Imagen 25.</b> Uso de audífonos, para darle voz a las historias .....	105
<b>Imagen 26.</b> Trabajo en plataforma Storyjumper de estudiante repitente .....	107
<b>Imagen 27.</b> Trabajo colaborativo .....	108

### **Listado de ilustraciones**

<b>Ilustración 1.</b> Resultados esperados.....	38
<b>Ilustración 2.</b> Inteligencias múltiples.....	49
<b>Ilustración 3.</b> Flujograma sobre el funcionamiento de Storyjumper .....	53
<b>Ilustración 4.</b> Subcategorías de las habilidades del pensamiento .....	55
<b>Ilustración 5.</b> DBA alcanzados por los estudiantes .....	66
<b>Ilustración 6.</b> Diseño de implementación de actividades .....	67
<b>Ilustración 7.</b> Ejes de evaluación de competencias .....	68
<b>Ilustración 8.</b> Ejes de reflexión y recomendaciones .....	68
<b>Ilustración 9.</b> Fases de la implementación.....	69

### **Listado de tablas.**

<b>Tabla 1.</b> Cronograma.....	70
---------------------------------	----

## Resumen

La tesis de grado “Implementación de *Storyjumper* para promover habilidades lectoescritoras en 4º de primaria: sistematización de una experiencia de aprendizaje mediada por TIC”, de la Maestría en Educación Mediada por las TIC (MEMTIC)” . Presenta los resultados del proceso de sistematización en la implementación de esta experiencia de aprendizaje. La cual, tenía como propósito fortalecer las habilidades de lectoescritura en un grupo de estudiantes de 403 de *IED Unión Colombia* de la localidad de Usaquén de Bogotá.

Esta experiencia de enseñanza- aprendizaje, contó con la participación de 35 estudiantes de grado cuarto, con edades que oscilan entre los 8-12 años, quienes en un porcentaje considerable poseen falencias en la escritura y comprensión textual. Esta implementación se diseñó desde el Aprendizaje Significativo y Colaborativo, por medio de una secuencia didáctica. Así los estudiantes fortalecieron colectivamente sus competencias lecto escritoras a través de la herramienta digital *Storyjumper*. La información más relevante de la sistematización fue recogida del desarrollo de cada una de las sesiones y actividades de la secuencia didáctica. Las cuales permitieron la creación de nuevos saberes y el desarrollo de habilidades como comprensión lectora, escritura creativa y las competencias digitales. Las TIC fueron el elemento dinamizador del proceso de enseñanza- aprendizaje, donde interactuaron estudiantes, docente y conocimiento.

Durante la etapa reflexiva del proceso de sistematización, se contrastaron los datos obtenidos, con aspectos teóricos y los objetivos planteados para la experiencia. Por consiguiente, se concluyó que, el uso de la herramienta digital *Storyjumper* permite favorecer habilidades como: la lectura inferencial, la secuencia textual, la interpretación de imágenes, la escritura creativa. Sin ignorar las realidades del estudiante, su contexto y el trabajo colaborativo que

aporta elementos relevantes desde la exploración de saberes previos, hasta la evaluación.

Convirtiéndose las TIC en medio y elemento de motivación, indagación, expresión y socialización para generar aprendizajes significativos.

**PALABRAS CLAVES:** Implementación, Storyjumper, habilidades comunicativas, competencias lectoescritoras, TIC.

### Abstract

This thesis titled "Implementation of Storyjumper to Promote Literacy Skills in 4th Grade: Systematization of a Technology-Mediated Learning Experience" presents the findings from the systematic analysis of a pedagogical intervention aimed at enhancing reading and writing abilities

abilities among fourth-grade students. Conducted within the context of IED Unión Colombia in the Usaquén locality of Bogotá, the study involved 35 students aged 8 to 12, many of whom exhibited difficulties in writing and comprehension. The intervention was designed based on meaningful and collaborative learning principles, utilizing a didactic sequence that engaged students in developing their literacy skills through the digital tool Storyjumper. Data collection focused on session development and activity implementation, highlighting the creation of new knowledge and the development of competencies such as reading comprehension, creative writing, and digital literacy. The integration of ICTs served as a dynamic element that facilitated interaction among students, teachers, and knowledge. Reflective analysis confirmed that Storyjumper effectively supports inferential reading, text sequencing, image interpretation, and creative writing, tailored to students' realities and contexts. The collaborative approach fostered exploration of prior knowledge and evaluation, positioning ICTs as motivators and socialization tools that generate meaningful learning experiences.

**KEY WORDS:** Implementation, Storyjumper, communication skills, literacy skills, ICT

## Introducción

El proyecto titulado *Implementación de Storyjumper para promover habilidades lectoescritoras en 4° de primaria: Sistematización de una experiencia de aprendizaje mediada por TIC<sup>1</sup>*; es una apuesta por favorecer en los estudiantes procesos de aprendizaje por medio de una herramienta tecnológica. Para vincular a conocimientos previos y a su propia experiencia con nuevos saberes. De tal manera, que estos, impacten las habilidades lectoescritoras esenciales en la construcción del conocimiento.

La experiencia por sistematizar se realiza en la IED<sup>2</sup> Unión Colombia en la localidad de Usaquén, Bogotá, que busca fortalecer, mediante la implementación de la herramienta TIC *Storyjumper*, las habilidades de lectoescritura en el grupo de estudiantes de 403. Dicha sistematización cuenta con las TIC como eje dinamizador y a su vez como mediación pedagógica para la obtención de metas. Con el uso de herramientas digitales, los educandos pueden acceder a textos interactivos y tienen la facilidad de crearlos también. La herramienta *Storyjumper* promueve creaciones dinámicas y divertidas, que permiten prácticas lectoescritoras autónomas y motivadoras.

En este trasfondo toma relevancia la lectura, resultando fundamental que los aprendices escolares desarrollen habilidades comunicativas mediante el uso de herramientas como *Storyjumper*, facilitando la comprensión, interpretación y análisis crítico de diversos textos. Para alcanzar el objetivo, se implementaron estrategias orientadas hacia la comprensión lectora y mejora de la expresión escrita.

---

<sup>1</sup> TIC. Tecnologías de la Información y la Comunicación

<sup>2</sup> IED. Institución Educativa Distrital

En este sentido, facilitar la integración de los aprendices en la creación de sus propias historias que pueden compartir en línea y hacerlas visibles a la comunidad educativa. Así mismo, los estudiantes pueden exponer sus ideas y opiniones acerca de los textos realizados, contribuyendo al desarrollo de sus competencias comunicativas.

## Justificación

Los grandes avances por los que actualmente está pasando la sociedad, y la transformación de algunas disciplinas, nos han permitido pensar, cómo desde la escuela podemos aportar al mejoramiento educativo, modificando así las prácticas educativas además de los modos convencionales de favorecer el aprendizaje en el ámbito educativo, donde hoy las pantallas son las protagonistas del conocimiento.

El uso de la herramienta *Storyjumper* es elegida por la dimensión innovadora dado que, involucra y favorece el pensamiento activo. Además de que, surge como una propuesta, interesante y divertida para la población infantil, de fácil acceso a la creación de narrativas literarias con el uso de las TIC, que los motiva e involucra de manera activa en los procesos de aprendizaje.

Esto de la mano de las destrezas lectoescritoras, potencian el aprendizaje significativo dado que cognitivamente incentivan a la comprensión, el análisis y desarrollo de habilidades críticas para ser aplicadas en la vida cotidiana; no por la herramienta solamente, sino por el despliegue pedagógico y cognitivo que se puede favorecer a través de la misma. Así entonces, nuestra elección es una alternativa que además se ratifica porque permite la adaptación a los diferentes estilos de aprendizaje, como apuesta de calidad educativa. La cual permite dinamizar dichos procesos mediados por una herramienta tecnológica, como lo es *Storyjumper*.

Cada uno puede configurar su propia trayectoria o ruta en el mundo de la lectoescritura desde su particularidad, en esto la herramienta ofrece trabajar alrededor de ritmos, pasos ajustados y versátiles a sus necesidades.

Fortalece las habilidades de comunicación y trabajo en equipo, aprendizajes que acompañados con la motivación y las temáticas planteadas permitirán que a través de un ambiente innovador se pueda fortalecer la competencia que se plantea en el DBA<sup>3</sup> “*Crea textos literarios en los que articula lecturas previas e impresiones sobre un tema o situación*”.

Proporcionando un sentido significado a la lectoescritura al estar en constante interacción con los textos que leen, escriben, utilizan, analizan y comprenden; desarrollando habilidades críticas necesarias para su vida cotidiana. Los niños desarrollan la autonomía, el sentido de pertinencia, comparten y aportan ideas, discuten diferentes puntos de vista y pueden conectar sus presaberes con nuevas situaciones, integrando las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el aula, fundamentales para preparar a los estudiantes al mundo digital que hoy nos absorbe.

---

<sup>3</sup> DBA. Desempeños básicos de Aprendizaje, estipulados por el Ministerio de Educación Nacional de Colombia.

## Contexto educativo

### Institución Educativa

Este proyecto se llevó a cabo en la *Institución Educativa Distrital Unión Colombia*, ubicada al nororiente de la ciudad de Bogotá, en la localidad de Usaquén con estrato socioeconómico 3. Es una Institución Educativa oficial adscrita al Distrito, creada en el año 2002, como resultado de la fusión ordenada por la Secretaría de Educación entre las escuelas Santa Claudia, que atendía población de primero a quinto y Nacional Piloto de Aplicación, que ofrecía educación de grado transición a quinto.

Inicialmente, la *IED Unión Colombia* inició ofreciendo servicios educativos en los grados de preescolar a quinto de primaria. Hacia el año 2005 se amplía hasta el grado noveno y a partir del año 2008 se integra la educación media, completando su cobertura educativa desde el grado transición a undécimo. Actualmente cuenta con 1.100 estudiantes matriculados, con dos sedes y dos jornadas (A y B). La sede B atiende población desde el grado jardín a primero en ambas jornadas. La sede A atiende estudiantes entre segundo y quinto en la jornada de la mañana. Los grados, de sexto a undécimo grado, son atendidos en la jornada tarde. La población estudiantil del colegio procede de los estratos 1, 2 y 3. A septiembre de 2024, el colegio cuenta con 51 docentes de planta, 3 en provisionalidad, 3 docentes de orientación y un educador especial.

*La IED Unión Colombia* se encuentra vinculada a diferentes proyectos, articulados con otras instituciones y universidades, entre los que se encuentran: semillero de astronomía con el Planetario distrital, Prerensa y multimedia con el SENA, Robótica con la Universidad del Bosque, Primera infancia con Colsubsidio. Además, cuenta con semilleros de robótica, realidad aumentada y ajedrez con Compensar, con la participación de estudiantes de primaria en busca de

fortalecer las habilidades del siglo XXI desde el enfoque STEAM<sup>4</sup> y que se vinculan armoniosamente a la propuesta de intervención realizada, convirtiéndose en espacios de integración académica desde las TIC.

La sala de informática de primaria cuenta con una sala de sistemas con conexión limitada a internet, con 28 equipos (lo que evita el trabajo individual con los estudiantes) que fueron donados por el Programa de computadores para educar desde el año 2013. Cabe resaltar que los equipos no se encuentran en las mejores condiciones, sin embargo, permiten el trabajo online en plataformas educativas y programas offline. De igual forma, se dispone de 38 tablets sin conexión a internet, audífonos con micrófono y televisores en las aulas.

Sin embargo, el PEI mantiene como uno de sus pilares el fortalecimiento de las TIC, respondiendo al reto de disminuir la brecha tecnológica de la población estudiantil y aportar a la formación de ciudadanos del siglo XXI.

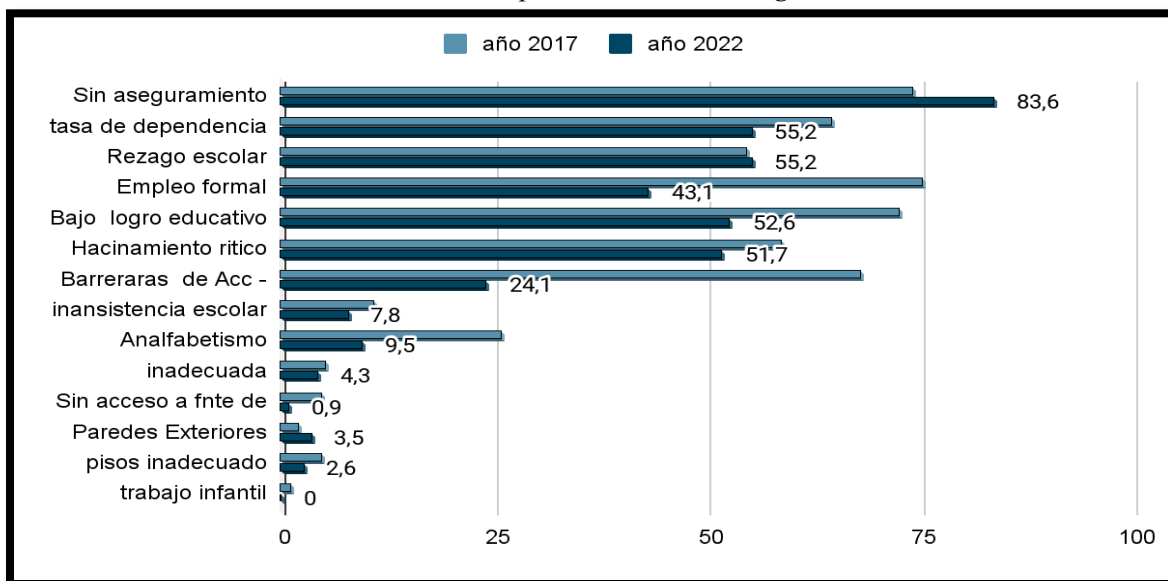
## **Población**

La población del *Colegio Unión Colombia* cuenta con bajo acceso a salud, tasa de dependencia económica alta y con elevados niveles de rezago escolar; prevalece el empleo informal; también presenta dificultades para acceder a servicios de cuidado infantil y el suministro de servicios básicos. Sin embargo, para efectos de esta experiencia de sistematización, se retomaron los datos de rezago escolar, bajo logro educativo e inasistencia escolar, que influyen considerablemente en el desarrollo de las habilidades de lectoescritura.

---

<sup>4</sup> STEAM. Sigla en inglés Science, Technology, Engineerig, Arts and Mathematics y que hace referencia a un enfoque educativo.

**Gráfica 1. Caracterización poblacional de los hogares unionistas 2017-2022**



*Nota: Elaboración propia (2024) a partir de datos recopilados por SMECE en el 2023 en el informe de resultados de evaluación.*

Al contrastar el porcentaje de rezago escolar, el aumento de 54.6% a 55.2% nos indica un problema persistente y relevante, que pudo llegar a influir en las destrezas comunicativas de los estudiantes, en un ritmo de aprendizaje acorde a las etapas de desarrollo y al plan de estudios, especialmente en el proceso lecto-escritor, que es transversal a todas las áreas. Dicho atraso académico pudo tener bastantes variables, tales como que los niños cursaron grado transición y grado primero mientras aconteció el flagelo del COVID 19, lo cual afectó los procesos de aprestamiento y adquisición del código lectoescritor según las observaciones de los docentes. En cuanto al bajo logro educativo: la mejora de 72.5% a 52.6% indica un avance en la consecución de los logros educativos, pero la alta prevalencia aún sugiere que muchas familias no han alcanzado niveles de escolaridad que redunden en mejoras educativas y laborales, lo que también

incluye habilidades lectoescritoras deficientes que no permiten un apoyo asertivo a la población infantil.

Frente a la inasistencia escolar, la disminución de 10.8% a 7.8% es una buena señal. Sin embargo, esta situación continúa generando dificultades y ampliando las brechas en la adquisición del aprendizaje, lo cual genera dificultades a nivel social y emocional en los estudiantes, al no darse una continuidad a los procesos de aprendizaje y al poco tiempo dedicado necesario en el fortalecimiento de competencias lectoescritoras.

Todos estos factores de alguna manera influyeron en el desarrollo y adquisición de fortalezas necesarias para lograr un proceso lectoescritor acorde a las edades de los educandos que van a nuestras instituciones educativas. las cuales tienen como desafío ayudar a fortalecer las habilidades comunicativas y suplir muchos de los espacios que no es posible tener en los hogares dadas sus condiciones sociodemográficas.

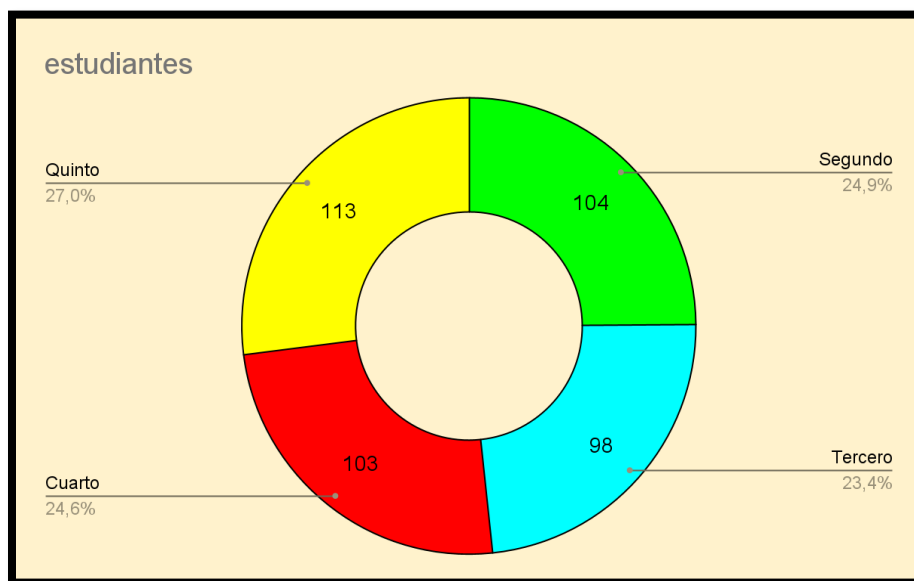
En cuanto a la sede A que acoge la Institución y la cual oferta básica primaria a los grados de segundo a quinto, cuenta con 422 educandos<sup>5</sup>, con edades entre los 7 y 13 años aproximadamente. Sin embargo, esta experiencia de sistematización en particular se desarrolló con el curso 403, constituido por 35 estudiantes, cuyas edades oscilan entre 8 y 12 años, de los cuales 20 estudiantes se auto perciben y definen de género femenino y masculino 5 y 15 respectivamente.

Se observa en la siguiente gráfica la composición estudiantil.

---

<sup>5</sup> Según reporte del 27 de agosto de 2024, en el Sistema Integrado de Matrícula a Nivel Nacional (SIMAT), del Ministerio de Educación Nacional (MEN).

**Gráfica 2.** Caracterización poblacional estudiantil por grado sede A, jornada mañana



*Nota. Elaboración propia (2024) tomada del SIMAT<sup>6</sup> 2024*

Dicha población incluye quienes hacen parte de la inclusión, migrantes, desplazados por la violencia, con habilidades diferenciadas o con trastornos del aprendizaje y/o psicosociales.

Actualmente se encuentran identificados 8 casos de capacidades diferenciadas en este sistema y 3 aparecen con apoyo escolar en lo que respecta a estos grados. Es importante recalcar que, según información brindada por orientación escolar y el docente de apoyo, quien se encarga de liderar el PIAR, acompañar a las familias, hacer seguimiento y trabajar los ajustes de los DBA. La institución tiene 20 estudiantes que requieren un proceso de inclusión escolar conforme al Decreto 1421 de 2017. (informe que no ha sido actualizado por el Sistema de Matrículas).

Otros estudiantes a pesar de no poseer diagnóstico, según la información brindada por los padres de familia, como consecuencia de falencias en los servicios de salud, presunta negligencia

<sup>6</sup> SIMAT. Sistema Integrado de Matricula

familiar o haber sido reportados recientemente por el docente a orientación según las comisiones de evaluación realizadas periódicamente dentro de la institución, también han sido incluidos en procesos de orientación escolar con miras a diseñar e implementar el PIAR<sup>7</sup>.

Por otro lado, la institución durante el 2024 inicia la socialización del Diseño Universal de Aprendizaje, en adelante DUA el cual permite incluir a todos los estudiantes en su diversidad cultural, cognitiva, académica y social:

La educación, comprende los entornos, programas, currículos y servicios educativos diseñados para hacer accesibles y significativas las experiencias de aprendizaje para todos los educandos a partir de reconocer y valorar la individualidad. Se trata de una propuesta pedagógica que facilita un diseño curricular en el que tengan cabida todos los estudiantes, a través de objetivos, métodos, materiales, apoyos y evaluaciones formulados partiendo de sus capacidades y realidades. (Decreto 1421, 2017).

Para el 2025 el curso 503 cuenta con 35 estudiantes. dos estudiantes nuevos. Una niña de 10 años. que estuvo dos años atrás en la institución, fue retirada y llevada a la costa Caribe de Colombia, a una zona rural donde la educación es interrumpida con frecuencia, por estar alejada de la capital. Es innegable que ciudades como Barranquilla, que es reconocida a nivel nacional según las pruebas estandarizadas, se caracteriza por tener un buen nivel académico por su tipificación en la oralidad y su riqueza verbal. El otro estudiante de 9 años procede de una institución de la misma localidad. Ambos presentan dificultades en comprensión lectora.

---

<sup>7</sup> PIAR. Plan Individualizado de Ajustes Razonables

Para efectos de controlar saberes como: saberes previos, posible creación de brechas, generación de inequidad. Se realizará con ellos talleres de nivelación con dos o tres encuentros para colocarlos a la par con el resto el grupo, a través de los cuales se hará una familiarización con la herramienta, se llevará a cabo la inserción en los ejes temáticos sobre los cuales el uso de la herramienta forma un papel fundamental para el desarrollo de habilidades lectoras y escritas. Esto implica, realizar también con ellos la prueba diagnóstica en igualdad de condiciones donde se ubicarán evidencias articuladas de los estudiantes con el ánimo de verificar el tramo de aprendizaje de quienes ingresan en condición de diversidad. Entendida como la desigualdad de condiciones entre un contexto y otro.

De igual manera hacen parte del grupo en 2025, dos estudiantes de 11 años. los cuales la institución educativa determinó que deberían reiniciar su año escolar. Ya que, en materia de lectoescritura, los saberes de comprensión e interpretación textual, necesarios para enfrentar grado quinto, no fueron suficientes. Además de no seguir el ritmo de las rutinas escolares, lo que influiría en su motivación por el aprendizaje, así también con respecto a las habilidades escritas presentan dificultad para plasmar sus ideas en un texto de manera clara, coherente y organizada.

### **Identificación de la situación problema**

El propósito esencial de la educación es reducir desigualdades mediante estrategias que fomenten entornos inclusivos, asegurando que los NNA<sup>8</sup> tengan acceso a este derecho. Desde los escenarios educativos que logre promover la retención y la pertinencia de acuerdo con el contexto social. Para el caso preciso de la *Institución Unión Colombia*, es una prioridad el

---

<sup>8</sup> NNA. En adelante Niños, Niñas y Adolescentes

desarrollo de las habilidades comunicativas como énfasis institucional, las cuales están estipuladas en su PEI<sup>9</sup>: *Camino a la excelencia*.

Las habilidades comunicativas son básicas en la vida del ser humano, dado que favorecen una adecuada manera de comunicación y relación con el mundo. La escuela, como escenario relevante en el aprendizaje, las ejercita y potencia. Dentro de estas, la lectoescritura es concebida como capacidades que respaldan la aprehensión, comprensión y producción del conocimiento. De acuerdo con esto, algunos estudios previos como los realizados por Sucerquia y López, (2016) y Díaz et al. (2022) profundizaron en las razones por las cuales los estudiantes presentan bajos niveles de lectura, comprensión y escritura. De igual manera, intervinieron sus contextos educativos con estrategias metodológicas mediadas por las TIC, con el ánimo de elevar el desempeño en estas importantes destrezas comunicativas, alcanzando lo que socialmente se percibe como resultados esperados a nivel de aprendizaje.

El presente proyecto busca favorecer habilidades de lectoescritura como lo son: comprensión de lectura y escritura creativa; ejes importantes en la apropiación de metodologías y prácticas de enseñanza, vinculando las TIC como elemento dinamizador. En este sentido, el proceso de lectoescritura es esencial a nivel cognitivo y nivel de adaptación social en los educandos al ser un componente transversal a todas las áreas del conocimiento. Debe existir un desempeño adecuado en lectura, escritura y comprensión lectora; de lo contrario, pueden verse afectados directamente los procesos de aprendizaje de la población infantil.

Desarrollar hábitos adecuados de lectura es una ardua tarea que implica la disciplina necesaria para instaurarse y convertirla en parte de nuestra rutina, parece fuera de nuestro

---

<sup>9</sup> PEI. Proyecto Educativo Institucional

alcance. En este contexto, la lectura se destaca como una de las prácticas más desafiantes y de mayor duración que podemos cultivar. Es una costumbre que evoca tanto sentimientos positivos como negativos, puede resultar tediosa o inspiradora, causar somnolencia o transportarnos a mundos de ensueño. La lectura es un hábito que algunos buscan durante mucho tiempo y otros descubren de manera repentina en una historia, género, autor o universo que finalmente los cautiva, permitiéndoles pasar de verla como una obligación a disfrutar plenamente.

Desde el área de humanidades, el colegio cuenta con un proyecto de lectura "Plan Lector", que se realiza dentro del colegio todos los días durante 30 minutos, al inicio de la jornada escolar desde el grado jardín hasta 11, cuyo objetivo es crear el hábito lector para desarrollar habilidades comunicativas en cuanto al habla, escucha, lectura y escritura. Es un proyecto institucional que, a pesar de llevar implementando aproximadamente 6 años, no ha logrado el efecto que se esperaba, debido a las diferentes maneras de dinamizar, las metodologías adoptadas por los docentes y poca aceptación de algunos estudiantes. Sin embargo, se alcanza a visualizar un impacto positivo en el hábito lector en aproximadamente el 50% de los estudiantes. Debido a esta situación, se considera apropiado robustecer este proyecto con la implementación pedagógica planteada con el fin de mejorar cada día el hábito por la lectura de manera dinámica y amena, para fortalecer el PEI en sus tres pilares, que son, como énfasis del colegio, el desarrollo de habilidades comunicativas, las TIC y el proyecto de vida.

Desde el Consejo Académico en el año 2024, surge la idea de implementar la resignificación del PEI, tomando en cuenta las opiniones de los actores sociales de la institución educativa para abordar de forma más efectiva la situación actual.

Se han encontrado aspectos relevantes que nos han llevado a investigar más a fondo las posibles razones detrás de la baja apropiación del conocimiento por parte de los estudiantes; generando una mejor comprensión para poder iniciar el proyecto.

Este comienza identificando los fenómenos observados en los estudiantes, como la deserción escolar, la desmotivación académica, las expectativas profesionales y de vida, los niveles de atención, el reconocimiento de conceptos, la dificultad para relacionar contenidos, el incumplimiento de deberes escolares, la convivencia escolar y la constante inasistencia; lo anterior reflejado en el bajo rendimiento académico.

Otros factores que pueden influenciar podrían ser: las diferentes prácticas tradicionales o poco actualizadas, falta de compromiso por parte de algunos docentes, carencia de estrategias pedagógicas significativas y enfocadas en las dificultades del curso y desconocimiento de los derechos básicos de aprendizaje, creando un ambiente laboral difícil e igualmente las relaciones entre estudiantes y docentes-estudiantes, disminuyendo la autoridad de los maestros, así como la motivación y la identidad institucional, lo que ha causado una desarticulación de las prácticas y criterios institucionales.

En cuanto a los estudiantes, se ha observado que persiste un uso inadecuado uso de las redes sociales y las tecnologías, tener pocas opciones para el uso apropiado del tiempo libre, métodos de estudio inadecuados, falta de motivación intrínseca y extrínseca, lo que genera vacíos conceptuales, altos niveles de distracción y la falta de identificación de estilos de aprendizaje.

## **Algunas razones para sistematizar la práctica educativa**

El presente proyecto buscó fortalecer las habilidades comunicativas en lectura, de acuerdo a los bajos niveles de aprendizaje, identificados tras el paso de la pandemia y los efectos dejados en los niños de primaria de la *IED Unión Colombia*, como bajos desempeños académicos a nivel de lectura y escritura.

Por otro lado, los resultados en pruebas externas se mantienen en un rango medio, sin notar mejoría con relación a los últimos 4 años. Por tales razones, se ha pensado en realizar un ejercicio investigativo para ahondar en las causas de esta situación y diseñar una intervención pedagógica que apunte hacia el mejoramiento de la lectura, desde la mediación de las TIC.

Es importante destacar que, al querer indagar sobre el fenómeno de la lectoescritura y pensar en favorecer este aspecto a través del proyecto Implementación de *Storyjumper* para promover un aprendizaje significativo en lectoescritura en 4° de primaria del *Colegio Unión Colombia*, su importancia radica en pensar en una transformación que desde lo pedagógico responda a la necesidad estudiada.

De igual forma, este proyecto también cobra relevancia, dado que en los últimos años los docentes y las directivas docentes de la institución han observado un bajo resultado académico y poco interés en los educandos por el cumplimiento de sus deberes escolares. Desde el consejo académico se ha tratado de determinar las causas de esas conductas, realizando consultas a la comunidad educativa sobre las posibles falencias. Con esta inquietud, se han realizado una serie de actividades para lograr en equipo determinar los factores relevantes que han ocasionado estas falencias; estableciendo finalmente que el problema recae en la baja apropiación del conocimiento por parte de la población infantil de la institución.

Teniendo en cuenta esta problemática, desde la Maestría en Educación Mediada por las TIC (MEMTIC), se buscó promover el fortalecimiento del aprendizaje significativo desde la lectoescritura en los estudiantes del *Colegio Unión Colombia*. Considerando que estas habilidades son transversales y la base de todos los procesos de enseñanza y aprendizaje. Las cuales impactarán positivamente la adquisición de saberes en la fase escolar, presente y futuro de la comunidad estudiantil de la institución.

Otro punto importante dentro de la propuesta fue poder analizar estrategias pedagógicas, componentes y metodologías para innovar. Es imperante comprender en qué medida impactan las TIC en la adquisición de conocimiento y el fortalecimiento de competencias comunicativas relevantes para su futuro.

Todo lo anterior respalda la disposición de diseñar e implementar una estrategia pedagógica que apunte al favorecimiento de las capacidades en lectura y escritura en el grado de cuarto de primaria, hoy curso 503 de la *IED Unión Colombia*.

Esta propuesta aporta a la construcción del saber pedagógico. Enriqueciendo la labor docente, motivando la creación de redes profesionales y la innovación al interior de las aulas.

### **Caracterización de los estudiantes con los que se implementará la propuesta**

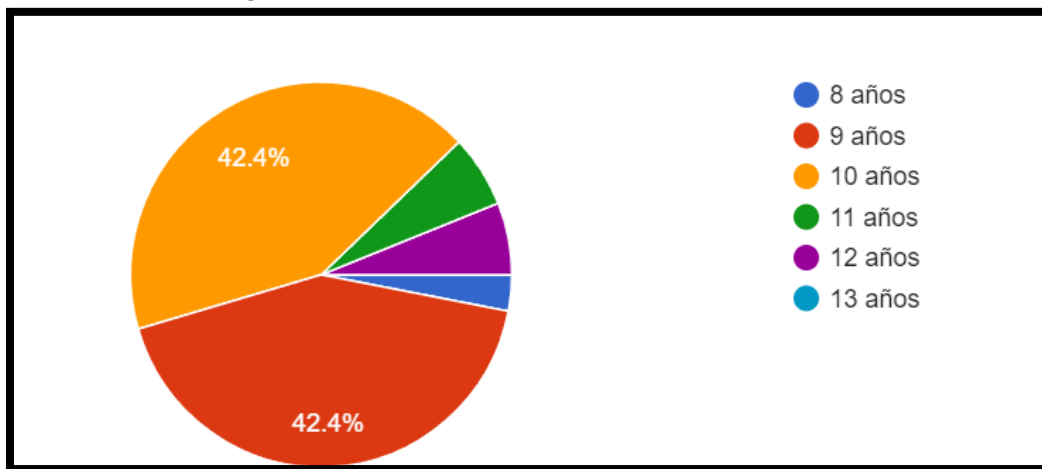
Para el caso particular del grado cuarto a intervenir, estuvo constituido por 35 estudiantes, 20 de género femenino y 15 masculino, con edades entre los 8 y 12 años. Dentro del curso, se contó con una estudiante diagnosticada con déficit cognitivo leve, dos con TDH, uno de ellos con ansiedad, y otro estudiante estaba pendiente por valoración y diagnóstico.

. El grupo se caracterizó por ser dinámico, alegre e inquieto por el conocimiento. Se evidencian buenos niveles de convivencia. Se observaron falencias en el seguimiento de instrucciones, niveles de atención, autonomía y responsabilidad en el cumplimiento de compromisos escolares, además de contar con poco acompañamiento familiar para fortalecer los procesos académicos que dificultan un adecuado proceso de aprendizaje.

Puntualmente en el desarrollo de la lectoescritura, la totalidad del grupo conto con el código lectoescritor; a nivel general se presentó bajos niveles de percepción lectora y escritura, lo cual se ve reflejado en el buen desempeño de las otras asignaturas.

A continuación, se analizan datos a nivel sociodemográficos como el estrato, las edades, tipo de vivienda, constitución familiar, entre otros, a través de una encuesta realizada a los padres de familia, la cual fue respondida por 33 de ellos.

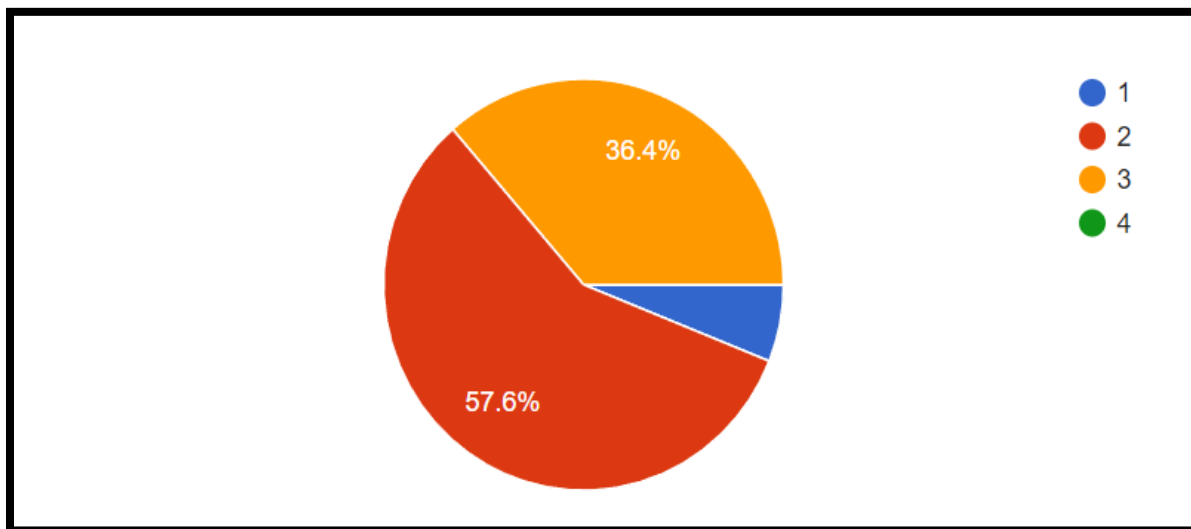
**Gráfica 3.** Rango de edades de los estudiantes del curso 403 de la Institución educativa



Nota: *Elaboración propia (2024)*

En la gráfica se observa la prevalencia de las edades de los estudiantes entre 9 y 10 años. La mayor parte del grupo se encuentra en el rango etario para el grado cuarto, por lo cual se espera que la mayoría obtenga los desempeños lectoescritores establecidos en los DBA.

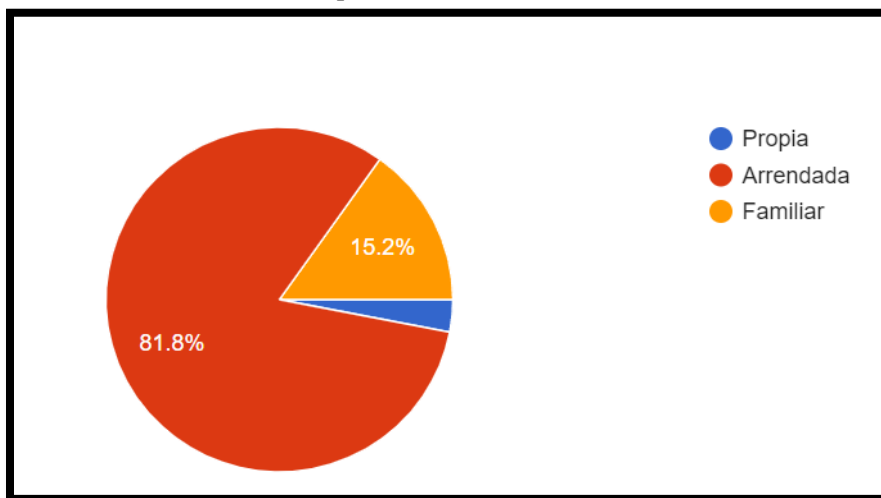
**Gráfica 4.** Estrato socioeconómico dónde se ubica la residencia



Nota: *Elaboración propia (2024)*

El 94% de las familias están ubicadas en estrato 2 y 3, lo que implica que presenten dificultad para suplir sus necesidades básicas económicas y para dar apoyo al aprendizaje de los hijos, generando que las familias no puedan ofrecer otros espacios de desarrollo cultural, social y recreativo, limitando el aprendizaje de los niños.

**Gráfica 5. Tipo de vivienda de los estudiantes**



Nota: *Elaboración propia (2024)*

Según los datos obtenidos, se observa que el 81.8 % de los estudiantes habitan en viviendas arrendadas con servicios básicos; los padres cuentan con trabajos en su mayoría en áreas de servicios, construcción e informalidad, lo cual repercute en que los recursos son limitados en los hogares para cubrir costos mínimos que influyen en el proceso educativo de los hijos, por la falta de espacios adecuados con hacinamiento y otras comodidades mínimas para realizar sus trabajos escolares.

El proyecto de implementación de *Storyjumper* para promover un aprendizaje significativo en lectoescritura en 4° de primaria del *Colegio Unión Colombia* tendrá como participantes a los estudiantes de grado 403 y a los docentes de primaria Diana Milena Salazar, Lida Yanet Chaparro (Q.E.P.D), Luz Adriana Alcalá y padres de familia del grupo de estudiantes.

## Descripción del problema

Se percibe que el impacto de los procesos de enseñanza aprendizaje donde el interés y motivación de la nueva generación ha cambiado, viéndose reflejado en las expectativas que a nivel de lectoescritura permanentemente se espera. Una de las formas de afrontarlo por las generaciones digitales, consideradas generaciones alfa en las cuales sus primeros juguetes fueron artefactos digitales que al incorporarlos en los procesos educativos pueden dar paso y apertura a la interacción, motivación a la significatividad y a unas estructuras de pensamiento apalancadas por la forma como se produce de manera integral el conocimiento. De acuerdo con lo anterior algunas de las situaciones que se presentan también el aula que son recurrentes en los argumentos de los docentes y que se ven en la manera como se mide el rendimiento y eficacia educativa, en el siguiente cuadro son referidos.

### *Situaciones asociadas al problema identificado*

1. **Desmotivación:** Pareciera que los métodos tradicionales ya cumplieron un ciclo, no son lo suficientemente atractivos para los estudiantes, su motivación tiende a disminuir porque son multi atencionales, les gusta los protagonismos y la participación activa en procesos de aprendizaje donde la escritura los involucre y le den especial despliegue a su imaginación.
2. **Insuficiente desarrollo de competencias:** Las habilidades de comprensión de lectoescritura no se desarrollan de manera apropiada, afectando el desempeño académico y la capacidad de expresarse de forma efectiva de los educandos

3. **Integración digital:** Aunque las herramientas digitales tienen el potencial de enriquecer el aprendizaje, su integración en la enseñanza de la lectoescritura no siempre está alineada con las mejores prácticas pedagógicas.

**Contexto de la Solución:** Con *Storyjumper* se puede explorar y crear textos a través de narrativas interactivas. Esta herramienta ofrece una manera innovadora de abordar la lectoescritura, al proporcionar un enfoque más dinámico y contextualizado, al integrar recursos digitales de manera más efectiva en el proceso educativo.

### **Pregunta problema**

#### **Pregunta**

¿Cómo puede el uso de la herramienta TIC *Storyjumper* implementada con un grupo de estudiantes del curso 403 del *colegio Unión Colombia*, fortalecer las habilidades de lectoescritura y así mismo generar un impacto en los aprendizajes de los estudiantes?

Esta pregunta en consecuencia con el objetivo general, busca que la herramienta en mención, impulse el proceso de enseñanza aprendizaje en la lectoescritura, en la población objeto de intervención y que así mismo favorezca la innovación a nivel de enseñanza que como docentes queremos tener ajustado a las nuevas generaciones y al fortalecimiento de habilidades digitales sabiendo que son herramientas que están al servicio de la educación, dado que uno de los propósitos además, de la maestría es permanentemente hacer lecturas críticas y de mejora permanente sobre los procesos de enseñanza. Como profesores el impacto de estas habilidades va a permitir determinar si la herramienta tiene un nivel de efectividad esperado, al proponer un aprendizaje más significativo y en ayudar a los niños a resolver desafíos identificados en el uso

de la herramienta para que esa enseñanza gane efectividad, pertinencia, mayor impacto y permita una motivación permanente con quienes hoy ponen en Jaque las formas tradicionales de enseñar.

Las interacciones que permiten la herramienta como la posibilidad de crear los personajes, las opciones de soñar y lo que nivel de imaginación la herramienta incentiva será fundamentales para que en la simultaneidad del trabajo en aula todas estas se integren para impulsar lo que a través del cuaderno no tendría el impacto esperado.

Este enfoque facilita explorar cómo la tecnología puede transformar la enseñanza de la lectoescritura, proporcionando reflexiones sobre su impacto en el desarrollo de competencias claves y ofreciendo recomendaciones para futuras prácticas educativas.

## **Objetivos**

### ***Objetivo general***

Fortalecer, mediante la implementación de la herramienta TIC *Storyjumper*, las habilidades de lectoescritura en un grupo de estudiantes de 403 de *IED Unión Colombia* de la localidad de Usaquén de Bogotá.

### ***Objetivos específicos***

- Implementar una secuencia didáctica en lectoescritura, orientada con el DBA, “Crea textos literarios en los que articula lecturas previas e impresiones sobre un tema o situación.” apalancada con la herramienta TIC *Storyjumper*.

- Analizar la forma cómo los estudiantes de 403, mediante la secuencia didáctica y el uso efectivo de la herramienta *Storyjumper*, fortalecen habilidades de escritura creativa en las que articulan lecturas previas e impresiones sobre un tema, produciendo textos literarios.
- Evaluar el alcance de la implementación de la secuencia didáctica y el uso de la herramienta *Storyjumper* como facilitadora en el desarrollo de habilidades de lectoescritura en los estudiantes de 403 de la *IED Unión Colombia* de la localidad de Usaquén.

### Ejes de la sistematización

La planificación se centra en las habilidades lectoescritoras que se ponen en juego, al enfrentarse a la comprensión lectora y a la creación de textos a través de herramientas digitales, principalmente *Storyjumper*, teniendo en cuenta sus saberes previos y el trabajo colaborativo.

Algunas preguntas que movilizan la sistematización son:

**Gráfica 6.** Preguntas movilizadoras de la sistematización

¿Como desde el aprendizaje colaborativo con enfoque neurodidactico se favorece el desarrollo de habilidades lectoescritoras?	¿Cómo la implementación de una secuencia didáctica mediada con la herramienta TIC Storyjumper permite el alcance del DBA 3?
¿De que manera la creación de narracione s potencia el uso adecuado de herramienats TIC, el fortalecimiento de habilidades lectoescritas y el alcance de aprendizajes significativos?	¿En que medida la integración de las TIC impacta y favorece el aprendizaje colaborativo y la mejora de habilidades lectoescritas en el aula?

Nota: *Elaboración Propia*

## **Alcances**

Este proyecto está focalizado a generar cambios en las dinámicas del aula, incorporando innovaciones didácticas que promuevan aprendizajes significativos, centrados en el educando para el desarrollo de competencias lectoescritoras con TIC, como eje dinamizador para interacciones de otro tipo entre docente, estudiante y conocimiento. Esto permite, al igual que otros tipos de modelos, brindar a los docentes una ayuda para organizar y vincular las TIC a procesos educativos, para mejorar los niveles de aprendizaje.

Este proceso de análisis de la experiencia en el grupo 403 facilitará la obtención de información pertinente acerca de las habilidades en la lectoescritura creativa de textos e identificar la forma como los estudiantes usan herramientas digitales para gestionar sus aprendizajes. De igual manera, aportará elementos conceptuales y prácticos que enriquecerán nuestra praxis pedagógica; impactarán los espacios educativos de la institución, brindando un referente para otros docentes y futuras integraciones de las TIC en procesos de enseñanza-aprendizaje.

## Resultados esperados

Ilustración 1. Resultados esperados

<p><b>Mejora en las habilidades de lectoescritura</b></p>	<p><b>Aumento de la motivación y el interés</b></p>	<p><b>Desarrollo de estrategias pedagógicas efectivas</b></p>	<p><b>Documentación y recomendaciones para la práctica educativa</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Desarrollo de la comprensión de lectura.</b> Incremento en la capacidad de los estudiantes para entender y analizar textos históricos y literarios, reflejado en una mejora en las pruebas de comprensión y análisis textual.</li> <li>• <b>Avances en la producción escrita.</b> Mejora en la calidad y coherencia de los textos escritos por los estudiantes, evidenciada en tareas y proyectos creativos que demuestren una mejor estructura, cohesión y creatividad narrativa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Engagement con el contenido.</b> Los estudiantes muestran mayor interés y participación en las actividades de lectoescritura, manifestado mayor motivación en clase, entusiasmo por el contenido y una actitud positiva hacia el aprendizaje.</li> <li>• <b>Satisfacción con la herramienta digital.</b> Feedback positivo de los estudiantes sobre la usabilidad y atractivo de <i>Storyjumper</i>, evidenciado en encuestas y entrevistas que muestran una valoración favorable de la herramienta.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Implementación de prácticas exitosas.</b> Identificación de estrategias pedagógicas efectivas basadas en <i>Storyjumper</i>, documentadas y ajustadas en función de la experiencia de la intervención.</li> <li>• <b>Adaptaciones y mejora continua.</b> Propuestas de ajustes y mejoras en las actividades basadas en la retroalimentación y resultados, facilitando la adaptación de las estrategias para futuras implementaciones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Guías y recursos para docentes.</b> Desarrollo de recursos y guía práctica para docentes que deseen implementar <i>Storyjumper</i> en sus aulas, basada en los hallazgos y experiencias de la intervención.</li> <li>• <b>Publicaciones y Difusión:</b> Documentación de los resultados y recomendaciones en informe de tesis, compartiendo las mejores prácticas y hallazgos con la comunidad educativa.</li> </ul>

Nota: *Elaboración propia (2024)*

## Requerimientos personales e institucionales y posibles dificultades en el desarrollo de la sistematización

Para la realización del proyecto se necesitaron recursos humanos, tecnológicos y físicos; las pruebas para comparar los desempeños en los últimos años y los análisis de evaluaciones institucionales realizados por la *Secretaría de Educación*, la evaluación institucional, análisis de resultados, pruebas Saber y caracterización de la población actual de la institución.

Al mes de septiembre, se ha notado un desgaste inhabitual en los equipos de la sala que ha sido designada por la institución educativa causado por mal uso de los estudiantes de primaria, lo que puede dificultar el desarrollo de la implementación. Se ha solicitado a la oficina de REDP (dependencia encargada del mantenimiento de equipos tecnológicos), un adecuado mantenimiento de los equipos y la vinculación de las tabletas a la red Wifi del colegio, debido a

que los docentes no cuentan con acceso a las claves de red para tener conexión desde estos dispositivos.

Por otro lado, para llevar a cabo la implementación, se requirió tomar algunos espacios del proyecto lector. El cual se ha institucionalizado en los primeros 30 minutos de la jornada escolar.

### **Marco teórico**

El siguiente marco teórico constituye la base conceptual sobre la cual se sustenta la presente sistematización de experiencia de aprendizaje, permitiendo comprender y analizar los fundamentos científicos, pedagógicos y metodológicos que orientan el proceso de enseñanza-aprendizaje en el contexto educativo actual. En este sentido, se recogen las principales teorías, enfoques y aportes de diversos autores que permiten interpretar las dinámicas del aprendizaje desde una mirada integral, abarcando dimensiones cognitivas, neurobiológicas, sociales y comunicativas.

El estudio parte del reconocimiento del aprendizaje como un fenómeno complejo y multifactorial, influenciado tanto por los procesos mentales internos como por el entorno en el que se desarrolla los educandos. En este marco, se abordan conceptos clave como el aprendizaje significativo, la neuroeducación, las inteligencias múltiples, el aprendizaje colaborativo, integrando también el papel de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), el uso de herramientas didácticas innovadoras, como *Storyjumper* y el uso de las Taxonomía de Bloom que permite planificar y evaluar de manera estructurada y progresiva el desarrollo de habilidades cognitivas en los estudiantes, desde recordar información básica hasta crear

conocimientos nuevos. Además, de promover el pensamiento crítico, asegurando un aprendizaje significativo, crítico y coherente.

Cada uno de estos elementos se articula bajo una perspectiva constructivista y centrada en el estudiante, reconociendo la diversidad de estilos y ritmos de aprendizaje, así como la necesidad de generar prácticas pedagógicas contextualizadas, significativas y alineadas con los retos del siglo XXI.

### **Aprendizaje**

El ser humano se encuentra en un proceso continuo de transformación, resultado de las experiencias que vive y del contexto sociocultural en el que se desenvuelve. Dichas interacciones posibilitan la construcción de nuevos aprendizajes que inciden tanto en el desarrollo individual como colectivo. En este sentido, Ormrod (2005) sostiene que “el aprendizaje es el medio mediante el que no sólo adquirimos habilidades y conocimientos, sino también valores, actitudes y reacciones emocionales” (p. 5), destacando así su naturaleza integral.

El aprendizaje como proceso inherente a la condición humana, que se manifiesta de manera continua a lo largo de toda la vida. Se trata de una transformación dinámica, en la cual cada individuo modifica y reorganiza su manera de pensar, sentir y actuar en función de las experiencias que vive y del entorno en el que se desenvuelve. Este proceso no se limita únicamente a la acumulación de información o a la repetición de conductas, sino que implica una reconfiguración profunda del conocimiento, influenciada por factores tanto internos como externos.

A lo largo del tiempo, diferentes corrientes han buscado explicar cómo ocurre el aprendizaje. Algunas teorías se han centrado en observar los cambios conductuales como respuesta a estímulos específicos del ambiente, mientras que otras han dirigido su atención a los

procesos mentales que intervienen en la interpretación, comprensión y reorganización de la información. Desde esta última perspectiva, el ser humano no es un receptor pasivo, sino un agente activo que construye significados, establece relaciones entre ideas, y aplica lo aprendido en contextos diversos.

En esta propuesta, se asume una visión del aprendizaje que reconoce el papel fundamental de la actividad mental, la motivación, la atención, la memoria, el lenguaje y la autorregulación. Aprender no es simplemente incorporar datos, sino atribuirles sentido dentro de una estructura cognitiva que se enriquece y se transforma con cada nueva experiencia. Esta concepción permite comprender la complejidad del proceso educativo y diseñar estrategias pedagógicas que favorezcan un desarrollo integral del estudiante, no solo en el plano intelectual, sino también en el emocional y social.

Además, se reconoce la importancia de considerar la diversidad de estilos, ritmos y formas de aprender, así como el papel del contexto y la interacción como factores decisivos en la construcción del conocimiento. Desde este enfoque, el aprendizaje se entiende como una experiencia intencionada, activa y situada, en la que cada persona se convierte en protagonista de su propio proceso formativo, en constante diálogo con su realidad

### **Aprendizaje desde la Neuroeducación**

En las últimas décadas, los avances en las neurociencias han permitido profundizar en el conocimiento del cerebro humano y su papel central en los procesos de aprendizaje. Esta perspectiva biológica y cognitiva ha dado origen a la neuroeducación, una disciplina interdisciplinaria que vincula la neurobiología, la psicología y la pedagogía para responder a una pregunta fundamental: ¿cómo aprende el cerebro? Comprender esta relación resulta esencial para

el diseño de prácticas educativas que se ajusten a las características neurofisiológicas del estudiante.

Caicedo (2010) destaca que la inteligencia, entendida como la capacidad de resolver problemas y adaptarse al entorno, reside en el cerebro, órgano encargado de interpretar los sentidos y regular la conducta y los movimientos. Esta afirmación pone de manifiesto la complejidad del cerebro humano y su rol protagónico en la adquisición del conocimiento. En este sentido, la neuroeducación contempla dos niveles de análisis: el nivel micro y el nivel macro, los cuales explican desde diferentes escalas cómo se consolidan los aprendizajes.

En el nivel micro, el aprendizaje se explica a través de las conexiones sinápticas que se establecen entre las neuronas. Estas conexiones permiten el intercambio de información mediante señales electroquímicas, generando cambios duraderos en la red neuronal del individuo. Según Caicedo (2010), estos procesos de neuroplasticidad —la capacidad del cerebro para reorganizarse estructural y funcionalmente— son los que posibilitan el aprendizaje real, ya que implican modificaciones en los patrones de actividad cerebral, en la estructura sináptica y en los circuitos neuronales.

A nivel macro, el proceso de aprendizaje comienza con la recepción de información a través de los sentidos. Esta información es inicialmente filtrada y procesada en el tálamo, que la dirige hacia distintas áreas del cerebro dependiendo de su naturaleza (visual, auditiva, táctil, etc.). Posteriormente, la amígdala realiza una evaluación emocional de dicha información, reaccionando de forma rápida ante posibles amenazas. Finalmente, el hipocampo interviene en la consolidación de la memoria, almacenando la información relevante y transfiriéndola a otras zonas corticales para su conservación a largo plazo (Caicedo, 2010). Este recorrido

neurobiológico evidencia que el aprendizaje no es un proceso lineal, sino una interacción compleja entre emoción, atención, memoria y procesamiento sensorial.

En este marco, el aprendizaje se concibe como un fenómeno dinámico y multifactorial, en el que convergen aspectos cognitivos, emocionales y sociales. Ormrod (2005) enfatiza que aprender no solo implica adquirir conocimientos y habilidades, sino también interiorizar valores, actitudes y reacciones emocionales, lo que refuerza su carácter integral.

### **Aprendizaje Colaborativo**

El aprendizaje colaborativo también adquiere relevancia en esta sistematización, al promover entornos de interacción en los que los estudiantes construyen el conocimiento de forma conjunta. Collazos y Mendoza (2006) distinguen entre aprendizaje cooperativo —centrado en la distribución de tareas— y colaborativo —basado en la interdependencia positiva y la responsabilidad compartida—, destacando que esta modalidad fortalece no solo el desarrollo cognitivo, sino también las habilidades sociales, la empatía, la comunicación y el pensamiento crítico.

En relación con estas habilidades, la competencia comunicativa se presenta como un eje transversal en el proceso educativo. Esta competencia involucra la capacidad de comprender y expresar ideas, emociones y opiniones de forma clara, pertinente y efectiva. Dentro de ella, la comprensión lectora ocupa un lugar privilegiado, al facilitar la interacción con los textos, la construcción de significados y la reflexión crítica. Fernández (2014) subraya que esta competencia no se limita a identificar ideas principales, sino que implica un proceso activo de interpretación en el que se integran los conocimientos previos, la experiencia personal y el contenido del texto, favoreciendo así el aprendizaje autónomo y la creatividad.

El aprendizaje colaborativo se configura como una estrategia pedagógica interactiva en la que los estudiantes trabajan en equipo con el fin de alcanzar un objetivo común. A diferencia de enfoques más tradicionales centrados en la transmisión individual del conocimiento, esta modalidad promueve la construcción conjunta del saber, fomentando no solo la adquisición de contenidos, sino también el desarrollo de habilidades sociales, comunicativas y cognitivas. En este proceso, los participantes no solo son responsables de su propio aprendizaje, sino también del de sus compañeros, lo que fortalece el sentido de corresponsabilidad y cooperación en el aula.

Desde una perspectiva constructivista, el aprendizaje colaborativo reconoce que el conocimiento no se recibe pasivamente, sino que se construye activamente mediante la interacción social y el intercambio de ideas. Este enfoque favorece una mayor comprensión, retención y transferencia del conocimiento, ya que los estudiantes deben argumentar, negociar significados, escuchar activamente y generar consensos para avanzar en la resolución de tareas comunes. La interacción constante permite además contrastar diferentes puntos de vista, lo que enriquece la experiencia cognitiva y fortalece el pensamiento crítico.

Collazos y Mendoza (2006) diferencian claramente entre los conceptos de aprendizaje cooperativo y colaborativo. Mientras que el primero se basa esencialmente en la división de tareas individuales, el aprendizaje colaborativo requiere la estructuración de interdependencias positivas, es decir, relaciones entre los miembros del grupo que fomenten la cohesión, la solidaridad y el compromiso mutuo. En palabras de los autores: *“En el aprendizaje cooperativo se da, esencialmente, una división de tareas; en el aprendizaje colaborativo se necesita estructurar interdependencias positivas para lograr una cohesión grupal”* (p. 62). Esto significa

que los logros individuales están ligados al éxito colectivo, lo cual incentiva la participación activa y equitativa de todos los integrantes.

Asimismo, es fundamental considerar cómo las interacciones sociales entre los estudiantes influyen directamente en sus procesos cognitivos. El diálogo, la confrontación de ideas, la argumentación y la cooperación permiten que los estudiantes reorganicen sus esquemas mentales, amplíen su comprensión del contenido y desarrollen habilidades metacognitivas. Desde este enfoque, la figura del docente también se transforma: pasa de ser el transmisor del conocimiento a desempeñar un rol de facilitador y mediador del aprendizaje, creando ambientes propicios para la interacción significativa y guiando a los estudiantes en el proceso de aprendizaje autónomo y colaborativo.

Además, el aprendizaje colaborativo impulsa el desarrollo de habilidades fundamentales para la nueva era, como la resolución de problemas, la gestión de conflictos, la empatía, el asertividad, y la capacidad para liderar y trabajar en equipo. Estas habilidades no solo son necesarias en el ámbito académico, sino que también son esenciales para la vida laboral y social en contextos cada vez más interdependientes y multiculturales.

En síntesis, el aprendizaje colaborativo representa un enfoque pedagógico centrado en el estudiante que promueve no solo el aprendizaje de contenidos, sino también la formación integral de los individuos, al involucrarlos en procesos de construcción colectiva del conocimiento. Esta estrategia favorece el desarrollo de competencias cognitivas, emocionales y sociales, y se alinea con modelos educativos que buscan formar ciudadanos críticos, autónomos y comprometidos con su entorno.

## **Aprendizaje Significativo**

El aprendizaje significativo constituye uno de los pilares fundamentales de la teoría educativa constructivista y representa un proceso mediante el cual los nuevos conocimientos se incorporan de forma coherente y estructurada a los saberes previos del estudiante. Esta forma de aprender permite no solo la memorización, sino sobre todo la comprensión profunda, la transferencia del conocimiento a distintos contextos y su aplicación práctica en situaciones reales.

El término fue acuñado por David Ausubel, psicólogo y pedagogo estadounidense, quien en el año 2000 afirmó que el aprendizaje se vuelve significativo "cuando se integra la nueva información, y no al pie de la letra, con lo que el educando ya conoce". En esta concepción, el conocimiento previo del estudiante —es decir, lo que ya ha aprendido, vivido o experimentado— cumple un rol esencial como base sobre la cual se edifican nuevos saberes. Por tanto, el aprendizaje significativo no es un proceso aislado ni espontáneo, sino que implica una conexión intencionada y consciente entre lo conocido y lo nuevo.

Este proceso requiere la existencia de un andamiaje cognitivo adecuado, que actúe como estructura de apoyo temporal durante la construcción del conocimiento. Dicho armazón puede variar en su grado de estabilidad, claridad y organización, dependiendo del nivel de desarrollo del estudiante y de su experiencia previa. En términos de Ausubel (2000), el aprendizaje significativo ocurre cuando la información nueva se vincula sustancialmente con conceptos relevantes preexistentes en la estructura cognitiva del individuo, generando una modificación de dicha estructura que facilita tanto la comprensión como la retención a largo plazo.

A diferencia del aprendizaje mecánico o memorístico, que se limita a la repetición sin comprensión y tiende a ser efímero, el aprendizaje significativo favorece una internalización

duradera del conocimiento, al tiempo que desarrolla la capacidad del alumno para relacionar ideas, resolver problemas y transferir lo aprendido a nuevos contextos. Esta distinción es clave para diseñar propuestas pedagógicas centradas en la construcción activa del conocimiento, más allá de la simple acumulación de datos.

El papel del docente, en este enfoque, se transforma en el de mediador y facilitador del aprendizaje, creando condiciones didácticas que promuevan la activación de conocimientos previos, el uso de organizadores previos (como esquemas, mapas conceptuales o preguntas generadoras) y la motivación intrínseca del estudiante. Asimismo, es esencial que los contenidos curriculares se presenten de forma significativa, es decir, con una lógica interna, relevancia contextual y posibilidades de aplicación, de modo que el alumno perciba su utilidad y sentido.

El aprendizaje significativo se ve favorecido por estrategias metodológicas activas, como el aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje colaborativo, el uso de tecnologías digitales, la escritura creativa, entre otras. Todas estas prácticas, cuando se articulan con una comprensión profunda de los procesos cognitivos del estudiante, refuerzan la posibilidad de establecer conexiones significativas entre conocimientos nuevos y previos, que potencian la autonomía en el proceso de aprender a aprender.

El aprendizaje significativo constituye una estrategia clave para fomentar la comprensión profunda, la aplicación práctica del conocimiento y el desarrollo de competencias complejas. Al centrarse en la integración activa y coherente de los nuevos saberes con la estructura cognitiva del estudiante, esta propuesta educativa se alinea con los principios del enfoque constructivista, la neurociencia educativa y la enseñanza centrada en el alumno, convirtiéndose así en un eje transversal en la formación integral y crítica de los estudiantes del nuevo siglo.

## **Inteligencias Múltiples**

El concepto de inteligencias múltiples, desarrollado por el neuropsicólogo y profesor de la Universidad de Harvard, Howard Gardner, ha transformado profundamente la concepción tradicional de la inteligencia como una capacidad única, mensurable a través de pruebas de coeficiente intelectual. En su lugar, Gardner propone una definición más amplia e inclusiva, entendiendo la inteligencia como *“la capacidad de resolver problemas o de crear productos que sean valiosos en uno o más ambientes culturales”* (Gardner, 1993, p. 5). Esta perspectiva reconoce que las habilidades cognitivas humanas se manifiestan de múltiples formas y que su valor depende, en gran medida, del contexto sociocultural en el que se desarrollan.

Según Gardner (1993), la inteligencia es un conjunto de capacidades biopsicosociales que permiten a los individuos procesar información, enfrentar desafíos cotidianos y generar soluciones creativas o productos significativos. Cada ser humano posee distintas potencialidades en diversas áreas del conocimiento, lo que implica que puede sobresalir en ciertos dominios más que en otros. Esta variabilidad individual, lejos de ser una limitación, constituye una riqueza que debe ser reconocida, comprendida y estimulada dentro de los contextos educativos y laborales.

Desde esta visión, el sistema educativo enfrenta el reto de abandonar enfoques estandarizados de evaluación y enseñanza, y adoptar estrategias pedagógicas más personalizadas, equitativas e inclusivas. La teoría de las inteligencias múltiples plantea que todos los estudiantes tienen fortalezas específicas que pueden y deben ser potenciadas, y que el éxito académico y personal no debe reducirse únicamente al desempeño en áreas lógico-matemáticas o lingüísticas, tradicionalmente privilegiadas en los sistemas escolares.

Gardner identifica al menos ocho tipos de inteligencia, cada una con características propias y con posibilidad de desarrollarse en distintos grados según las experiencias, el entorno y

las oportunidades de aprendizaje. Estas inteligencias no operan de forma aislada, sino que interactúan entre sí y se manifiestan de forma única en cada individuo. A continuación, se describen brevemente:

### Ilustración 2. *Inteligencias múltiples*



Nota: *Elaboración propia (2025)*

En el ámbito escolar, aplicar la teoría de las inteligencias múltiples implica diseñar ambientes de aprendizaje flexibles, en los que los estudiantes puedan expresarse y demostrar sus conocimientos a través de distintos canales, no únicamente mediante pruebas estandarizadas. También supone una redefinición del rol docente, que deja de ser solo un transmisor de contenidos para convertirse en un guía que reconoce, valora y potencia las capacidades singulares de cada estudiante.

Finalmente, la teoría de Gardner constituye una base sólida para avanzar hacia una educación verdaderamente inclusiva, equitativa y personalizada, alineada con las demandas futuras, donde la creatividad, la empatía, la colaboración y la adaptación a entornos diversos se convierten en habilidades fundamentales para la vida.

## **Las TIC**

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) emergen como uno de los avances más relevantes del siglo XX, consolidándose durante la década de los años 90 como herramientas fundamentales en múltiples ámbitos, incluido el educativo. Estas tecnologías se fundamentan en la convergencia de tres pilares básicos: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones, los cuales, en conjunto, posibilitan nuevas formas de interacción, producción y difusión del conocimiento (Cabero, 1998).

Las TIC comparten una característica común: el manejo y la transmisión de información en formato digital. No obstante, sus aplicaciones son sumamente variadas y se adaptan a las necesidades específicas de diferentes contextos y disciplinas. En el ámbito educativo, se han convertido en aliadas clave para transformar las prácticas pedagógicas, motivar al estudiantado y diversificar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

### **Las TIC como recurso educativo**

La integración de las TIC en el entorno educativo no responde únicamente a una moda o a una exigencia tecnológica, sino a una necesidad pedagógica que busca conectar con las generaciones actuales. Desde su aparición en la década de los 70, estas herramientas han demostrado ser eficaces para estimular el interés de los estudiantes y facilitar el desarrollo de competencias comunicativas, cognitivas y sociales.

En un mundo cada vez más digitalizado, donde casi todas las actividades cotidianas están mediadas por la tecnología, resulta impensable concebir un proceso educativo aislado de estos recursos. Su presencia en el aula responde tanto al uso extendido de dispositivos tecnológicos como a la familiaridad del estudiantado con las redes sociales y plataformas digitales. Esta cotidianidad crea un escenario propicio para su aprovechamiento didáctico.

Los avances tecnológicos han favorecido la incorporación de metodologías innovadoras, como el uso de presentaciones interactivas, recursos audiovisuales, plataformas digitales de aprendizaje y materiales multimedia, que potencian la atención, la comprensión y la participación activa de los estudiantes. En este contexto, los docentes del siglo XXI están llamados a repensar sus prácticas, incorporando herramientas que conecten con los intereses, ritmos y estilos de aprendizaje de sus alumnos.

### ***Storyjumper* como herramienta en el aula**

*Storyjumper*, creada por Aaron J. Shepard y Andrew C. Scott en 2009, surge como respuesta a la necesidad de contar con una herramienta didáctica atractiva y accesible para la creación de libros digitales interactivos. Esta plataforma en línea permite a los usuarios escribir, ilustrar y compartir sus propias historias, integrando elementos visuales, sonoros y narrativos, sin requerir conocimientos avanzados de tecnología (*Storyjumper*, 2024).

Desde su implementación, *Storyjumper* ha evolucionado significativamente, incorporando funciones como la impresión de libros, la creación de dedicatorias, el uso de la personificación de los protagonistas, la incorporación de audio y música, entre otras. Esto la convierte en un recurso ideal para trabajar proyectos de aula centrados en la lectura, la escritura creativa y la producción textual.

En el ámbito educativo, esta herramienta representa una oportunidad valiosa para fomentar la creatividad, la autonomía y el pensamiento crítico de los estudiantes. Al crear sus propias historias, los educandos no solo ejercitan competencias lingüísticas, sino que también construyen sentido a partir de sus experiencias personales, favoreciendo un aprendizaje significativo. Según Adoumiehi (2021), en investigaciones centradas en la didáctica de la lengua

mediada por TIC, *Storyjumper* facilita procesos de metacognición, autoevaluación y coevaluación, promoviendo la reflexión crítica sobre las prácticas educativas (p. 110).

Los recursos que ofrece la plataforma, como plantillas, escenarios, personajes y narraciones personalizadas, permiten desarrollar habilidades de comunicación y colaboración. Además, compartir sus creaciones con compañeros les motiva a trabajar con mayor dedicación y compromiso. Así, *Storyjumper* se convierte en una herramienta eficaz para dinamizar el aula, generar entusiasmo por la escritura y fortalecer los procesos de comprensión lectora.

Su uso en el aula permite al docente asumir un rol de guía, acompañando a los estudiantes en su proceso creativo. Esta mediación favorece prácticas pedagógicas centradas en el estudiante, donde la escritura deja de ser una actividad mecánica para convertirse en una experiencia rica, innovadora y profundamente formativa.

*Storyjumper* se convierte de esta manera en una plataforma en línea creativa que invita a la imaginación, ideal para docentes, estudiantes y padres que buscan fomentar la creatividad en sus niños. Va dirigidos al fortalecimiento de los procesos lectoescritor, permitiendo que la creación de historias sea atractivo y accesible a través de siete pasos (ver ilustración 3)

**Ilustración 3.** *Flujograma sobre el funcionamiento de Storyjumper*



Nota: *Elaboración propia (2025)*

## La Taxonomía de Bloom

La Taxonomía de Bloom representa una herramienta fundamental para la planificación educativa, especialmente en contextos donde las tecnologías emergentes redefinen constantemente las formas de enseñar y aprender. Su valor reside en ofrecer un marco que orienta la formulación de objetivos educativos a través de diferentes niveles de complejidad cognitiva, desde recordar hasta crear (Eduteka, 2009).

En un mundo cada vez más digital, donde los estudiantes —considerados nativos digitales— interactúan constantemente con herramientas tecnológicas, se hace imperativo rediseñar las prácticas pedagógicas. Como plantea Prensky (2005), los educadores deben reconocer las habilidades y formas de aprendizaje propias de esta generación, facilitando

experiencias que integren creatividad, pensamiento crítico, colaboración y comunicación en entornos digitales.

En este sentido, la taxonomía se convierte en un puente entre la pedagogía tradicional y las nuevas formas de aprender. Su estructura facilita la integración de recursos digitales en el diseño de actividades que promuevan las nuevas competencias. Así, el docente puede planificar actividades que comiencen con el reconocimiento de conceptos y evolucionen hacia procesos más complejos como la aplicación, el análisis, la evaluación y la creación.

Adoptar la Taxonomía de Bloom como marco referencial en la enseñanza posibilita orientar los procesos educativos hacia la construcción de aprendizajes duraderos y relevantes. Además, contribuye al diseño de estrategias pedagógicas personalizadas, que respondan a las necesidades y potencialidades de cada estudiante. Su uso no debe limitarse a una lista de objetivos, sino convertirse en una guía activa que potencie el desarrollo de competencias fundamentales para la vida y la ciudadanía digital. Aquí estudiante es protagonista activo de su aprendizaje en un mundo cambiante y tecnológicamente interconectado.

**Ilustración 4.** Subcategorías de las habilidades del pensamiento



Nota: *Elaboración propia (2025)*

### Descripción de la experiencia de aprendizaje

Esta sistematización se planifica desde un enfoque neuro didáctico, el cual conduce a un proceso significativo de aprendizaje, que no solo se centra en los contenidos y conceptos, sino que explora habilidades personales, aptitudes y actitudes. Busca formas diversas de presentar el contenido para facilitar la asimilación e integración del conocimiento, teniendo en cuenta los saberes previos y las inteligencias múltiples planteadas por Gardner (1993).

De manera inicial, para este proyecto se propone una actividad de exploración de saberes previos de manera individual, que busca a su vez prepararlos para nuevos conocimientos; el cuál puede tener lugar en casa o en el aula. Posteriormente se plantea la realización de actividades de construcción del conocimiento, individuales y grupales. Para el cierre, establecen actividades de práctica, que permitan evaluar el proceso realizado. De igual manera, la secuencia didáctica se

alinea a lo postulado en el plan curricular y los estándares de competencia para el grado 4°, en la comprensión y producción textual, Orientados al cumplimiento del DBA señalado.

Para la intervención de la propuesta, se plantea el desarrollo de una sesión para la evaluación diagnóstica, una secuencia didáctica llevada a cabo en tres sesiones, cada una con una duración de dos horas aproximadamente y una sesión para la evaluación de cierre.

En sintonía con lo anterior, la experiencia se organiza con base al núcleo integrador de producción textual e incremento de la lectura comprensiva, planteado en la malla curricular para este grado en la institución. Lo cual responde a los estándares de competencia, DBA y metas de aprendizaje.

La unidad didáctica se llevará a cabo en tres sesiones de cuatro horas de duración aproximadamente, para un total de doce horas en diversas etapas.

### **Diseño metodológico**

El presente diseño metodológico tuvo como sustento las evaluaciones externas hechas a los estudiantes de la institución y lo que establecen las políticas educativas colombianas desde el MEN.

### **Evaluaciones externas nacionales e internacionales**

La comparación de resultados de los estudiantes en pruebas externas durante los últimos años ha brindado un marco de antecedentes importantes. Las pruebas Saber no son el único indicador de calidad educativa, ya que existen muchos otros aspectos que afectan el aprendizaje de los educandos, como el clima escolar, la infraestructura, los recursos didácticos, entre otros.

Por lo tanto, es necesario complementar la evaluación a través de estas pruebas con otros mecanismos de seguimiento y evaluación.

Además, las pruebas Saber no deben ser utilizadas únicamente para establecer rankings de colegios o para tomar decisiones apresuradas, sino que se utilicen de manera constructiva para identificar áreas por mejorar y para dar una mirada más enfocada hacia estas dificultades.

A continuación, se hace un análisis del reciente informe de los resultados de evaluación 2023 del Sistema Multidimensional de Evaluación para la Calidad Educativa (2024), en adelante SMECE<sup>10</sup>, brindado por la Subsecretaría de Calidad y Pertinencia de la *Secretaría de Educación de Bogotá*, donde se puede establecer que: El puntaje obtenido durante los últimos cuatro años, en las pruebas en cuanto a la comprensión de lectura crítica se ha mantenido estable, sin que se haya observado un progreso significativo. Sin embargo, se ha notado un incremento en el nivel uno y una disminución en el n cuatro, correspondiente al nivel más alto. Lo cual establece que el rango de competencia de los estudiantes se centre en los niveles dos y tres.

Además, se ha notado un impacto en las demás áreas del conocimiento, en matemáticas, ciencias naturales, sociales y competencias ciudadanas. Donde se refleja una baja significativa en el promedio. De forma indirecta, se hace evidente una falencia en la comprensión lectora, la cual evalúa la competencia interpretativa, argumentativa y propositiva de textos académicos, científicos y matemáticos.

Al contemplar estos antecedentes, el presente proyecto propone una posibilidad innovadora para el colegio. Ya que involucra las TIC para fortalecer las habilidades

---

<sup>10</sup> SMECE. Sistema Multidimensional de Evaluación para la Calidad Educativa.

lectoescritoras en los niños de primaria, lo cual no se ha llevado a cabo en ningún proyecto con este fin.

### ***Competencias lectoras en pruebas estandarizadas internacionales y nacionales***

La comprensión lectora, como habilidad para entender, analizar escritos y responder correctamente las preguntas de diferentes pruebas estandarizadas, permite interpretar textos, logrando un pensamiento crítico, fomentado por la lectura activa, para resolver diversas situaciones; así como también expresar ideas de manera clara y bien estructuradas, vital para lograr una comunicación asertiva y coherente.

La lectura es fundamental para fomentar la autonomía en el aprendizaje. Ayuda a los educandos a desarrollar confianza en sus habilidades académicas, permitiéndoles estudiar de manera independiente. Iniciar este proceso desde una edad temprana es clave para prepararlos para el futuro, ya que las habilidades de lectura crítica son imprescindibles para la vida.

Como lo establecen los estándares Básicos de Competencia de Lenguaje del MEN (2003):

Si bien el objetivo apunta al desarrollo de una tradición lectora que aporte a la comprensión, interpretación y disfrute del texto literario, también se debe estimular la capacidad productiva de los estudiantes, es decir, estimular y propiciar la escritura con intención literaria (p.8).

Esto para el favorecimiento de la lectura y la promoción de las habilidades comunicativas durante toda su vida.

## *Las pruebas PISA*

Las pruebas PISA<sup>11</sup> han sido diseñadas por la OCDE<sup>12</sup>, aplicadas por vez primera en el año 2000. Estas evaluaciones puntualizan en habilidades de análisis, resolución de problemas y manejo de información, brindando una visión de cómo los educandos están siendo preparados para su educación superior.

La lectura se presenta como un proceso dinámico que evoluciona con la interacción social y cultural, primordial para la participación en la sociedad de la información. Al observar los cambios sociales y tecnológicos de los últimos 20 años, se resalta la importancia de la comprensión lectora y la motivación hacia la lectura. Los jóvenes que leen frecuentemente y confían en sus destrezas normalmente tienen un mejor desempeño en esta área.

Según las PISA la evaluación de la lectura incluye la habilidad de ubicar, interpretar e integrar información en diversidad de textos; competencias fundamentales no solo para el éxito académico, sino también para la vida cotidiana y profesional. En la era digital, la capacidad de leer en escenarios tecnológicos toma cada vez mayor relevancia; la metacognición, la conciencia y el uso de estrategias de lectura se hacen primordiales. Según Tiramonti (2014), ser competente en lectura implica no solo comprender y utilizar textos, sino también evaluar y reflexionar para alcanzar metas personales y contribuir a la sociedad.

---

<sup>11</sup> PISA. Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes.

<sup>12</sup> OCDE. Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos

### ***Pruebas SABER***

Las pruebas Saber se implementaron por primera vez en Colombia en 1997. Se realizan anualmente a nivel nacional por el ICFES<sup>13</sup>. Evalúa el rendimiento académico de los educandos de los niveles 3°, 5°, 9° y 11°. Para quinto grado, se enfoca en áreas como matemáticas, lenguaje y ciencias; en competencias comunicativas, la lectura (de 3° a 11°). Cada una de estas herramientas tiene un vínculo directo con los Estándares Básicos de Competencias; de tal manera, los resultados dan información sobre la influencia entre las competencias básicas y las que se gestionan en el aula y posibilitan realizar modificaciones pertinentes al currículo a nivel nacional.

### ***Pruebas SERCE***

Pruebas SERCE<sup>14</sup> evaluó en el 2006 una muestra de estudiantes de 3° y 6° grado en 16 países de Sur América y el Caribe. En las áreas de matemática, lectura y escritura y ciencias naturales. Indagando sobre los aspectos educativos y sociales que influyen en los resultados de las pruebas

El informe de la UNESCO<sup>15</sup> (2006) sobre los factores asociados al logro cognitivo de los estudiantes de América y el Caribe, específicamente en relación con las pruebas SERCE de lectoescritura, destaca varios aspectos clave. En primer lugar, se enfatiza la importancia de la lectoescritura como una habilidad clave para el desarrollo académico de los educandos. De igual forma, los resultados de las pruebas SERCE indican que existen diferencias significativas en su

---

<sup>13</sup> ICFES. Instituto Colombiano para el Fomento de la Educación Superior.

<sup>14</sup> SERCE. Segundo Estudio Regional Comparativo y Explicativo.

<sup>15</sup> UNESCO. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

rendimiento, influenciadas por factores familiares, socioeconómicos, culturales y educativos. De su entorno familiar cobran relevancia los antecedentes educativos de los padres, la poca disponibilidad de contar con recursos educativos en el hogar y la imposibilidad de algunos de iniciar su proceso educativo desde preescolar; en la medida que los padres tienen mayor participación, favorecerá el aprendizaje de sus hijos.

El ambiente educativo adecuado también tiene un papel esencial en la enseñanza. Disponer de servicios básicos, material didáctico y los recursos adecuados, así como la disposición de los docentes a hacer cambios representativos en sus metodologías podría generar cambios representativos y para abordar las problemáticas educativas a que día a día se enfrenta el sistema educativo.

La UNESCO (2006) también subraya la necesidad de implementar políticas educativas que aborden estas desigualdades y fortalezcan las competencias de lectoescritura desde los primeros años de escolaridad, buscando así mejorar el rendimiento académico y reducir la brecha existente en los logros de los estudiantes en América y el Caribe. Capacitar a los maestros en estrategias efectivas para la enseñanza de la lectoescritura, haciendo ajustes a los currículos de acuerdo con las necesidades de los estudiantes, también es una de las grandes apuestas que debe asumir la educación.

### **Estándares básicos de competencia**

Los estándares básicos de competencia son orientaciones y lineamientos establecidos por el MEN (2006) para garantizar la calidad de la educación en Colombia y establecer los componentes que los estudiantes deben alcanzar desde grado 1° a 11° en las áreas del

conocimiento: lenguaje, matemáticas, ciencias sociales y naturales, además de las competencias ciudadanas.

Para el caso de la presente experiencia de sistematización, tomamos de los Estándares Básicos de Competencias del Lenguaje, las competencias para grado 4° a 5° se tendrán en cuenta los siguientes:

***Producción textual.*** “Produzco textos escritos que responden a diversas necesidades comunicativas y que siguen un procedimiento estratégico para su elaboración” (MEN, 2006, p.17)

El educando estará en la capacidad de generar textos diversos de manera organizada, llevando a cabo su estructura.

***Comprensión e interpretación textual.*** “Comprendo diversos tipos de texto, utilizando algunas estrategias de búsqueda, organización y almacenamiento de la información”. (MEN, 2006, p.17)

El estudiante será capaz de entender y analizar diferentes textos como revistas, libros, escritos y artículos, estableciendo métodos para la gestión de la información, su organización y clasificación, para luego recordar o memorizar. Logrando por medio de la herramienta Storyjumper establecer ideas principales y secundarias esenciales para la producción de su narrativa y la estructura de sus textos.

***Literatura.*** “Elabora hipótesis de lectura acerca de las relaciones entre los elementos constitutivos de un texto literario, entre éste y el contexto” (MEN, 2006, p.18). El estudiante

podrá hacer suposiciones sobre las diferentes partes del texto, relacionando personajes, tiempo, espacio o temas entre sí con el escenario en que se desarrolla.

Estas competencias permiten a los estudiantes aplicar lo aprendido en su propio contexto y desenvolverse adecuadamente en el ámbito académico. Pueden ser evaluadas mediante diversos instrumentos y metodologías. Estas competencias promueven el desarrollo de un ser integral que pueda utilizar herramientas comunicativas que promuevan una formación académica y ser ciudadanos críticos y reflexivos que aporten a su construcción como ser individual y social.

De esta manera, el proyecto de sistematización con *Storyjumper* para fortalecer la comprensión de lectura y escritura en 4° grado de primaria busca privilegiar las competencias en producción de textos, comprensión e interpretación de diversas tipologías textuales y literatura, retomando las que más se ajustan a la consecución de las metas de aprendizaje.

Los anteriores estándares se alinean al DBA N°.3 y a la competencia de las pruebas PISA “la competencia lectora se entiende como la habilidad de comprender, evaluar, reflexionar los textos y desarrollar conocimiento” (Colombia Aprende, S.F, párr. 15)

### **Derechos básicos de aprendizaje DBA**

Los DBA consisten en elementos estructurantes que permiten construir caminos de enseñanza para un grado en particular. Contienen los saberes básicos que debe adquirir un estudiante de año a año. Recursos utilizados para evaluar competencias específicas de las diferentes áreas como matemáticas, lenguaje, ciencias naturales y sociales. Permiten observar el proceso de aprendizaje de los educandos y favorecer el desarrollo de sus destrezas.

Los DBA son entendidos como el conjunto de saberes definidos para cada grado específico, la capacidad para resolver y plantear situaciones matemáticas en lenguaje y habilidades de comprensión lectora, escritas en la construcción de textos con estructura y coherencia. A su vez, sirven como complemento y apoyo a los currículos institucionales.

Para esta experiencia se tendrá en cuenta el DBA N. 3, propuesto por el MEN (2016):

“Crea textos literarios en los que articula lecturas previas e impresiones sobre un tema o situación” (p.21) y que se relacionan con el objetivo de este proyecto de sistematización.

El DBA permitirá desarrollar la capacidad de escribir textos y organizar ideas de forma coherente, permitiendo comunicar un mensaje adecuado. Además, comprender de forma precisa el sentido y propósito de los textos, haciendo inferencias y desarrollando el pensamiento crítico que esté acorde con el desarrollo del pensamiento en las edades correspondientes.

Desde el *Colegio Unión Colombia*, se establecen dos semestres académicos; al final de cada uno, se realiza a los estudiantes una prueba de desempeño académico, PDI (Prueba de desempeño individual), evaluación de competencias en las áreas básicas: lenguaje (competencias literaria-lectora, gramatical, textual y ética de la comunicación), matemáticas, ciencias sociales y naturales. Estas permiten revisar el desempeño escolar de los protagonistas e implementar por parte de los docentes planes de mejoramiento, enfocados en el desarrollo integral del estudiante.

Las evaluaciones externas internacionales, por su parte, realizan estudios periódicos de competencias desarrolladas por los estudiantes en diferentes momentos de la vida escolar. Las técnicas, metodologías y estándares que se emplean en estos estudios pueden ser analizados por

la comunidad educativa para reconocer los elementos que eventualmente sirvan para fortalecer o robustecer el Sistema Evaluativo de la Institución Educativa.

### **Programa PIAR en Educación Básica**

El PIAR según el Decreto 1421 de (2017), es una herramienta que apoya la planeación pedagógica de los maestros y permite garantizar los procesos de participación, enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, basados en la valoración pedagógica y social, que incluye los apoyos y ajustes razonables requeridos, entre ellos los curriculares, de infraestructura y todos los demás necesarios para garantizar el aprendizaje, la participación, permanencia y promoción (Decreto 1421, 2017). Surge cuando la planeación pedagógica que se sustenta en el DUA no es suficiente para que el estudiante pueda participar plenamente de los diferentes entornos del sistema educativo. Es decir, es un complemento que le da mayores herramientas a los docentes para procurar la participación y aprendizaje de los alumnos. No se constituye en un currículo paralelo o alterno.

Su implementación es indispensable en el marco de la educación incluyente, dado que, permite consolidar las adaptaciones razonables y pilares que pueda requerir un estudiante con capacidades diferenciadas en las diferentes áreas académicas y entornos de participación educativa. De esta manera, el PIAR se convierte en la *“hoja de ruta”* del establecimiento educativo que guiará al maestro y comunidad educativa durante el transcurso del año académico; es un plan *“individual”*, lo que significa que cada niña y niño o joven debe contar con un PIAR específico que no le servirá a otro estudiante; por tanto, no se pueden estandarizar o generalizar.

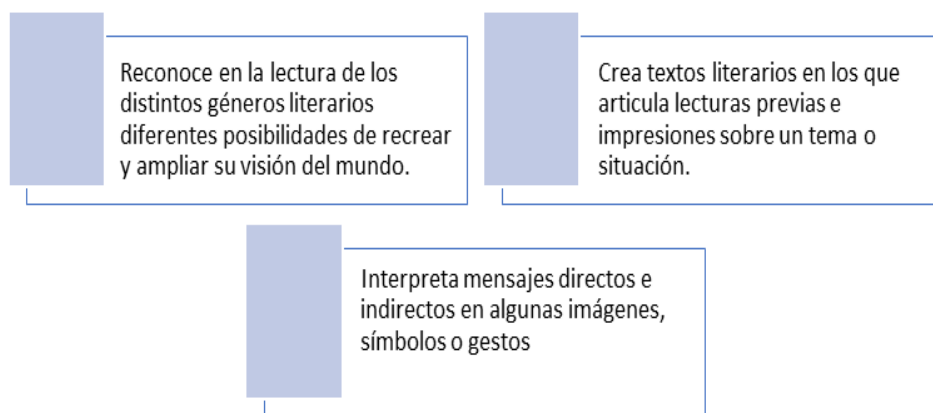
En el PIAR se registran los seguimientos a los ajustes razonables y apoyos que han sido exitosos y los que no tuvieron el resultado esperado, con el objetivo de aprender de aquellas

cosas que no funcionaron, entendiendo que el proceso de planeación es continuo y debe involucrar diferentes elementos que lo enriquezcan en la medida que se aprende de los aciertos y errores.

En esta misma línea, es importante señalar que la implementación del PIAR, no es un proceso aislado o desconectado del horizonte institucional; por el contrario, se deben establecer estrategias que permitan incorporar de manera progresiva los fundamentos de la inclusión y equidad en educación en el Proyecto Educativo Institucional-PEI, aludiendo en sus diferentes gestiones a los principios y valores inclusivos contemplados en el Decreto 1421 de 2017.

Con relación a los dos estudiantes de repitencia según el reporte dado por la docente a cargo con respecto a lectoescritura, alcanzaron saberes como los expuestos en los siguientes DBA del grado cuarto.

**Ilustración 5.** *DBA alcanzados por los estudiantes*



Nota: *Elaboración propia (2025)*

Cabe resaltar que con los cuatro estudiantes nuevos en el curso se realizó la prueba diagnóstica, así como ejercicios previos de familiarización con la herramienta tecnológica. Dos

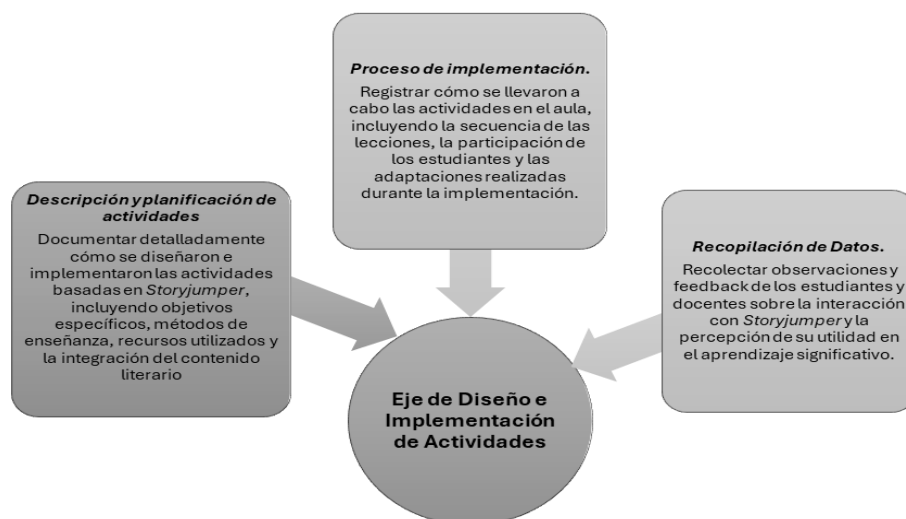
de los estudiantes repitentes conocían el proceso debido a que, el año anterior ya habían realizado el ejercicio a la par con la otra docente que también pertenece a este grupo y proyecto de grado. Se pretendió que el ejercicio se realizará con toda la equidad y en las mismas condiciones que los demás estudiantes. Señalamos que, dentro de los trayectos o rutas formativas en el ámbito escolar, hay atenuantes frente a los cuales siempre está la disposición pedagógica y didáctica para tenerlos en cuenta, abordarlos o enfrentarlos con la visión y la declaratoria de inclusión y equidad que tiene la institución.

Esperamos que la implementación de la herramienta *Storyjumper* sea un recurso que ayude a estos estudiantes nuevos y repitentes en el curso a fortalecer sus procesos lectoescritores, de la misma manera como se pretendió con el resto del grupo.

### Descripción de los ejes de sistematización

A continuación, se puede observar el proceso que se siguió durante el diseño e implementación de las actividades descritas en tres momentos.

**Ilustración 6.** *Diseño de implementación de actividades*



Nota: *Elaboración propia (2025)*

En la gráfica siguiente se plantean tres momentos para llevar a cabo la evaluación de competencias adquiridas por los estudiantes.

**Ilustración 7. Ejes de evaluación de competencias**



Nota: *Elaboración propia (2025)*

Esta ilustración nos describe los pasos a paso para realizar la reflexión pertinente de la estrategia y sus acciones para difundir y mejorar.

**Ilustración 8. Ejes de reflexión y recomendaciones**

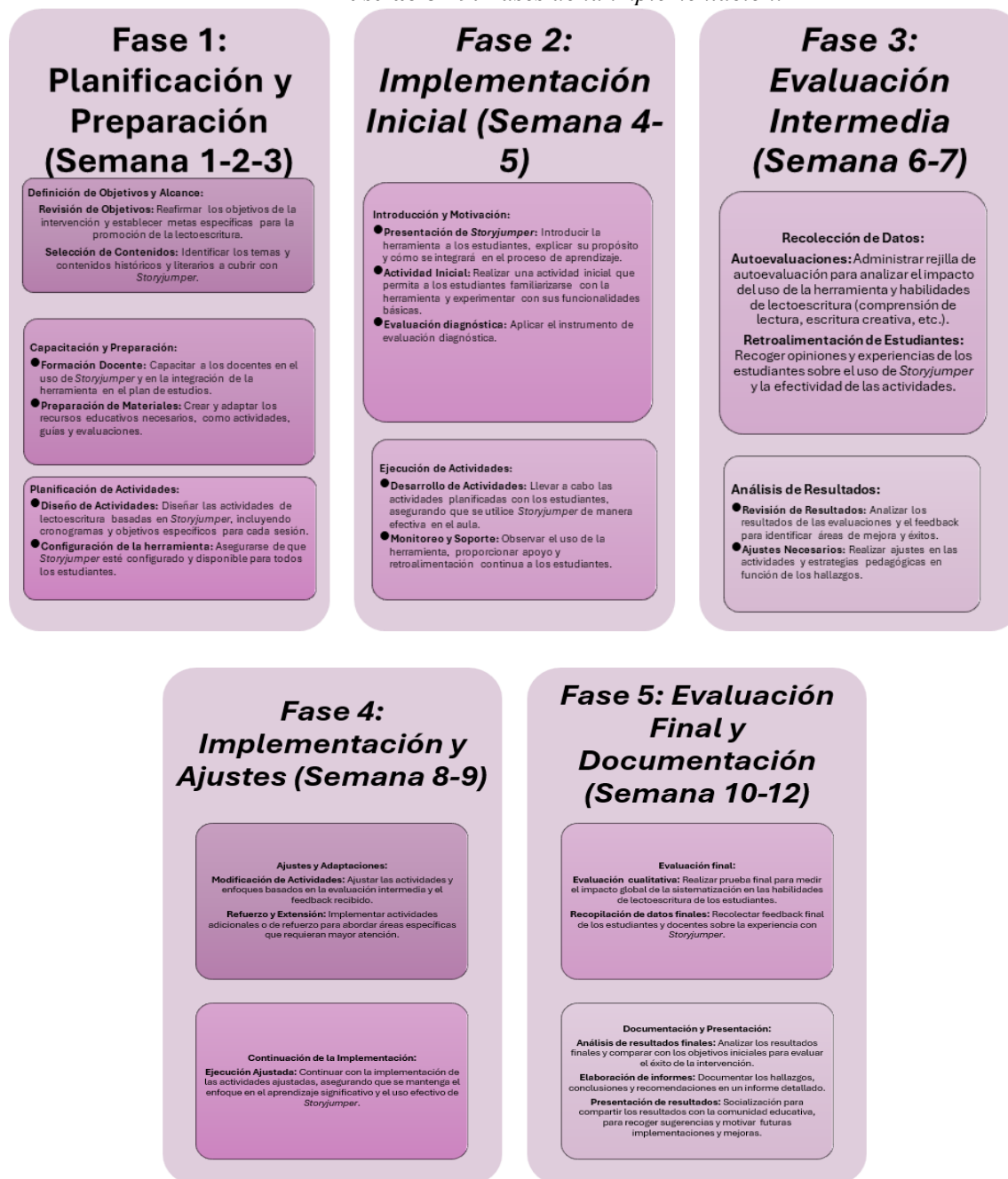


Nota: *Elaboración propia (2025)*

## Descripción de Fases

A continuación, se relacionan las cinco fases desarrolladas a lo largo de 12 semanas desde la planeación hasta la fase de evaluación.

Ilustración 9. Fases de la implementación.



Nota: *Elaboración propia (2025)*

## Cronograma de Implementación de la Propuesta con el Grupo

Tabla 1. Cronograma de actividades

Actividades/ Tiempo	MES 1 AGOSTO				MES 2 SEPTIEMBRE				MES 3 OCTUBRE				MES 4 NOVIEMBRE					MES 5 FEBRERO				MES 6 MARZO				
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5
Planificación y preparación																										
Introducción y motivación																										
Evaluación diagnóstica																										
Secuencia 1																										
Secuencia 2																										
Secuencia 3																										
Finalización de las secuencias																										
Nivelación estudiantes nuevos																										
Evaluación de cierre y documentación																										
Análisis de datos																										
Resultados y conclusiones																										

Nota: *Elaboración propia (2025)*

### Recolección de la información

Para la etapa de análisis y reflexión de la implementación de la experiencia de aprendizaje; serán recogidos hechos, acontecimientos observables y datos experienciales. Durante el desarrollo de las prácticas se obtuvieron registros como: fotos del trabajo de los estudiantes, las entregas e instrumentos de evaluación, pantallazos del aula en Storyjumper y del trabajo en la plataforma testimonios de los estudiantes, imágenes y fotos de las entregas y momentos de la clase.

En esta etapa de la implementación de la experiencia de aprendizaje; recopilaremos diferentes tipos de datos y evidencia que nos faciliten ver que tan relevante fue la experiencia, cuáles aspectos funcionaron adecuadamente y que otros se pueden mejorar. Dentro de estos están: Fotos y registro de los momentos más relevantes, donde los estudiantes estén

desarrollando cada uno de los momentos de la implementación, en el cual muestre su participación, creatividad y el uso de la herramienta Tic Storyjumper con la que llevarán a cabo la creación de sus cuentos. Las rúbricas, capturas de pantalla digitales, relatos de los estudiantes sobre la experiencia, en que expresen lo aprendido, logros, dificultades a las que se enfrentaron, así como el trabajo colaborativo.

Al analizar toda esta información, podremos reflexionar en profundidad sobre qué impacto tuvo la implementación para el favorecimiento de las habilidades lectoescritoras. Que desafíos surgen de esta propuesta y las oportunidades para seguir mejorando. Además, esta práctica será importante para nuestra labor como docentes, logrando que el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes sea más cercano, participativo, centrado en ellos, y así se logre mayor motivación por aprender.

### **Instrumentos y procedimientos para la recolección de la información**

Mediante el proceso de sistematización de la implementación se busca sustentar, estructurar y socializar las habilidades y saberes obtenidos en el transcurso de esta experiencia, para llegar a un análisis crítico y a la construcción del saber pedagógico. Se hace necesario el uso de algunos instrumentos y procedimientos para la recolección de la información, que permitan adquirir nuevos conocimientos y obtener soportes que den solidez a la propuesta pedagógica.

Algunos de estos instrumentos fueron realizados y/o desarrollados gracias a las TIC, que hoy cuenta con una serie de plataformas que posibilitan la creación de estos, para facilitar su uso y obtener una retroalimentación rápida y oportuna, donde se puede almacenar información importante para hacer seguimiento a los procesos académicos y formativos y obtener una visión

más amplia del proceso personal y colectivo de los estudiantes. Dentro de los instrumentos utilizados para llevar a cabo esta implementación se encuentran:

1. La prueba diagnóstica. Estará orientada hacia la observación del nivel de comprensión lectora que tienen los estudiantes al inicio de la implementación. Establecida dentro de cuatro características de análisis en las cuales podremos enfocar la observación de los saberes adquiridos. La lectura literal, inferencial, lectura de imágenes y organización de secuencias textuales. (Anexo 2)
2. Lista de chequeo. Con esta lista podrá observarse los avances, que los estudiantes estén presentando hacia la mitad de la implementación con resultados cumplidos o por cumplir. (Anexo 4)
3. Rúbrica de evaluación. Este instrumento facilitará hacer un análisis sobre el cumplimiento de las características de cada una de las creaciones de los estudiantes, su nivel de evolución y algunas falencias aún presentadas. (Anexo 5)
4. Autoevaluación. Aquí los niños podrán evaluar sus trabajos y aprendizajes adquiridos, así como su apreciación con el uso de la herramienta *Storyjumper*. (Anexo 6)
5. Prueba final. Esta prueba permitirá observar el impacto de la implementación de la herramienta TIC y el cumplimiento de los objetivos propuestos al inicio del proyecto, las dificultades presentadas y las mejoras que se deben hacer en una futura implementación. (Anexo 6)

Los instrumentos utilizados aportarán a la evaluación postulada en el tercer objetivo específico. *Evaluar el alcance de la implementación de la secuencia didáctica y el uso de la herramienta Storyjumper como facilitadora en el desarrollo de habilidades de lectoescritura en los estudiantes de 403 de la IED Unión Colombia de la localidad de Usaquén.*

La aplicación de estos instrumentos es necesaria para hacer seguimiento, visibilizar los avances y falencias en el proceso, los alcances y posibles mejoras para futuras implementaciones.

### **Sistematización y análisis de la experiencia de aprendizaje**

Dentro de la descripción y análisis de la experiencia con el curso 403, se llevó a cabo la implementación de las secuencias didácticas, desarrollando las diferentes sesiones de aprendizaje para el manejo de la herramienta *Storyjumper* orientadas hacia en el cumplimiento del objetivo general de esta experiencia:

*Fortalecer, mediante la implementación de la herramienta TIC Storyjumper, las habilidades de lectoescritura en un grupo de estudiantes de 403 de IED Unión Colombia de la localidad de Usaquén de Bogotá.*

### **Recopilación y análisis prueba diagnóstica**

Dentro de la fase de implementación una de las acciones realizadas corresponde a la recopilación de datos. Llevada a cabo por medio de la aplicación de la prueba diagnóstica, para observar el desarrollo de las habilidades lectoras de los estudiantes del curso 403. Esta prueba fue realizada por 35 estudiantes de los cuales a finales del 2024 se retiraron cuatro niños por diferentes circunstancias.

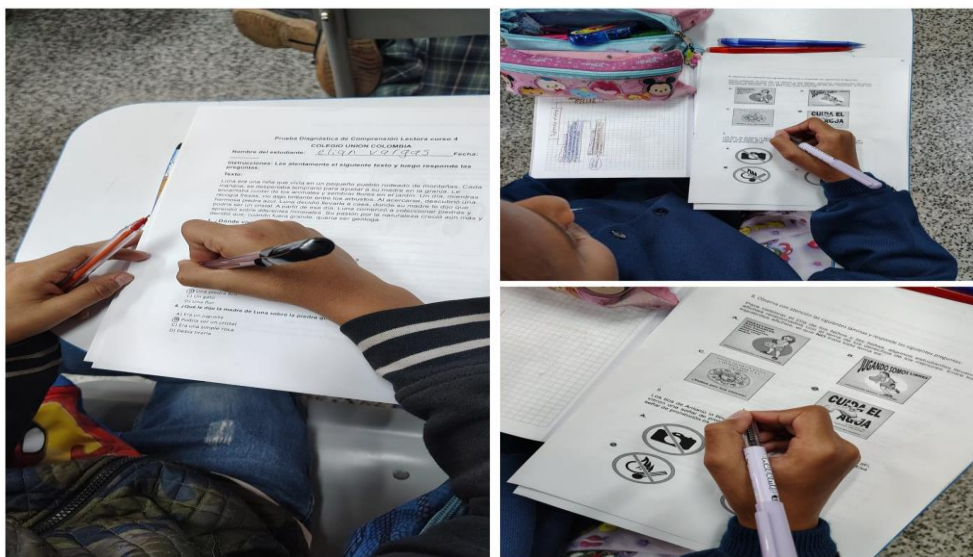
**Imagen 1.** *Aplicación prueba diagnóstica curso 403*



Nota: *Toma propia* (2024)

Para el año 2025 ingresan cuatro niños nuevos, dos repitentes y dos provenientes de otras instituciones. La prueba diagnóstica fue aplicada también a estos últimos, para garantizar equidad en el proceso de aprendizaje permitiéndoles un proceso de inclusión educativa de acuerdo a sus particularidades.

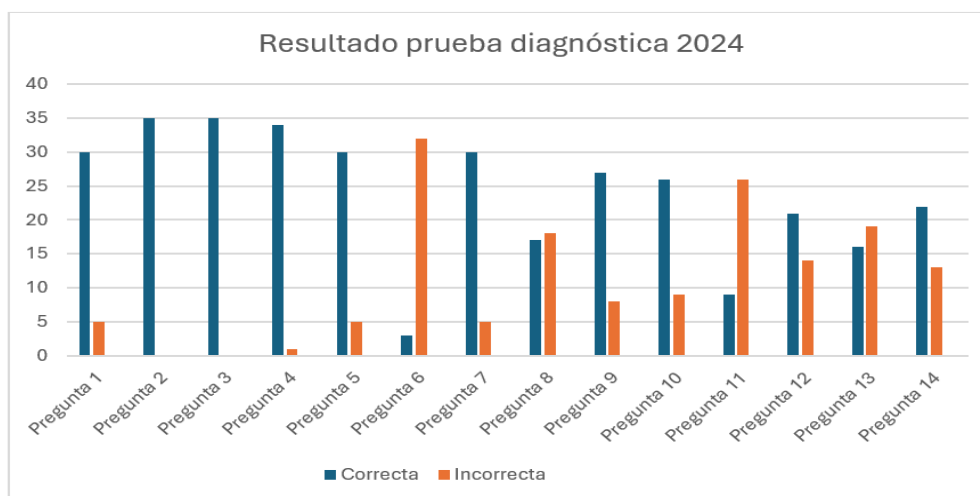
## Imagen 2. Aplicación prueba diagnóstica a estudiantes nuevos



Nota: Toma propia (2024)

A continuación, presentamos el análisis de los resultados de la evaluación diagnóstica realizada a 35 estudiantes del curso 403 al inicio de la implementación del proyecto; distribuida en 14 preguntas cerradas y clasificadas de la siguiente manera. 5 preguntas de lectura literal, 5 de lectura inferencial, 3 preguntas de lectura de imágenes y 1 de secuencia textual (Anexo 2). De las cuales se obtuvieron los siguientes resultados.

*Gráfica 7. Resultados prueba diagnóstica 2024*



Nota: *Elaboración propia (2024)*

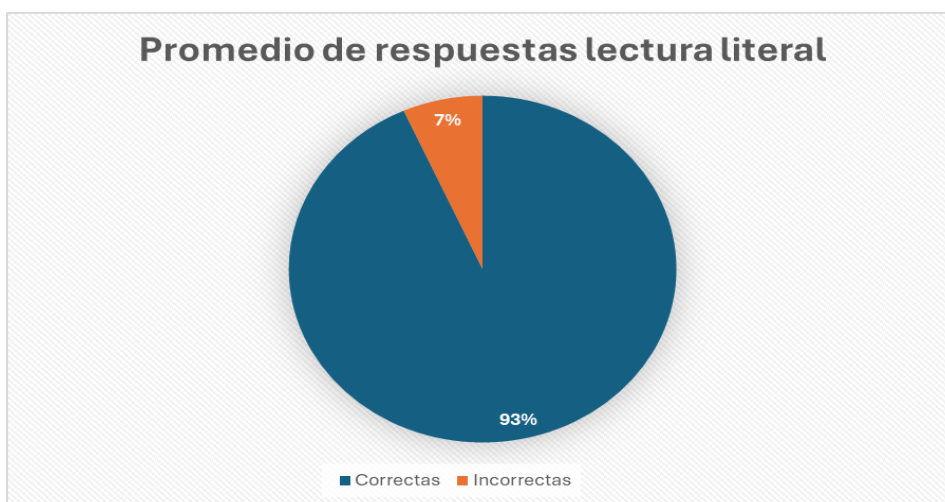
La gráfica permite identificar el número de estudiantes que respondieron correcta o incorrectamente a cada una de las preguntas de la prueba diagnóstica. Puede afirmarse entonces que en la mayoría de las preguntas se tiene el 60% o más de acierto. Las preguntas con mayor dificultad fueron la 6, 8, 11 y 13; de estas la pregunta # 6 fue la que tuvo menor número de aciertos, que corresponde a la figura literaria de la personificación, donde se demuestra que los niños aún no logran identificar cuando un animal u objeto inanimado asume características humanas.

Esto nos sugiere, que hay un aspecto importante por mejorar en la comprensión y entendimiento de esta figura, lo que puede ser abordado a través de actividades enfocadas a ejercicios prácticos y creativos que fomenten la capacidad de los estudiantes para utilizar la personificación de manera efectiva en sus escritos.

De igual manera observamos altas dificultades en la pregunta #11 correspondiente a la lectura de imágenes, dejando ver cómo los estudiantes tienen dificultades para extraer información relevante de algunas imágenes y gráficos.

El análisis se realizó de acuerdo a la agrupación descrita anteriormente, correspondiente a grupo de preguntas en lectura literal, lectura inferencial, lectura de imágenes y secuencia textual. Obteniendo los siguientes resultados.

**Gráfica 8.** Promedio de respuesta lectura literal



*Nota: Creación propia (2024)*

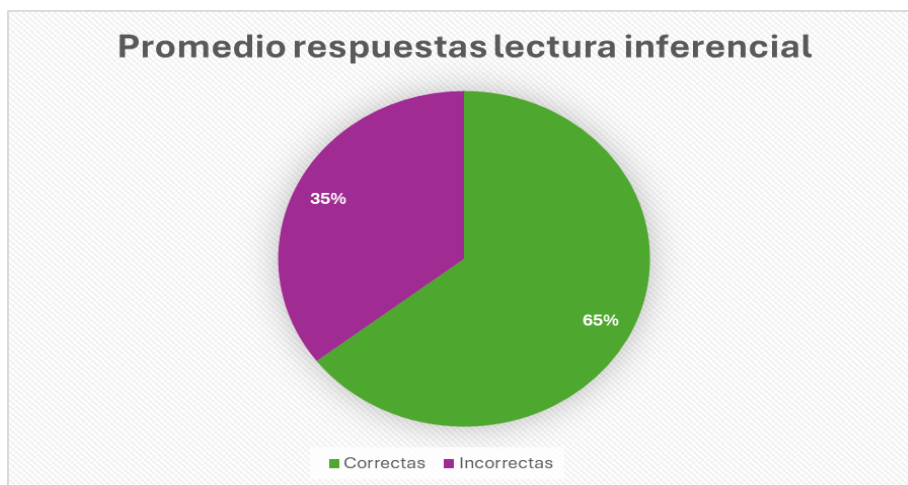
En las respuestas del grupo de preguntas de la 1 a la 5 de tipo literal, representadas en el gráfico anterior, se notó buen nivel lector, los niños extraen y retienen con facilidad lo que se encuentra en una lectura de manera evidente, como datos y hechos explícitos. Este alto porcentaje del 93% sugiere que la mayoría de los estudiantes comprendieron el contenido global del texto y proporciona una base para que se dé una comprensión más avanzada. Pareciera que el texto era apto y apropiado para las edades de los niños.

Las preguntas de comprensión literal fueron claras, directas y bien formuladas para facilitar su comprensión. A pesar de ser pocos los niños que no comprendieron estas preguntas, el texto fue motivante y atractivo para ellos, lo cual pudo haber facilitado la lectura.

Aunque la comprensión literal fue alta, puede ser útil considerar la realización de actividades que fomenten un análisis más profundo, como la interpretación, el análisis crítico o la relación con otros textos o experiencias.

Esta interpretación nos puede permitir descubrir otras habilidades en lecturas más complejas. Considerando incluir preguntas que evalúen la inferencia, la crítica o la síntesis de información en futuras evaluaciones.

**Gráfica 9.** Promedio de respuestas lectura inferencial



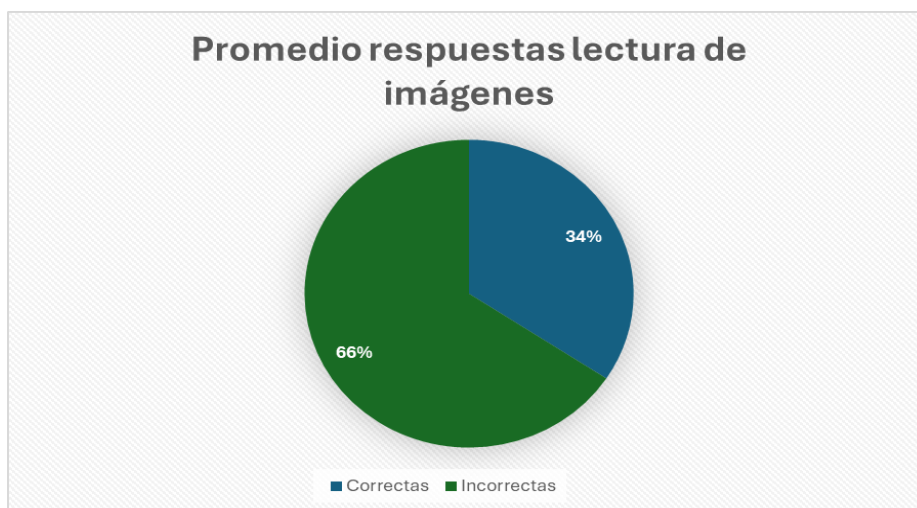
Nota: Creación propia (2024)

El gráfico representa el porcentaje de las respuestas acertadas, entre las preguntas de la 5 a la 10, con un 35% de respuestas incorrectas, se puede analizar que hay un nivel moderado de

comprensión; lo cual muestra que los niños presentan algunos impedimentos para entender lo que la lectura no dice explícitamente.

En este grupo de respuestas podemos ver que el 65% de aciertos corresponde al desarrollo significativo de la capacidad inferencial de los estudiantes. Sin embargo, el 35% no logró inferir correctamente. Esto puede ser un indicativo de que, el material o las preguntas fueron retadoras o que algunos estudiantes necesitan mayor apoyo para establecer este tipo de inferencias textuales. Además, reflexionar si el texto era el apropiado para el nivel de los estudiantes, interesante y motivador. Esto puede influir en la capacidad que los estudiantes tengan para lograr hacer inferencias. Se puede indagar con los estudiantes sobre cómo les pareció el texto y qué dificultades encontraron en él.

**Gráfica 10.** Promedio de respuestas en lectura de imágenes



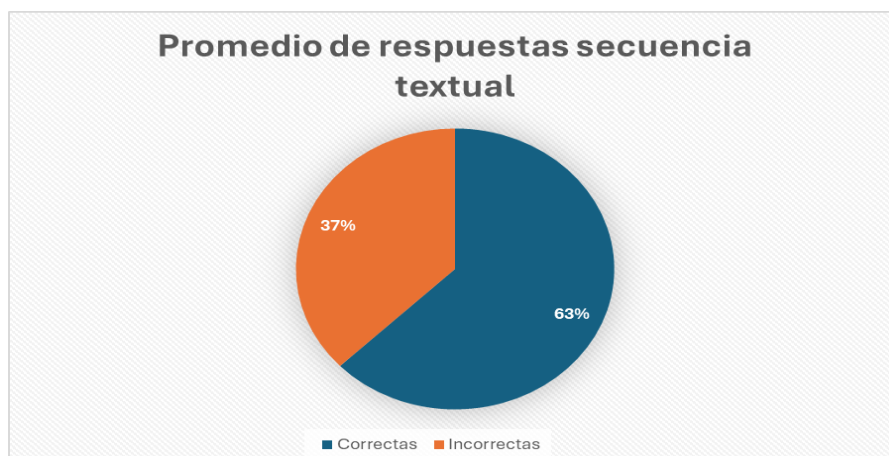
*Nota: Elaboración propia (2024)*

Con respecto a la interpretación de imágenes, se percibió un bajo nivel para el análisis y extracción de información en lenguaje no verbal. Habilidades que en la cotidianidad pueden ser desarrolladas, para fortalecer y mejorar con el tiempo y la práctica. El 66% de aciertos puede ser

considerado como un desempeño moderado, habilidad que debe ser fortalecida para mejorar en este tipo de lectura, puede ser que las imágenes no fueron tan claras, suficientes o tal vez no alcanzaron a tener la información necesaria para su interpretación. Esto nos puede dar algunos datos sobre cómo los estudiantes piensan y procesan la información a partir de la información visual. Actividades para tener en cuenta y trabajarlas con mayor énfasis en el aula.

Se puede abordar a los estudiantes sobre qué dificultades encuentran en este tipo de ejercicios visuales, permitiéndoles hablar sobre su propio desempeño en el ejercicio.

**Gráfica 11.** *Promedio de respuestas en secuencia textual.*



*Nota: Creación propia. (2024)*

En esta parte observamos un 63% de aciertos por parte de los estudiantes, que puede ser considerado como un desempeño satisfactorio, lo que evidencia que este tipo de actividades deben ser trabajadas con mayor frecuencia, para obtener mejores resultados en esta competencia lectora; alcanzando mayor coherencia entre un párrafo y otro, entendiendo las indicaciones para establecer el orden de las secuencias, organización, cohesión y coherencia entre las ideas de un texto.

Esto nos puede dar indicios sobre la concentración, la atención que tienen ante las actividades presentadas y el seguimiento de instrucciones, que también se puede fortalecer con ejercicios prácticos dentro del entorno escolar. Se puede indagar con los estudiantes sobre dificultades encontradas en este tipo de ejercicios de organización, visuales y de construcción textual, por lo cual puedan medir su propio desempeño y qué aspectos por mejorar encuentran.

Realizar este tipo de ejercicios e incluir en sus dinámicas actividades en grupo que incluyan secuencias lógicas, sesiones de retroalimentación para los estudiantes que necesiten más apoyo en la ilación de ideas, uso de material visual en busca de mejoras, frente a la organización de secuencias textuales, organización y estructura de sus ideas de manera secuencial y coherente, lo que puede redundar en mejores construcciones narrativas.

En general, se pudo observar en la prueba diagnóstica que los estudiantes abordaron la lectura de manera superficial, sin lograr establecer relaciones ni analizar de forma detallada la información presentada, lo que les impidió vincularla con sus propios conocimientos. Esto refleja una dificultad para hacer inferencias de un texto.

Otro aspecto a tener en cuenta dentro de los resultados de la prueba diagnóstica fue el análisis de datos por parte de los estudiantes. Se notó un bajo nivel al intentar extraer información relevante y hacer inferencias de las mismas. Muchos de ellos, tienen problemas para centrarse en una actividad, elemento clave que les podrían permitir responder las preguntas de manera más precisa. Esta situación resalta la necesidad urgente de trabajar en el desarrollo de la habilidad de análisis visual; una competencia esencial tanto en el ámbito académico como en la vida cotidiana.

A continuación, presentaremos el análisis de la experiencia llevada a cabo de acuerdo al plan de aula diseñado por secuencias didácticas:

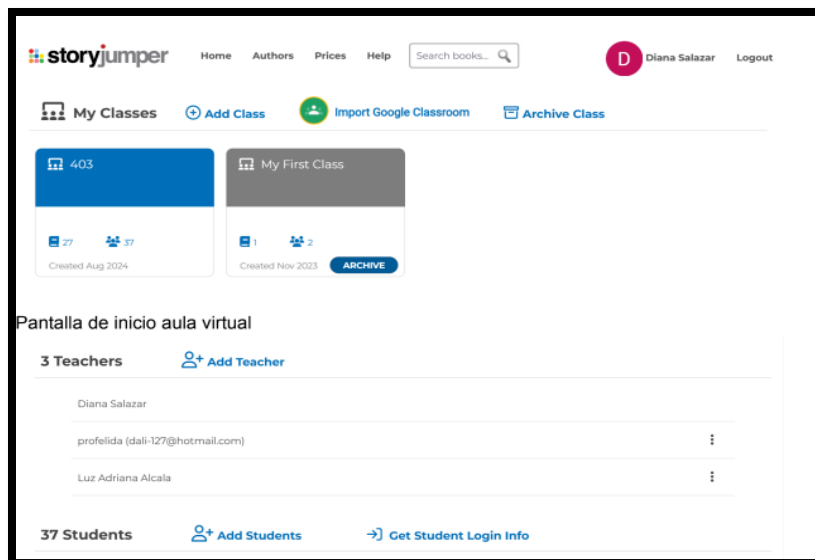
### Sesiones de exploración y preparación

Antes de la implementación de la secuencia didáctica se da inicio a la *fase 2*:

*Implementación inicial*, en la cual se hace presentación y familiarización de *Storyjumper* a los estudiantes y se plantea la realización de actividades de exploración por parte de los mismos.

Previo a la implementación de las secuencias didácticas diseñadas, se llevó a cabo la creación del aula virtual en *Storyjumper*, a la cual fueron añadidos cada uno de los estudiantes. Después de esto cada uno debía acceder con el usuario asignado y elegir una contraseña de ingreso. De igual manera, se realizaron tres actividades de familiarización de la plataforma, con la exploración de sus posibilidades.

**Imagen 3.** Pantallazo aula virtual del curso en Storyjumper



*Nota. Toma propia (2024)*

## Sesión de aprendizaje 1.

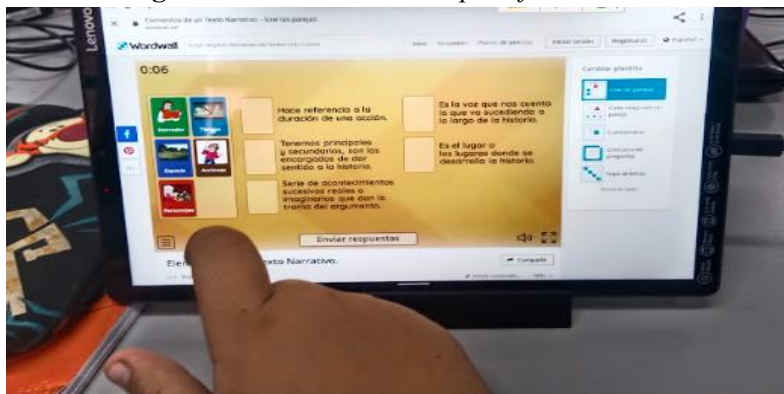
Esta sesión de aprendizaje está enmarcada en la *fase 2: implementación inicial*. En la cual se llevó a cabo la capacitación de las docentes en el manejo de la plataforma, preparación de materiales, el diseño de cada sesión con sus actividades y la configuración de la herramienta *Storyjumper* con la creación del aula virtual.

En esta sesión se privilegió el aprendizaje significativo, dado que se parte de los saberes previos de los estudiantes y se establece relaciones con los nuevos contenidos. De igual manera se tuvo en cuenta la teoría de inteligencias múltiples, que buscó la adquisición de saberes desde diferentes canales, apoyados en actividades TIC.

### *Exploración.*

Se realizó un juego virtual en la plataforma Word Wall. Link <https://wordwall.net/es/resource/5299834>, para motivar e introducir a los estudiantes en el tema de la narración. Allí debían emparejar las características de la narración con el elemento correspondiente, esto para reforzar aprendizajes previos.

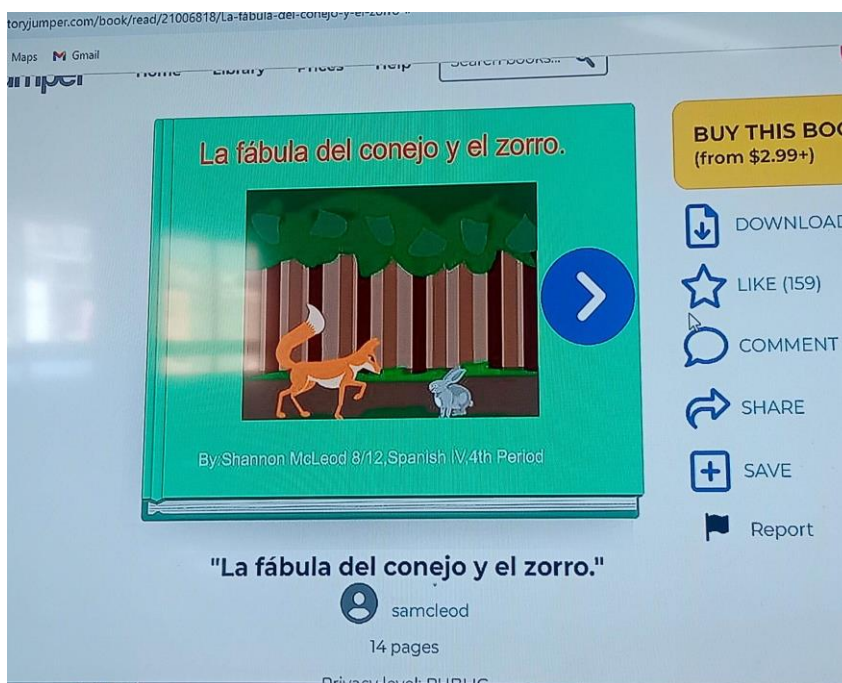
**Imagen 4. Interacción con la plataforma Word Wall.**



Nota. Toma propia (2024)

Como segunda actividad, los estudiantes debían entrar a la plataforma y buscar libros realizados por otros niños, que correspondieran a los géneros: cuento, fábula, mito y leyenda. para después discutir acerca de los aspectos más importantes de los textos abordados como personajes, trama, espacio, lugar, etc.

**Imagen 5.** *Exploración de libros encontrados en la plataforma Storyjumper*



*Nota: Pantallazo de exploración de un libro de fábula, por un estudiante. (2024)*

Posteriormente se observó un video<sup>16</sup> en el que se recordaban las características de cada tipo de narración. Después se reflexionó sobre la manera adecuada de estructurar una narración.

Luego de familiarizarse y explorar la herramienta, los estudiantes comenzaron a imaginar sus historias. Se realizaron algunos juegos dinámicos que les pudieron dar ideas de creación y organización de sus escritos. En esta etapa se pusieron en práctica aquellos conocimientos

<sup>16</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=svYk1swWxE>

trabajados al interior del aula sobre la tipología narrativa para el favorecimiento al interior de las dinámicas del curso.

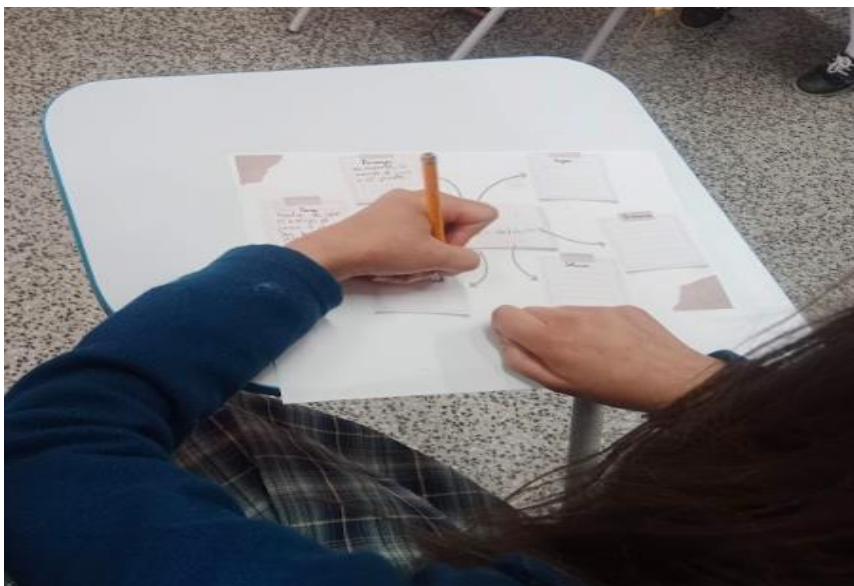
**Imagen 6.** *Exploración de la plataforma Storyjumper*



Nota: *Toma propia. (2024)*

### ***Construcción.***

Los estudiantes se organizaron en pareja y elegían entre fábula, cuento, leyenda o mito según el género de su interés. Paso seguido con el apoyo de un esquema en físico (Anexo 5) los estudiantes plasmaron sus ideas de creación, teniendo en cuenta los elementos necesarios para la construcción de un texto narrativo, fundamentales para la creación de sus historias.

**Imagen 7.** *Diligenciamiento del esquema narrativo*

Nota: *Toma propia (2024)*

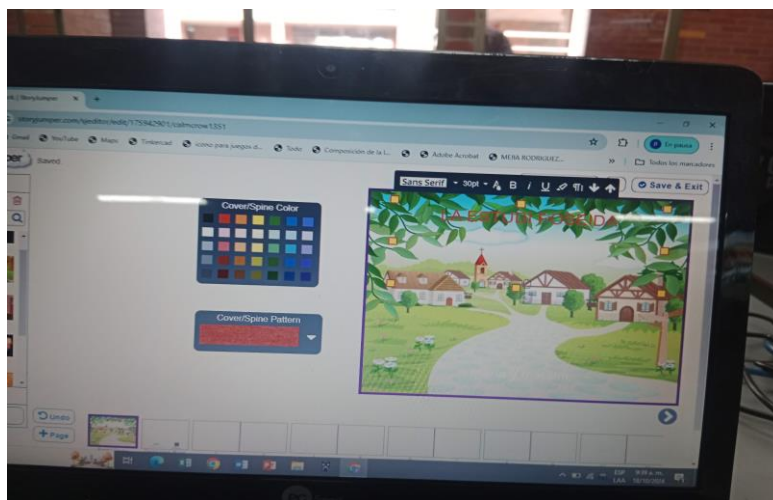
Posteriormente los estudiantes crearon y redactaron el inicio de sus historias, con ayuda del organizador gráfico. Allí debían tener en cuenta la presentación de los personajes, espacio o lugar, el tiempo y una situación inicial. Para ello ingresaron a la plataforma Storyjumper con el usuario de uno de los integrantes, para aquellos que estaban en parejas. Usaron recursos de escenarios, personajes prediseñados o personalizados, fotos, imágenes, texto; eligiendo diferentes fuentes.

Algunos decidieron empezar diseñando las portadas de sus libros y la dedicatoria de estos.

***Cierre***

La gran mayoría de los grupos lograron avanzar en la redacción del inicio de su narración y lo compartieron con otra pareja dentro del tiempo asignado.

**Imagen 8.** *Elaboración Portada del libro en Storyjumper.*



*Nota: Toma propia (2024)*

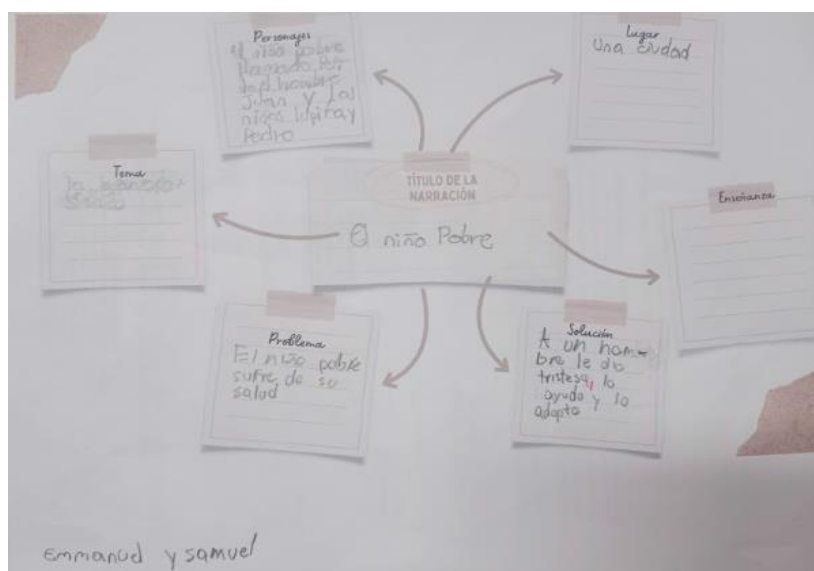
**Imagen 9.** *Docente guiando el proceso de aprendizaje de la plataforma*



*Nota: Toma propia (2024)*

- Evaluación: Al término de esta sesión los estudiantes entregaron completamente diligenciado su esquema con todos los espacios solicitados para la planeación de su historia, se complementaron y apoyaron con sus parejas de trabajo

**Imagen 10.** Formato de esquema narrativo diligenciado por parejas



Nota: Toma propia. (2024)

## Sesión de aprendizaje 2

### Exploración

En este momento, los estudiantes inician con el juego de tingo-tango, para socializar al grupo la manera en que iniciaron su trabajo, reflexionaron sobre cómo podrían hacer más interesantes sus historias, llamando la atención de los lectores.

Las docentes proponen una actividad de *alcanzar la estrella*, la cual consistió en tener en el tablero unas estrellas con números, cada equipo eligió una de ellas. Cada estrella les brindaba un posible escenario, un personaje y una situación; con el ánimo de motivar la creatividad de los estudiantes al escribir sus historias.

Durante el desarrollo de las actividades de la sesión se centró en el aprendizaje colaborativo, dado que se buscó fomentar habilidades comunicativas, pensamiento crítico y desarrollo de competencias sociales.

**Imagen 11.** *Dinámica alcanzando la estrella*

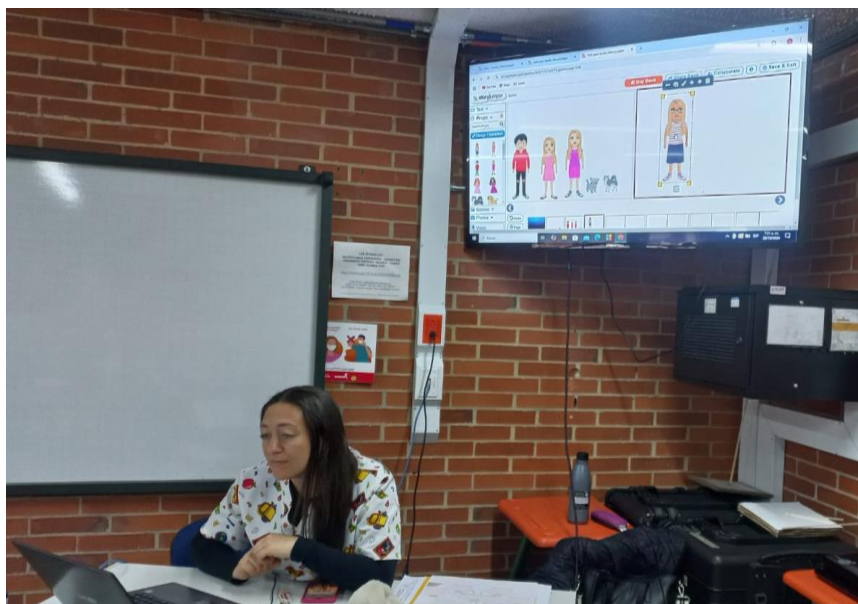


Nota: *Toma propia.* (2024)

### ***Construcción***

Los estudiantes continúan realizando sus escritos, centrándose especialmente en la trama o nudo de la narración. Se les orientó a describir con mayor detalle los sucesos o acontecimientos y diálogos utilizados en sus historias. En este momento de la implementación, el docente se convierte en un facilitador que acompaña al estudiante en el proceso. Las docentes acompañaron el grupo para hacer una orientación más personalizada al proceso de cada equipo; dando sugerencias en cuanto a las posibilidades de mejora frente a: coherencia, redacción, ortografía, uso de signos de puntuación, entre otros.

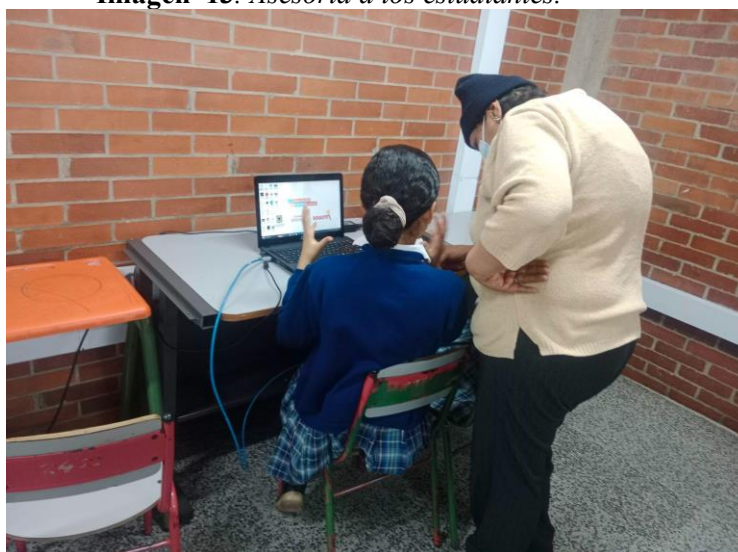
**Imagen 12.** *La docente orienta con ayuda del tv la construcción de personajes.*



*Nota. Toma propia (2024)*

Después fueron leídos algunos fragmentos de otras narraciones, para inspirar a los niños en el progreso de sus tramas. Esta secuencia tomó más tiempo de lo estipulado, dado que los estudiantes mostraron mayor dificultad para la elaboración del nudo.

**Imagen 13.** *Asesoría a los estudiantes.*



*Nota. Toma propia. (2024)*

## ***Cierre***

En este momento la mayoría de las estudiantes habían realizado ya el nudo de la historia. Revisando junto al docente coherencia, ortografía y demás detalles de la escritura.

La actividad evaluativa planteada en esta sesión hace parte de la *fase 3: Evaluación intermedia*, la cual pretendía valorar el proceso realizado con los estudiantes hasta el momento, la retroalimentación entre ellos, los docentes y los ajustes necesarios para la mejora de las narrativas. Para ello se diligenció una rúbrica, tipo lista de chequeo (Anexo 7). Se continuó con la implementación con los ajustes realizados según el feedback recibido por parte de los estudiantes y los resultados de la lista de chequeo que nos permitió revisar los avances del proceso de construcción de sus historias.

En general esta rúbrica nos permitió observar el alcance de los objetivos propuestos en las dos primeras sesiones planteadas. Incluyendo aspectos como el desarrollo de la imaginación, creación, caracterización de personajes, coherencia en sus escritos, buena escritura respetando ortografía y uso de signos de puntuación, el manejo adecuado de la herramienta Storyjumper y la contribución al trabajo colaborativo.

## **Sesión de aprendizaje 3**

Para la sesión 3, las actividades fomentaron las competencias comunicativas como un eje relevante de la experiencia, pues integró diversas manifestaciones como: expresión oral, comprensión lectora, escritura creativa y la escucha activa.

## ***Exploración***

En esta parte los estudiantes inician la escritura del desenlace de su historia, enfocándose en ir solucionando el conflicto; manteniendo la coherencia en sus escritos desde el inicio hasta el

final. Algunos quisieron realizar el audio de su cuento, utilizando los audífonos de la sala de informática; algo que generó interés y expectativa por escuchar su voz en sus propias historias.

**Imagen 14.** *Audio para sus historias*



Nota: *Toma propia (2024)*

### ***Construcción.***

Ya realizado el desenlace de sus escritos, los niños hicieron una revisión final, observando en detalle las historias para ajustar los últimos arreglos desde la portada hasta el final del cuento.

Luego, procedieron a realizar un intercambio de sus historias entre compañeros para aportar a sus trabajos y revisar oportunidades de mejora, teniendo en cuenta las observaciones del docente y sus pares.

Los estudiantes realizaron las correcciones necesarias, perfeccionando el formato visual en *Storyjumper* (imágenes, colores, títulos).

**Imagen 15.** Socialización de su libro por parte de un estudiante



Nota. Toma propia (2025)

### **Cierre**

Para finalizar publicaron sus historias en el aula virtual de *Storyjumper*. Espacio donde los estudiantes se presentaron al grupo. De igual manera se compartió un enlace de lectura para ser socializados en casa con familiares y amigos. Links para ver libros

<https://www.storyjumper.com/book/read/176153171>

- Evaluación: Al terminar la tercera sesión se realizó a los estudiantes una evaluación formativa por medio de una rúbrica holística, diseñada para valorar la creación de textos

narrativos con el uso de la herramienta *Storyjumper*. Los parámetros de valoración se alinearon con metas de aprendizaje, que incluyen la revisión de textos narrativos, coherencia, gramática y ortografía, así como el uso de los recursos proporcionados por la herramienta y la revisión mutua de trabajos.

La rúbrica puede observarse en (Anexo 5), se estructuró en tres secciones que describen los aspectos a evaluar, los criterios de valoración y la retroalimentación dada por las docentes.

En el siguiente link pueden apreciarse la rúbrica holística diligenciada y realizada a las narrativas de los estudiantes:

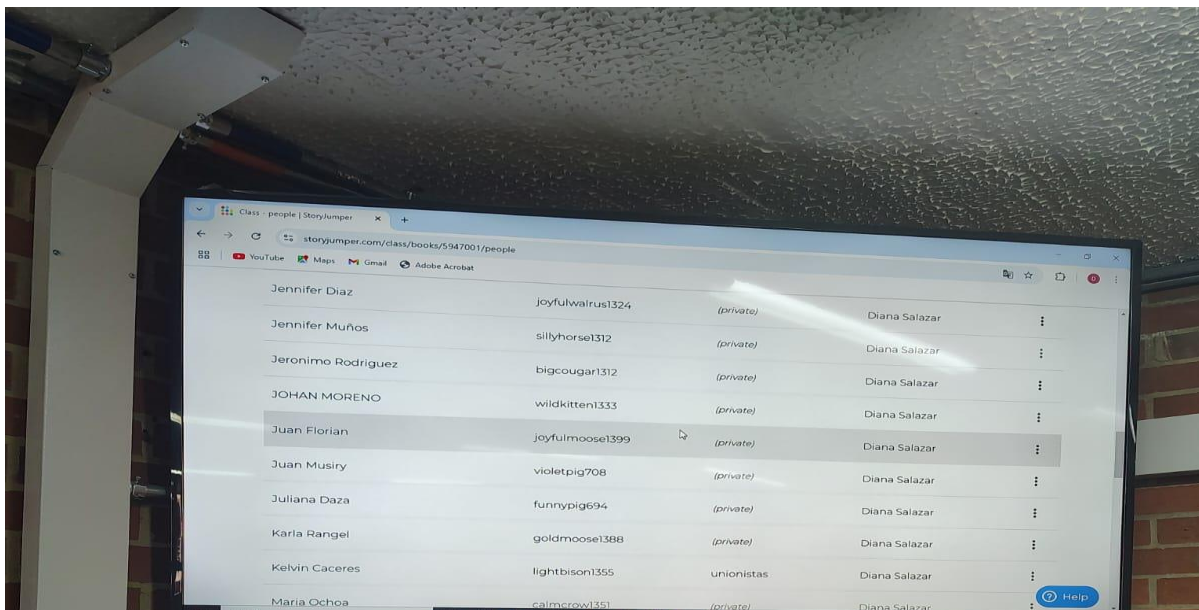
<https://docs.google.com/document/d/1kTUOUUn1ezT0cnvPY4JZ6PqajxG-m8V5a/edit?usp=sharing&oid=100738067869691673750&rtpof=true&sd=true>

### **Inferencias de acuerdo con los resultados obtenidos**

Durante las sesiones previas y de exploración los estudiantes lograron reconocer la funcionalidad de la herramienta TIC, los recursos, las posibilidades ofrecidas y algunos trabajos ya realizados por otras personas. Lo cual generó gran expectativa y motivación para el inicio de la experiencia.

El proceso de inscripción en el aula virtual llevó tiempo, ya que se debió hacer el acompañamiento a cada estudiante, para que lograran obtener su usuario y clave personal. Antes de esto, debían ingresar con el código y contraseña de la clase y hacer un paso a paso riguroso para lograr generar su contraseña personal. Por tales razones muchos se perdían con facilidad en el proceso y requerían un acompañamiento cercano.

**Imagen 16.** Proyección de usuarios y contraseñas de los estudiantes en el aula virtual de la plataforma.



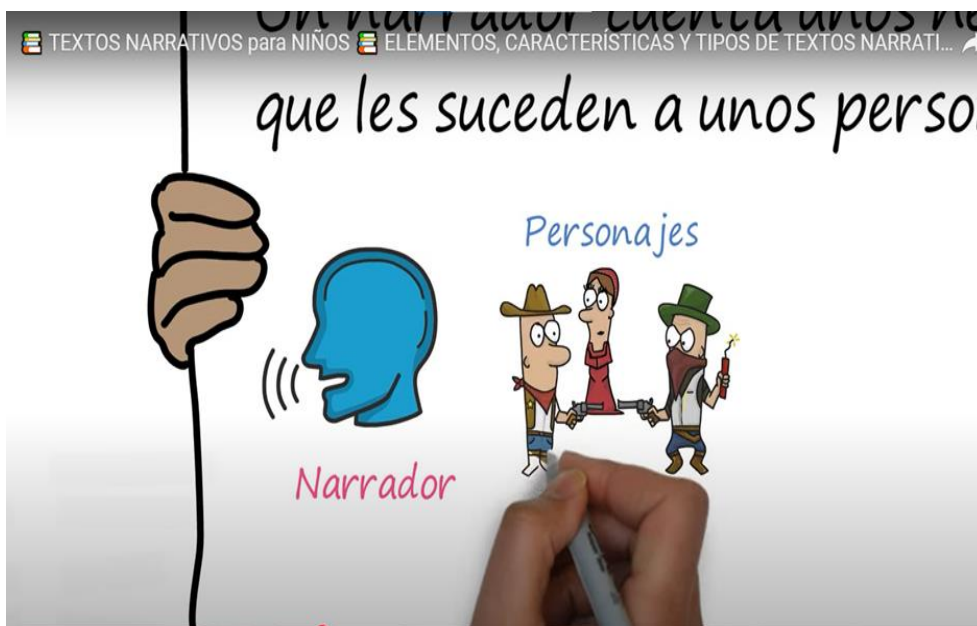
Nota: Toma propia (2024)

### *Sesión de aprendizaje 1*

**Exploración:** Al realizar el juego en la plataforma *Word Wall* se evidenció que en general los niños conocían la estructura de una narración y los elementos que la componen. Revisando libros ya elaborados en la plataforma, los estudiantes mostraron su asombro de todo lo que se podría hacer con la herramienta *Storyjumper*; indagaron con la docente si ellos también podrían llegar a realizar cuentos como los vistos.

Gracias al video presentado y a los juegos realizados, los niños pudieron recordar y fortalecer aprendizajes previos en cuanto a las diferencias de los géneros literarios, la estructura de la narración, generando ideas para sus propias creaciones.

**Imagen 17.** Pantallazo de videos sobre textos narrativos.



*Nota: Toma propia (2024)*

**Construcción:** Ya en parejas y algunos de forma individual, seleccionaron un género de interés. Al escogerlo los estudiantes se inclinaron en su mayoría por la creación de cuentos, algunos cuantos por leyendas y pocos por mito. Tal vez, porque el cuento es el género más cercano a los niños y más común en sus lecturas diarias.

En el momento de estructurar la base de sus narraciones, les fue entregado un esquema. Dicha actividad tuvo gran acogida, pues les permitió llegar a acuerdos y enfocar de manera más puntual sus ideas iniciales. Este plan de escritura facilitó el iniciar sus trabajos. Después, apoyados en sus esquemas, construyeron el inicio de sus narraciones. Se logró observar cierta dificultad al momento de clarificar y presentar los personajes, definir lugar y tiempo; así como el planteamiento de una situación inicial. Para esto accedieron a *Storyjumper* con el usuario y contraseña de uno de los integrantes. Tuvieron la oportunidad de crear los personajes según las

características de cada uno, como los imaginaron. Explorar exhaustivamente los recursos como: texto, escenas, imágenes online, audio, personajes. Algunos tomaron la decisión de iniciar con el diseño de la portada y las dedicatorias de sus libros, lo cual cargó de significado la autoría de sus textos.

Es importante resaltar, el asombro e interés que causó en ellos el hecho de poder caracterizar sus personajes.

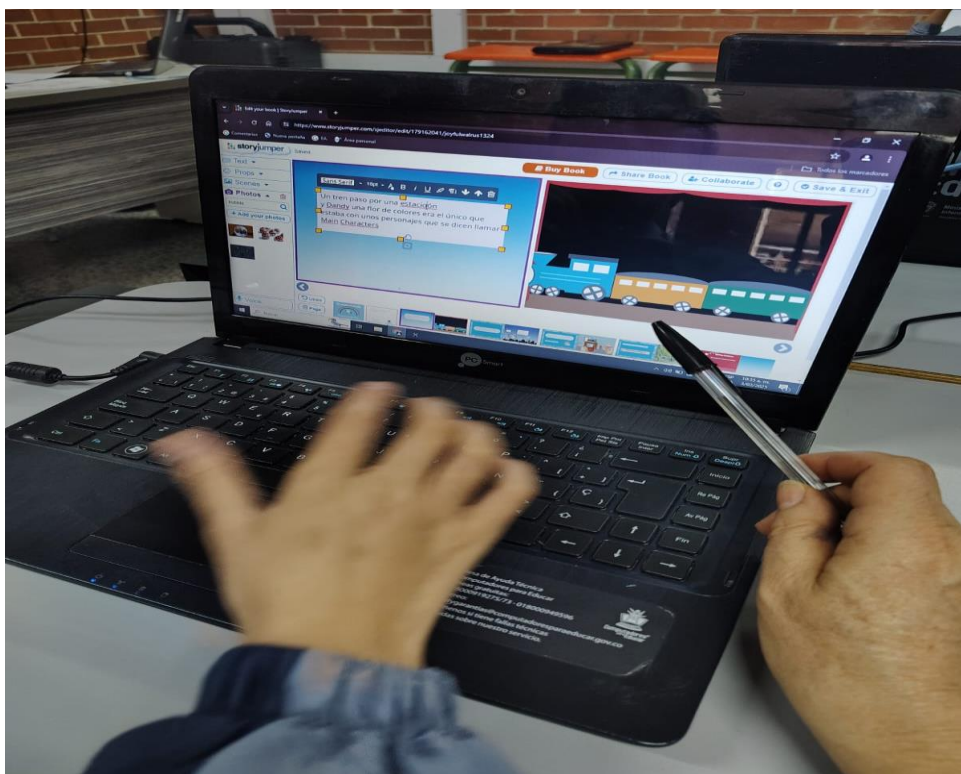
**Imagen 18.** *Los estudiantes seleccionan los personajes con el acompañamiento del docente.*



*Nota: Toma propia (2024)*

**Cierre:** La mayoría de parejas lograron avanzar en la redacción de sus inicios y compartir con otros compañeros. De tal manera que recibieron observaciones que les ayudara visar sus avances.

**Imagen 19.** *Estudiante escribiendo el inicio de su historia.*



Nota: *Toma propia (2024)*

Al término de la sesión, todos los estudiantes cumplieron con la entrega del esquema de planeación de escritura, totalmente diligenciado.

Con la implementación de esta sesión se pudo dar respuesta al objetivo planteado.

*Reconocer elementos de textos narrativos.* El cual apuntó al cumplimiento del segundo objetivo específico de la experiencia de aprendizaje:

*Analizar la forma cómo los estudiantes de 403, mediante la secuencia didáctica y el uso efectivo de la herramienta Storyjumper, fortalecen habilidades de escritura creativa en las que articulan lecturas previas e impresiones sobre un tema, produciendo textos literarios.*

Ya que, al desarrollar las actividades planeadas, los estudiantes lograron hacer uso de la herramienta digital para iniciar sus creaciones literarias; utilizando los recursos brindados por la plataforma educativa.

**Imagen 20.** *Estudiantes mostrando su creación para recibir retroalimentación*



*Nota. Toma propia (2024)*

### ***Sesión de aprendizaje 2***

**Exploración:** Los estudiantes mostraron gran interés en los juegos del tingo-tango y alcance la estrella; por medio de estos generaron ideas creativas para dinamizar sus historias. Dándoles participación total al grupo, de manera dinámica integrándose activamente. Se observó que, con estas actividades, ellos lograron obtener varias ideas para desarrollar la trama de sus historias.

**Construcción:** En este momento se concentraron en la parte central de sus escritos, construyendo el nudo de las narraciones. Las docentes asesoraron el desarrollo de los trabajos, resolviendo dudas frente a lo técnico y al proceso de escritura: gramática, ortografía, coherencia y puntuación.

**Imagen 21.** *Construcción del nudo de las narrativas*



*Nota: Toma propia (2024)*

Durante el desarrollo de esta secuencia, sucedió algo interesante, una de las integrantes de una pareja tuvo que quedarse en casa debido a una cita médica. Su compañera de clase continuó trabajando en el colegio, mientras que su par se conectó desde casa. A pesar de los inconvenientes que surgieron por la falta de comunicación, ya que la estudiante en el colegio no sabía que su compañera estaba trabajando de forma remota y borraba los aportes de esta. Después de explicar lo ocurrido, ambas lograron ponerse de acuerdo y continuar con el ejercicio.

**Cierre:** Durante esta sesión se asignó más tiempo de lo estipulado en la planeación, con miras a apoyar el desarrollo de las competencias lecto escritas y respetar los diferentes ritmos de aprendizaje, incluyendo también a los niños con capacidades neuro divergentes.

En esta parte los educandos tardaron bastante en poder concretar, dar sentido y finalizar sus escritos. Ya que debían hacer una revisión general que cumpliera con la estructura y coherencia en los escritos.

Al finalizar la sesión, se aplicó la rúbrica holística donde se evidenció: nivel de avance, dificultades en la coherencia, gramática, ortografía, omisión de signos de puntuación. Se hizo retroalimentación grupo a grupo, explicándoles cómo podían mejorar sus libros.

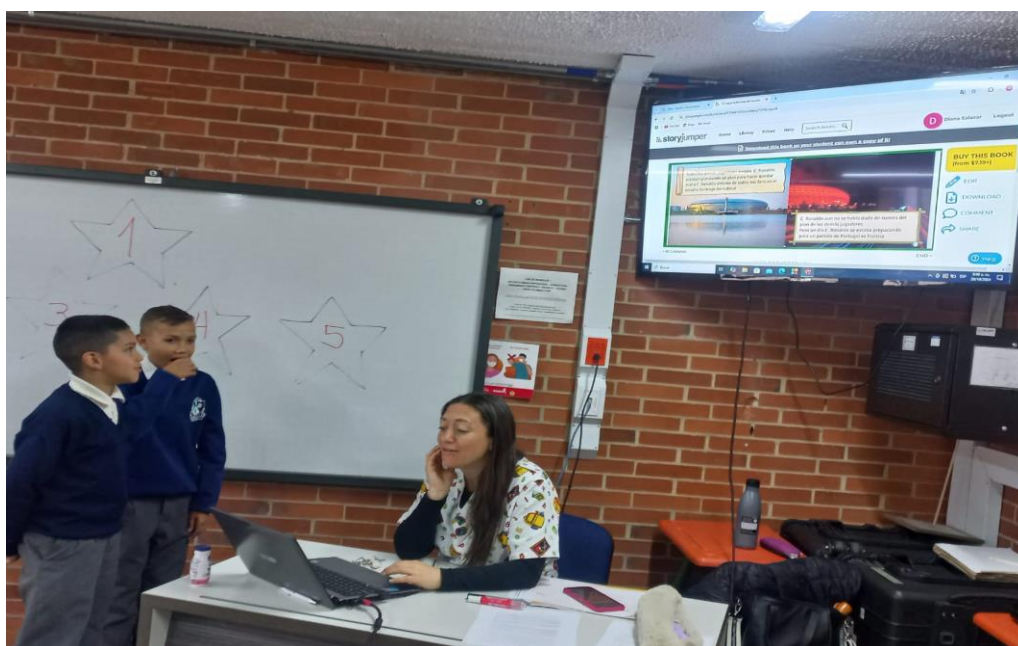
A pesar de algunas falencias observadas, es importante resaltar que los estudiantes demostraron un gran interés y motivación por la escritura creativa con el uso de las TIC. Aspecto positivo que se puede aprovechar para el desarrollo de las siguientes sesiones. Además, resultó beneficioso implementar estrategias que integrarán la lectura crítica y el análisis de imágenes en actividades creativas y cotidianas. De esta manera, se podrían desarrollar habilidades de forma práctica y significativa.

En la aplicación de la lista de chequeo realizada en la segunda sesión; los resultados mostraron el proceso general de los trabajos de los estudiantes. Algunos habían avanzado en sus creaciones textuales con coherencia, sin embargo, la mayoría aún estaban realizando la construcción de sus textos. Se presentaron en la mayoría muchos errores de ortografía y algo muy notorio, el escaso uso de los signos de puntuación; situación que se presenta con regularidad en los estudiantes de primaria.

Esta sesión aportó al cumplimiento del segundo objetivo planteado. *Escribir el desarrollo del texto literario, asegurando la coherencia y el flujo narrativo con Storyjumper.* Implementar una secuencia didáctica en lectoescritura, orientada con el DBAN.3 “*Crea textos literarios en los que articula lecturas previas e impresiones sobre un tema o situación.*”

También pudo dar respuesta al segundo objetivo específico de la implementación. *Analizar la forma cómo los estudiantes de 403, mediante la secuencia didáctica y el uso efectivo de la herramienta Storyjumper, fortalecen habilidades de escritura creativa en las que articulan lecturas previas e impresiones sobre un tema, produciendo textos literarios.* Esto apoyándose en el uso de la herramienta TIC *Storyjumper*.

**Imagen 22.** *Los estudiantes muestran sus historias al grupo para iniciar revisión*



Nota. *Toma propia (2024)*

A través del desarrollo de cada una de las secuencias pudimos ver cómo se relacionaron con el DBA señalado. “Crea textos literarios en los que articula lecturas previas e impresiones sobre un tema o situación”. Y cómo las actividades planteadas se orientaron al desarrollo y articulación de la creación de textos sobre una circunstancia determinada.

**Imagen 23.** *Estudiantes creando textos literarios apuntando al cumplimiento del DBA*

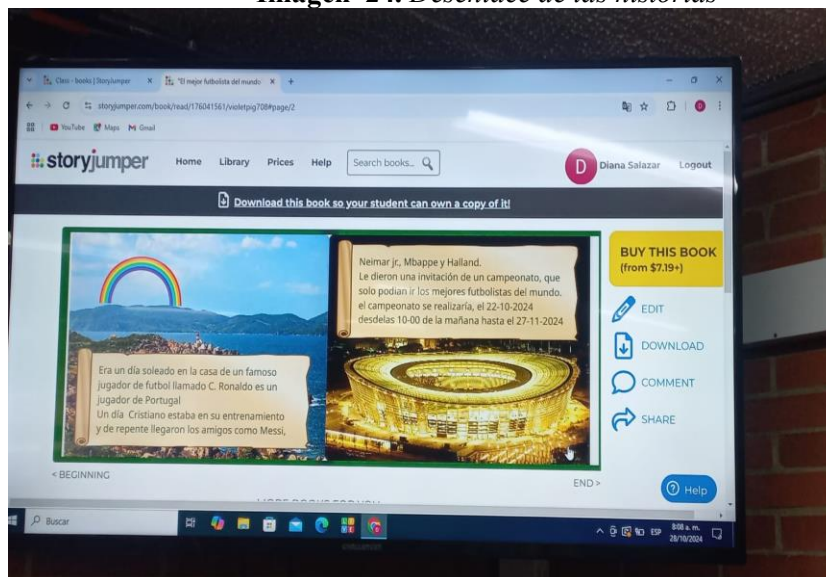


*Nota: Toma propia (2024)*

### ***Sesión de aprendizaje 3***

Luego del acompañamiento de las docentes con las correcciones realizadas, los estudiantes procedieron a construir el desenlace de sus historias. A algunos se les dificulta más hacer los ajustes de narración, coherencia y aspectos ortográficos que a otros.

### Imagen 24. Desenlace de las historias



Nota: Toma propia. (2024)

La mayoría de los estudiantes lograron terminar sus cuentos teniendo en cuenta las sugerencias de las docentes, algunos no lograron concluirlo en su totalidad, ya que el tiempo de la implementación no les fue suficiente para hacerlo y los ritmos de ejecución de algunos niños fueron diferentes con respecto a otros.

Los primeros grupos en finalizar sus libros exploraron la herramienta de grabación de audio y efectos de sonido. Lo cual generó gran expectativa y emoción en ellos, al poder narrar sus libros con sus propias voces. A pesar de usar las diademas con micrófono, el ruido del aula interfirió en la calidad y limpieza del sonido.

**Imagen 25.** *Uso de audífonos, para darle voz a las historias*



Nota: *Toma propia (2024).*

**Construcción:** En equipo o individualmente, finiquitan los detalles de sus historias. Hicieron una revisión desde las portadas hasta el final, según sus propias observaciones, pudieron establecer cuando estaban listos. Sin embargo, se encontraron falencias aún en algunos escritos respecto a: ortografía, signos de puntuación, redundancia de palabras en las oraciones, párrafos y falta de coherencia.

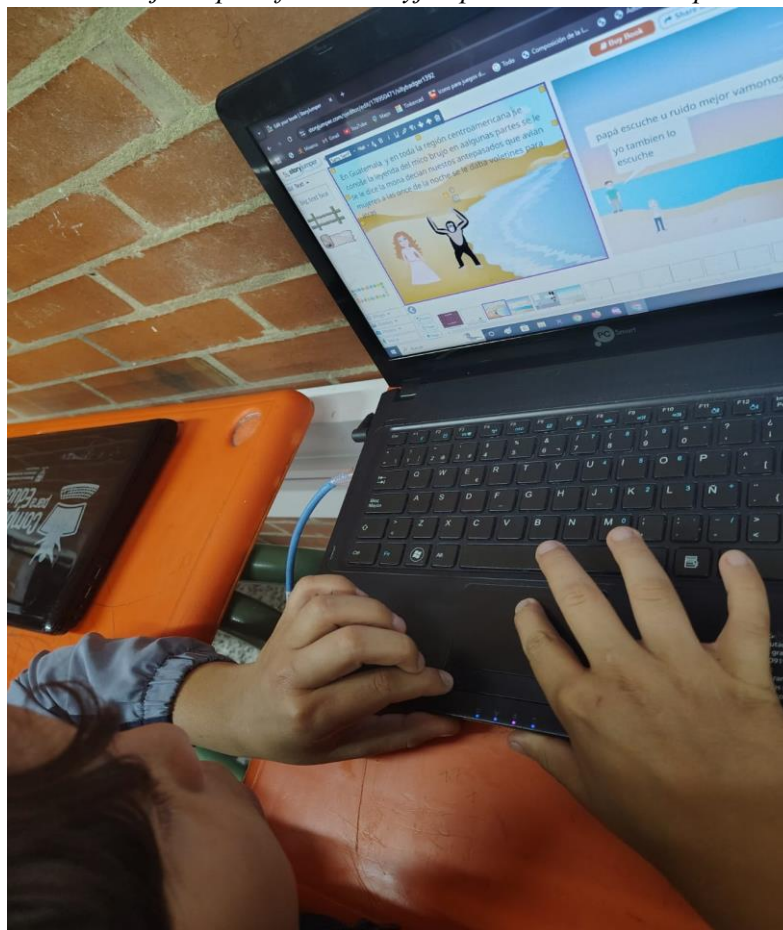
A medida que los estudiantes iban terminando sus historias, se fue aplicando la rúbrica holística; donde se vieron mejores resultados con respecto a la anterior revisión. Encontrándose en algunos casos avances significativos y aspectos aún por mejorar, como se mencionó en el párrafo anterior.

**Cierre:** En este momento ya con los trabajos terminados, los estudiantes intercambiaron sus historias entre compañeros, donde pudieron destacar aspectos favorables y mejoras posibles. Los niños compartieron su libro con otro equipo, quienes después de leer daban a sus compañeros las impresiones y reacciones generadas. Resaltando aspectos positivos, falencias y posibilidades de mejoramiento. El ejercicio fue bidireccional y muy enriquecedor. Los estudiantes manifestaron gran disposición e interés, al tomar el papel de evaluadores. Lograron empoderarse del rol dado. Algo muy positivo, fue la actitud receptiva y respetuosa al recibir la retroalimentación de pares.

Después de esto, se dio la posibilidad de ajustar algunos de los elementos sugeridos por los compañeros y mejorar características de fondo, forma y estética como: colores, imágenes, diseño, etc.

Con respecto a los cuatro estudiantes nuevos en el curso, se evidenció que todos lograron terminar sus trabajos, algunos con mejores resultados que los demás; sin embargo, se notó buena apropiación y manejo de la herramienta y el mismo entusiasmo de los demás compañeros. Entre ellos, dos se destacaron por su buena redacción y creatividad. Además, se evidenciaron mejoras en atención, seguimiento de instrucciones y habilidades lectoescritoras.

**Imagen 26.** Trabajo en plataforma Storyjumper de estudiante repitente



Nota: *Toma propia. (2025)*

Posteriormente se procedió a publicar sus cuentos en el aula virtual. Ya en la clase con el grupo en pleno se realizó se hizo la socialización general de cada libro, con el ánimo de hacer un reconocimiento a cada una de las obras y sus autores. Este ejercicio tuvo gran relevancia para los estudiantes, dado que presentaron con entusiasmo y orgullo sus creaciones. Algunos expresaban:” nunca pensé que podía escribir un libro”

*Imagen 27. Trabajo colaborativo*



*Nota: Toma propia (2024)*

Al tener los libros publicados se obtuvo un link que fue compartido a las familias, para poner a los padres en conocimiento de las creaciones de sus hijos. Al finalizar el desarrollo de la secuencia didáctica se logró dar alcance al objetivo general de esta implementación:

*Fortalecer, mediante la implementación de la herramienta TIC Storyjumper, las habilidades de lectoescritura en un grupo de estudiantes de 403 de IED Unión Colombia de la localidad de Usaquén de Bogotá.*

### ***Inferencias en torno a las competencias digitales***

Frente al uso de la herramienta digital elegida *Storyjumper*, se pueden resaltar las siguientes observaciones en cuanto al logro de competencias digitales en los niños del curso 403:

- Los estudiantes incrementaron su interés y motivación tanto para la lectura, como

para la creación textual. Demostrando alegría, concentración y emoción al momento de desarrollar las actividades en la plataforma.

- En gran medida, por el limitado acceso a dispositivos e internet en los hogares y la falta de conocimiento de este tipo de plataformas educativas. Cuando pueden acceder a internet, normalmente lo usan en actividades como: WhatsApp, redes sociales o juegos online.
- Se evidenció mejora en destrezas lectoras mediadas por las TIC como: interpretación literal, lectura de imágenes, conjeturas y anticipación de eventos, creatividad e inferencias; observadas durante el avance de la implementación y en la prueba final.
  - Se percibió una mayor facilidad para el acceso y registro en la plataforma, lo cual les dio mayor autonomía para el uso de este recurso educativo digital; habilidad que les permitirá en un futuro acceder a cursos en línea, tutoriales y demás herramientas educativas, que promuevan su autoaprendizaje. Además de, permitirles adaptarse a las diferentes tecnologías y cambios en el entorno digital.
  - El uso de *Storyjumper* permitió el fortalecimiento de habilidades blandas como el trabajo en equipo, la creatividad, la colaboración, la empatía, el respeto mutuo, la comunicación asertiva, la capacidad de autoevaluar y coevaluar de manera efectiva y ética. Habilidades necesarias y más valoradas en el siglo XXI, en la actividad de la vida cotidiana; por tanto, son indispensables las TIC en escenarios educativos actuales.
    - Se potenció el desarrollo del pensamiento computacional, a través del uso de dispositivos portátiles, el seguimiento de algoritmos o secuencias ordenadas para: ingreso a la plataforma, edición del libro, creación de escenarios y personajes.

- Los estudiantes del curso 403 por medio del uso de esta herramienta *Storyjumper*, fueron partícipes y constructores de nuevos conocimientos, fortaleciendo las habilidades lectoescritoras de manera significativa, logrando dar respuesta a la pregunta planteada en esta implementación.

*¿Cómo puede el uso de la herramienta TIC Storyjumper implementada con un grupo de estudiantes del curso 403 del colegio Unión Colombia, fortalecer las habilidades de lectoescritura y así mismo generar un impacto en los aprendizajes de los estudiantes?*

### ***Análisis de resultados de la rúbrica holística.***

Con relación a los resultados de la rúbrica holística aplicada al final del proceso encontramos: mejoras notables de estructura en la creación de las historias, comparadas con el inicio de la creación de las mismas.

En el siguiente enlace pueden apreciarse las rúbricas diligenciadas:

[https://docs.google.com/document/d/1kTUOUUn1ezT0cnvPY4JZ6PqajxG-m8V5a/edit?usp=drive\\_link&oid=100738067869691673750&rtpof=true&sd=true](https://docs.google.com/document/d/1kTUOUUn1ezT0cnvPY4JZ6PqajxG-m8V5a/edit?usp=drive_link&oid=100738067869691673750&rtpof=true&sd=true)

Los estudiantes pudieron poner a prueba su imaginación y aplicar los conocimientos adquiridos, reforzando otros conceptos concernientes a la narrativa.

Se observó mayor coherencia en los escritos desarrollándose de manera más fluida y clara. Conocieron y utilizaron de manera apropiada la herramienta y sus diferentes recursos para desarrollar sus historias de manera autónoma y creativa.

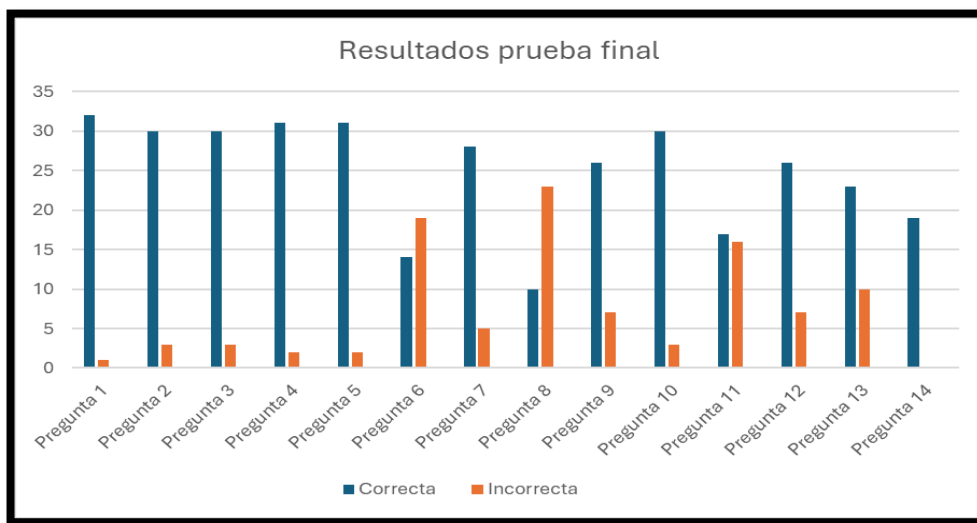
Hicieron uso de un lenguaje apropiado, coherente en el papel de narrador de los cuentos. Sus creaciones fueron realizadas respetando la estructura textual de inicio, nudo y desenlace. Participaron activamente en la retroalimentación de los trabajos dando y recibiendo con respeto los diferentes comentarios y sugerencias de los compañeros.

Dentro de la mayoría de los cuentos se evidenció el propósito de cada uno de los autores por mantener el interés de los lectores de sus historias.

### *Alcance del objetivo general*

En este apartado se realizará el análisis de la prueba final y se hará contraste con la prueba inicial, para determinar los alcances frente al objetivo general de la experiencia.

**Gráfica 12.** Resultados de la prueba final

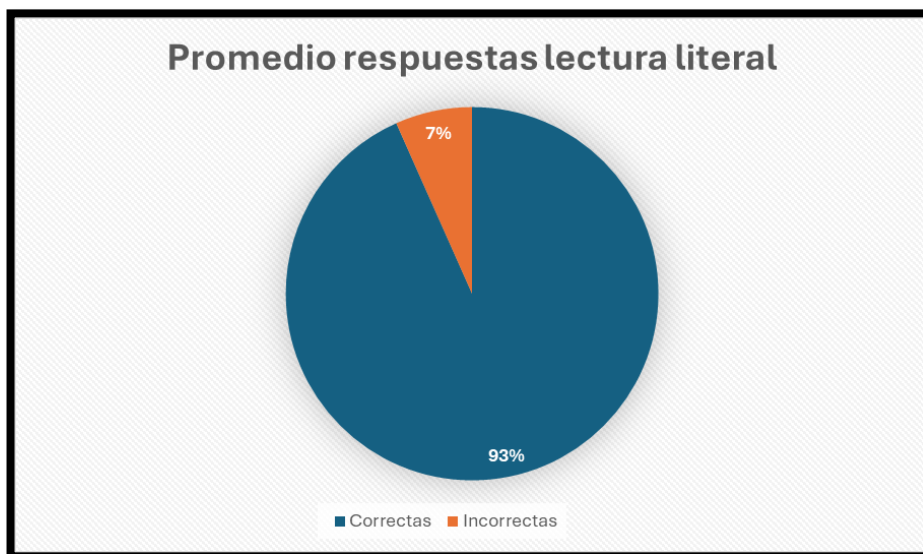


Nota: Creación propia 2025

En esta gráfica podemos observar el análisis de las respuestas acertadas de los estudiantes en la prueba final a cada una de las 14 preguntas. Dónde evidenciamos una mejora considerable en la respuesta de No. 6 correspondiente al manejo de la personificación en los textos narrativos. En la respuesta de la pregunta No. 8 y No. 11 donde se evidencia un desmejoramiento en estas respuestas correspondientes a reconocer el tema central del escrito y la lectura de imágenes. En general se observa un buen número de respuestas acertadas.

Análisis por grupo de preguntas de acuerdo a características: De igual manera como se realizó el análisis en la prueba diagnóstica por grupos de diversas lecturas, se analizaron como lo muestran las siguientes gráficas.

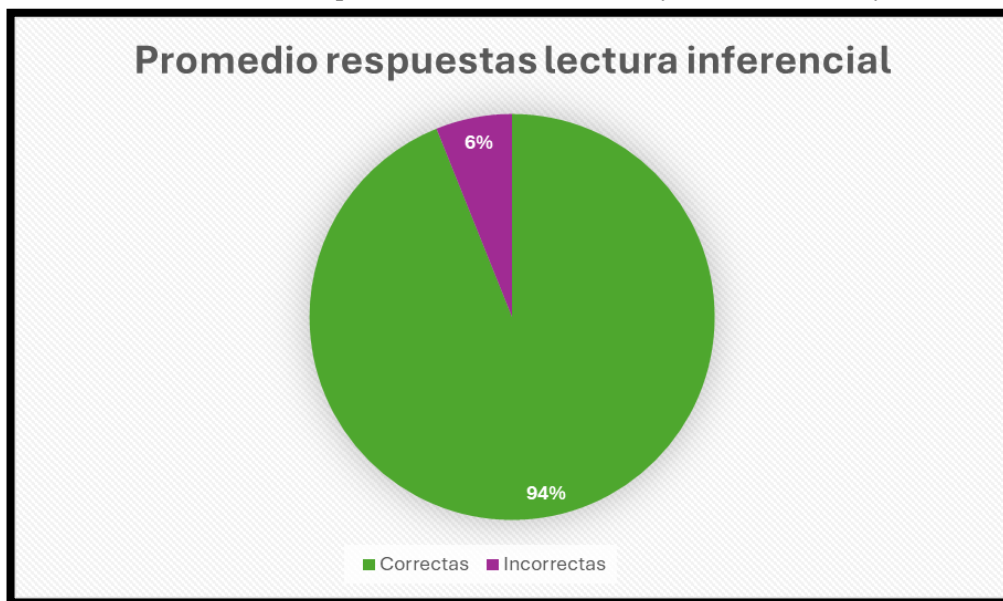
**Gráfica 13.** Promedio de respuestas acertadas lectura literal. Prueba final



Nota: *Creación propia 2025*

Podemos ver cómo 93% en las respuestas acertadas por los niños a preguntas en el aspecto literal, respuestas fáciles de encontrar en los textos presentados. Comparando con la prueba diagnóstica mantiene el alto nivel de comprensión en textos con preguntas literales. Se mantiene un buen desempeño en la resolución de este tipo de cuestionamientos de fácil interpretación.

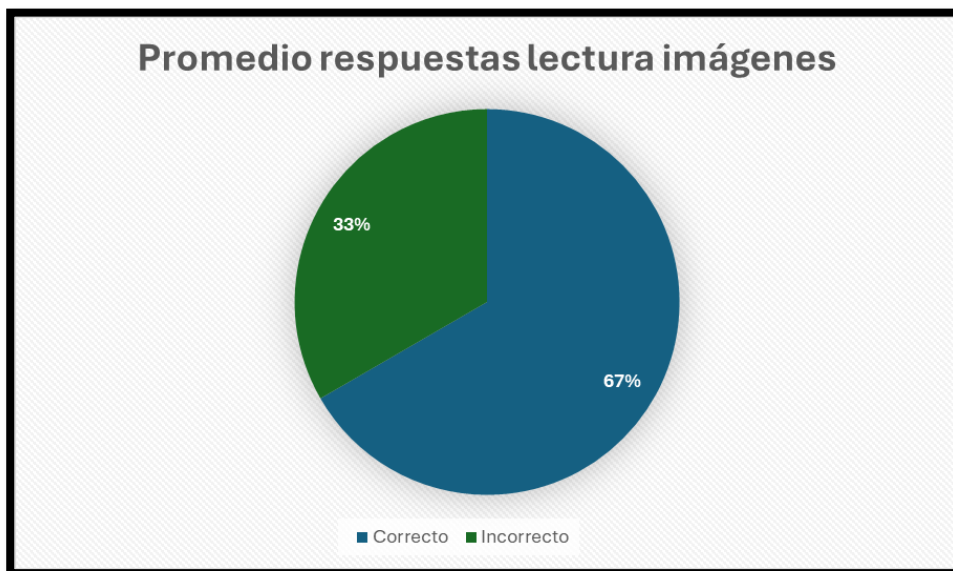
**Gráfica 14.** Promedio de respuestas correctas lectura inferencial. Prueba final



Nota: Creación propia 2025

Aquí podemos analizar el porcentaje correspondiente a las respuestas inferenciales, donde se obtuvo un porcentaje del 94 % de preguntas acertadas. Podemos ver mejoras representativas con un aumento del 29% con respecto a la prueba inicial. Dando lugar a que los estudiantes realizaron un mejor análisis sobre la lectura planteada.

**Gráfica 15.** Promedio de respuestas acertadas lectura de imágenes. Prueba final.

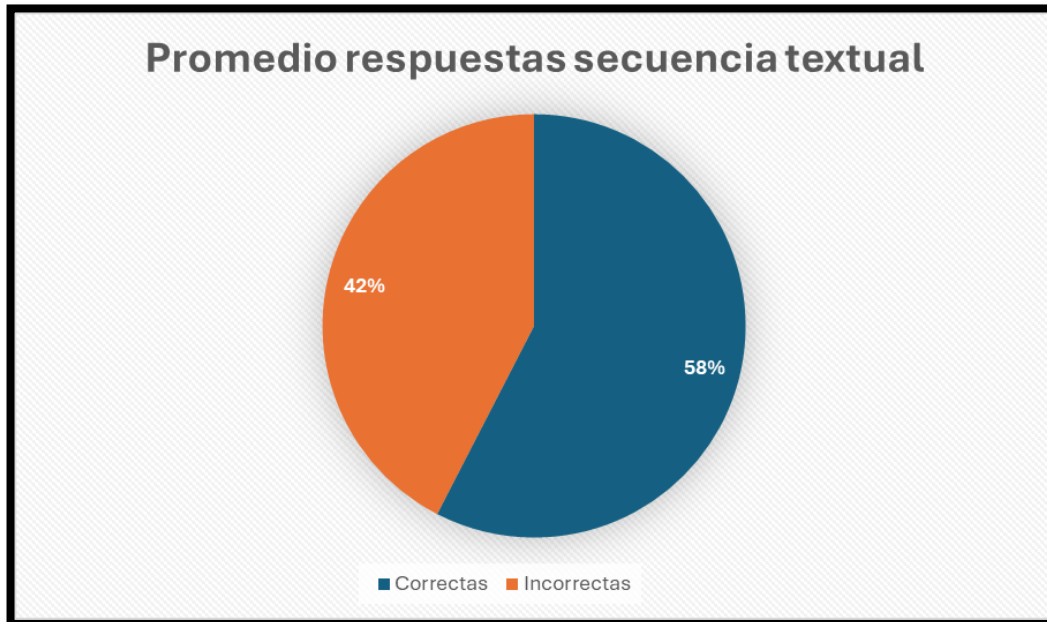


Nota: *Creación propia 2025*

En esta gráfica podemos observar una mejora mínima en la lectura de imágenes, con un 67% de aciertos por parte de los estudiantes. Puede ser considerado como un desempeño satisfactorio, lo cual evidencia que este tipo de actividades deben ser trabajadas con mayor frecuencia en el aula para lograr mejoras en el desempeño. Podemos decir que la dificultad presentada, pueden darse debido a que las imágenes no son tan claras para ellos o no alcanzan a tener la información necesaria para su interpretación. Esto nos puede dar pistas sobre cómo los niños piensan y procesan la información a partir de imágenes visuales.

También es oportuno abordar a los estudiantes sobre las dificultades encontradas en este tipo de ejercicios visuales, permitiéndoles hablar sobre su propio desempeño y los aspectos de mejoras encontradas para fortalecer la comprensión de lectura de imágenes. Podría incluir más ejercicios prácticos, actividades en grupo o el uso de diferentes tipos de ilustraciones.

**Gráfica 16.** Promedio de respuestas correctas secuencia textual. prueba final.



Nota: *Creación Propia (2025)*

Con un 58% de aciertos de los estudiantes podemos establecer que más de la mitad de los niños lograron comprender y responder correctamente las preguntas relacionadas con la secuencia textual. Sin embargo, también revela que un 42% de las respuestas fueron incorrectas, lo que puede ser motivo de análisis. Esto nos sugiere que los estudiantes tienen aún dificultades con la comprensión de la secuencia de eventos en el texto. Se podría revisar si las preguntas utilizadas se refieren a preguntas sobre inferencias o identificación de ideas principales, si el vocabulario de la lectura es muy o si los niños no están familiarizados con este tipo de lenguaje y así poder establecer el área de confusión.

Es importante establecer estrategias didácticas que fomenten la comprensión de secuencias textuales, como la enseñanza de esquemas visuales o mapas conceptuales en la cotidianidad del ambiente escolar, Así mismo integrar actividades que enriquezcan el

vocabulario y ayuden a familiarizar a los estudiantes con terminología diferente. Realizar la lectura de diferentes géneros y tipos de textos, para que los estudiantes se sientan más cómodos y seguros al abordar diferentes estructuras textuales.

Este indicador puede ser una oportunidad para mejorar este aspecto de comprensión lectora en los estudiantes del curso 503, reflexionar sobre los factores que puede estar influyendo es este bajo desempeño, así como la implementación de estrategias adecuadas, que se puede direccionar hacia un mejor rendimiento en el futuro.

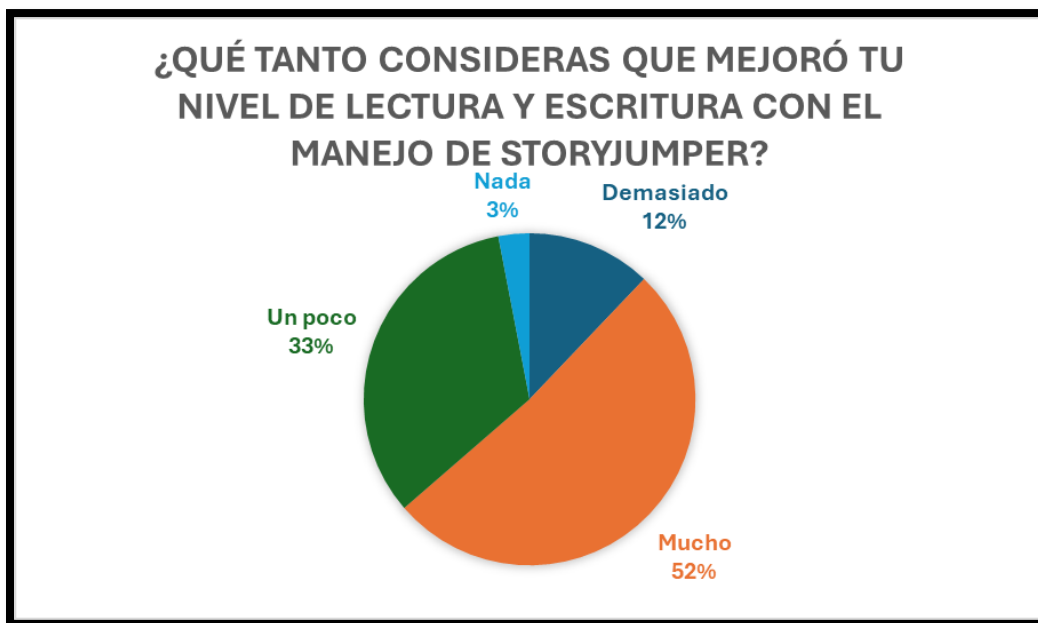
La prueba final realizada fue la misma aplicada al inicio de la implementación. Solo que en esta ocasión la prueba fue aplicada solo a 33 estudiantes ya que los dos restantes no asistieron el día de la aplicación de la prueba.

Después de este análisis pudimos evidenciar:

Los estudiantes del curso 503, presentaron mejoras notables en el proceso de construcción de textos narrativos, logrando identificar los diferentes géneros literarios, los componentes de un escrito, sus partes, haciendo una escritura con mayor coherencia y estructura gramatical. También pudimos ver como el uso de *Storyjumper* fue una mediación tecnológica que facilitó el fortalecimiento de habilidades lectoescritoras. Lo cual indica el cumplimiento del objetivo general, incluso en aquellos estudiantes que se encontraban en desigualdad de condiciones como, ser provenientes de otras instituciones, desempeños pendientes del año anterior y con adaptación curricular.

- **Autoevaluación:** Dentro de la autoevaluación realizada se agregaron tres preguntas a la evaluación final, contemplando los siguientes aspectos.

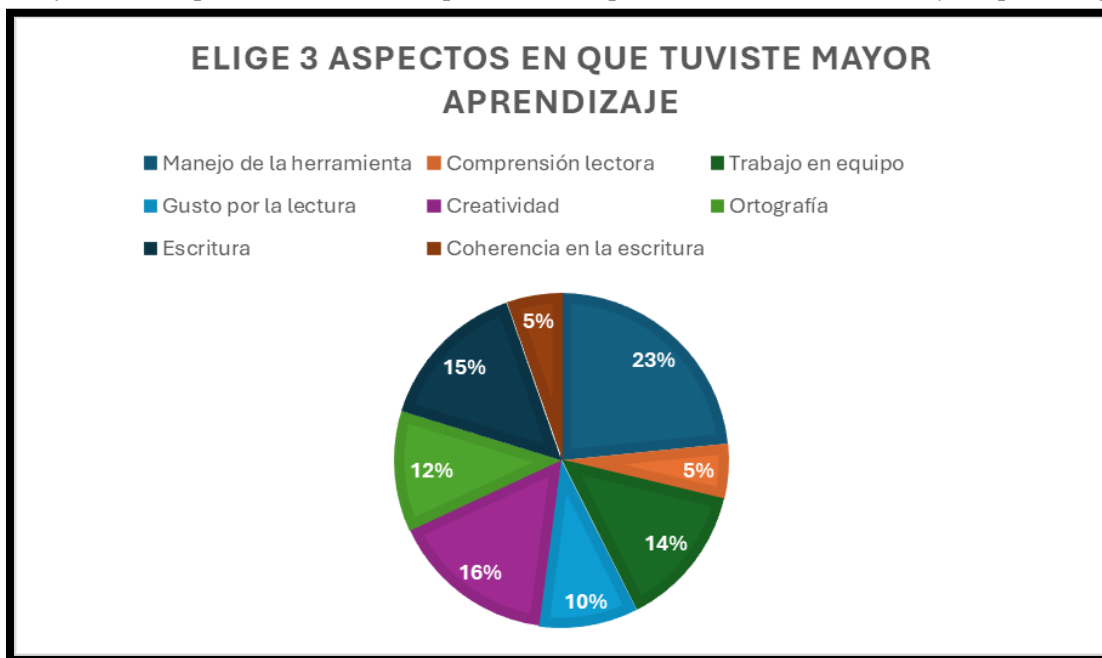
**Gráfica 17.** Porcentaje de respuestas en cuanto a la mejora de habilidades lectoescritoras con el uso de la herramienta Storyjumper.



Nota: *Creación Propia. (2025)*

Esta imagen nos muestra el porcentaje de mejora que los niños consideraron en sus niveles de lectura y escritura con el manejo de *Storyjumper*. Teniendo un resultado del 52% donde los niños consideran que mejoraron en este aspecto

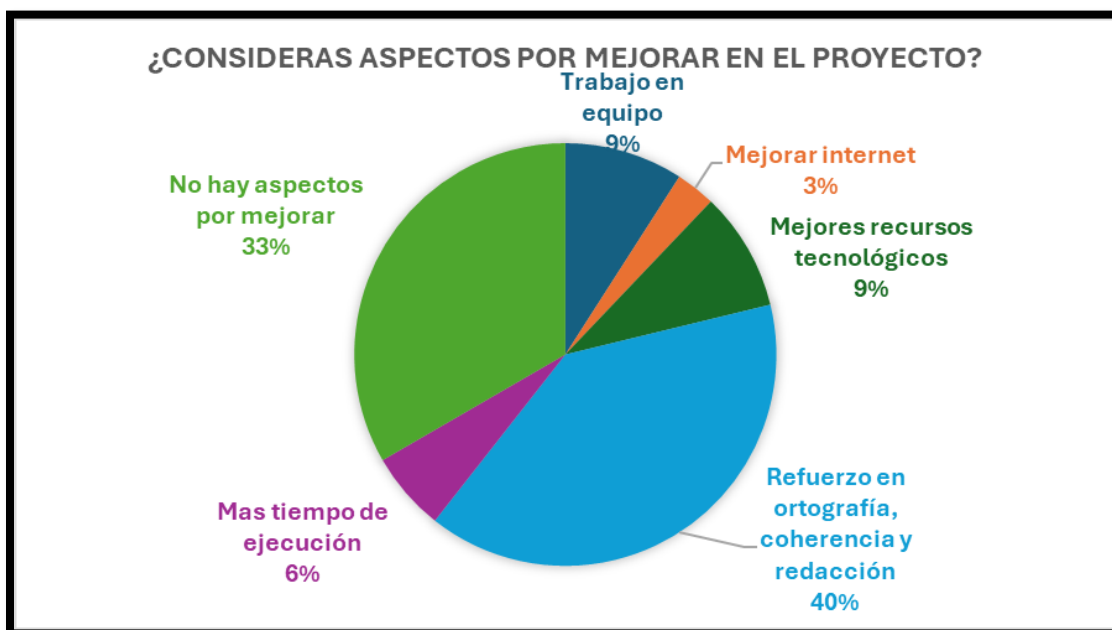
Gráfica 18. Respuestas de los tres aspectos en los que los niños destacaron mayor aprendizaje.



Nota: Creación propia (2025)

Esta imagen muestra los aspectos más relevantes en que los estudiantes destacaron mayor aprendizaje. En un 23% se sintieron a gusto y satisfechos con el aprendizaje de la herramienta *Storyjumper*, seguido en un 16% manifestaron una mejora en el desarrollo de su creatividad y en un 15% mejoras en la escritura, sin dejar de lado en un 15% lo relacionado con el trabajo en equipo.

**Gráfica 19.** *Respuestas con aspectos que los estudiantes consideran se deben mejorar.*



Nota: *Creación propia (2025)*

La mayoría de los estudiantes no encontraron aspectos por mejorar en el proyecto; sin embargo, una parte del grupo enfocaron la pregunta hacia las mejoras personales. Cómo mejorar la escritura, ortografía, coherencia, esforzarse por estudiar más, entre otras. Donde un 40% destaca que deben mejorar en ortografía, aspectos de escritura, coherencia y redacción.

### **Reflexiones y aprendizajes**

Dentro de los aprendizajes obtenidos durante el diseño, la implementación y evaluación de esta experiencia pedagógica se pueden resaltar los siguientes:

- El docente como dinamizador de ambientes de aprendizaje, está llamado a responder a los retos del mundo actual, entre ellos a la incorporación de las TIC como eje dinamizador de enseñanza y aprendizaje. Tanto por la digitalización del mundo, como por el cambio de pensamiento por parte de los estudiantes que hoy caminan en nuestras escuelas.

- Durante el proceso de diseño, implementación y evaluación de la experiencia de aprendizaje, nos comprometimos con el objetivo de mejorar las prácticas pedagógicas y dar alcance a las metas de formación propuestas. Dado que, dentro del quehacer pedagógico toma gran relevancia, llevar a cabo procesos reflexivos, que permitan hacer un análisis a las prácticas que como docentes realizamos. De tal manera, se posibilita ajustar y mejorar cada momento del acto educativo, hallar fortalezas y posibilidades de mejora en el trasegar de la enseñanza-aprendizaje
- El uso de las TIC como elemento dinamizador y mediador del aprendizaje cobra significancia en los aprendizajes de los estudiantes, dado que se sienten partícipes de la sociedad de la información en la cual nos encontramos inmersos, genera interés y aprendizajes para la vida actual.
- La implementación de una experiencia de aprendizaje siempre debe estar abierta a realizar ajustes, los cuales dependen más de las necesidades de los niños y niñas, de la realidad escolar y del entorno más que, de la intención del maestro.
- La evaluación de la implementación es una etapa crucial, puesto que se recogen, organizan y analizan los datos e información recogida mediante los instrumentos de recolección. De este punto, depende en gran medida la visualización de los logros, dificultades y consecución de los objetivos de la experiencia pedagógica.

**Dificultades:** Durante la implementación de la secuencia didáctica se presentaron dificultades en algunos aspectos que incidieron en la dinámica pedagógica planteada; donde se hizo uso del recurso tecnológico *Storyjumper* para lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes del curso 403 del Colegio Unión Colombia. A continuación, se describen algunas de las dificultades:

### **Apropiación y manejo de la herramienta digital**

- Uno de los principales obstáculos fue la dificultad inicial con la familiarización con la herramienta donde los niños debía empezar con su registro en ella y cambiar el idioma de inglés a español para mejor entendimiento de los estudiantes.
- Por ser una experiencia relativamente nueva, ya que los educandos ya habían trabajado en otras plataformas que no requerían un trabajo más prolongado y detallado. Esto generó un acompañamiento constante de las docentes para guiarlos en su proceso de conocimiento y manejo de la plataforma. Se requería memorizar la clave y el usuario, lo cual olvidaban constantemente. Se les sugirió que las escribieran en un lugar de fácil acceso para ellos; sin embargo, algunos lo olvidaban. Debido a esta situación la docente tuvo que proyectarlos en el televisor de la sala de informática en cada sesión, para que los grupos pudieran trabajar en sus proyectos de manera colaborativa, recordándoles que solo podría acceder un integrante del equipo con su usuario y contraseña.
- En este aspecto también se observó la poca familiarización que muchos de los estudiantes tienen con los recursos TIC, lo que generó retrasos para el inicio de la implementación, una mejor comprensión y fluidez en el desarrollo de la misma.

### **Gestión del tiempo y ritmos de aprendizaje**

- Teniendo en cuenta que en la planificación de la secuencia didáctica se tuvo en cuenta los diferentes aprendizajes y los tiempos requeridos para la ejecución de las actividades. La falta de tiempo suficiente para completar las sesiones y realizar la revisión de las historias por parte de los docentes provocaron retrasos en la

implementación. La diversidad en los ritmos de los estudiantes, evitó que todos pudieran avanzar de manera sincronizada, generando una diferencia en el cumplimiento de los objetivos señalados. Esta situación, permitió ser flexible en estos aspectos para dar oportunidad de equidad en los estudiantes, teniendo en cuenta sus capacidades y de esta manera poder dar el apoyo suficiente a los niños que más lo necesitan y hacer una retroalimentación más integral de los escritos.

### **Estado deficiente de los equipos tecnológicos**

- La escasa infraestructura tecnológica con la que cuenta la institución educativa mostró deficiencias importantes, ya que de 32 equipos sólo 22 estaban en funcionamiento. Algunos presentaban teclas incompletas, conexión inestable a internet y otros ni siquiera encendían. Estas condiciones comprometieron significativamente el tiempo y la calidad para el desarrollo de los proyectos, contar con buenos recursos tecnológicos es fundamental para el logro de los objetivos propuestos, en los tiempos planeados y para una apropiada integración de las TIC en el aula. Limitando las oportunidades de aprendizaje y generando frustración entre los estudiantes y docentes.

### **Inasistencia de los estudiantes**

- La inasistencia de algunos estudiantes en los momentos del desarrollo de las clases en que se llevó a cabo la implementación afectó en la construcción de sus narrativas, generando retrasos y posibles desigualdades en el cumplimiento de las metas y tiempos establecidos para la entrega de sus proyectos. Además de influir en el trabajo colaborativo debido a que algunos de los estudiantes que trabajaron en grupo quedaban

solos para continuar con sus escritos; necesitando luego de más tiempo para seguir en el desarrollo de sus actividades de creación.

**Gráfica 20.** Estado de los computadores de la sala de informática



Nota: Toma propia (2024).

### **A manera de cierre**

La implementación de la herramienta TIC *Storyjumper* permitió dinamizar de manera efectiva el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en estudiantes del grado 403 de la IED Unión Colombia. A través de una secuencia didáctica diseñada con base en el enfoque constructivista, se logró abordar de manera intencionada y progresiva las habilidades comunicativas fundamentales en el nivel primario. El análisis de los hallazgos, reflexionado a la

luz de los objetivos propuestos, evidencia avances significativos en la comprensión lectora, la escritura creativa, y el fortalecimiento de competencias digitales.

Respecto al primer objetivo específico, se logró implementar una secuencia didáctica orientada al DBA “Crea textos literarios en los que articula lecturas previas e impresiones sobre un tema o situación”, permitiendo a los estudiantes construir textos con sentido y creatividad, mediado por un entorno digital amigable y motivador. La estructura pedagógica diseñada (exploración, construcción, cierre) facilitó el reconocimiento de saberes previos, el trabajo colaborativo, y el despliegue de capacidades expresivas propias del nivel educativo. La planificación se ajustó adecuadamente a las características del grupo, potenciando su participación activa y significativa.

En relación con el segundo objetivo específico, se logró analizar el fortalecimiento de habilidades de escritura creativa, lo cual fue evidente en las producciones digitales desarrolladas por los estudiantes. Las evidencias recopiladas durante las sesiones reflejan una evolución clara en la coherencia narrativa, el uso del lenguaje, la estructuración de ideas y el reconocimiento de los elementos del texto literario. Además, se observó un incremento en la motivación y el compromiso hacia la escritura, aspecto fundamental en la construcción de un hábito lector-escritor, especialmente en contextos escolares con trayectorias educativas interrumpidas o poco favorecedoras.

Finalmente, el tercer objetivo específico, orientado a evaluar el alcance de la secuencia didáctica y del uso de *Storyjumper* como herramienta facilitadora, permitió valorar integralmente el impacto de la propuesta en el desarrollo de las competencias lectoescritoras. A partir del análisis de las pruebas diagnósticas y finales, así como del seguimiento cualitativo realizado en

cada sesión, se evidenció una mejora en las habilidades inferenciales, de secuenciación textual e interpretación de imágenes. La plataforma digital no solo operó como mediación instrumental, sino que se constituyó en un entorno de aprendizaje dinámico, flexible y sensible a las características del grupo.

En suma, esta sistematización no solo logra documentar una experiencia exitosa de innovación educativa mediada por TIC, sino que también propone una ruta viable de transformación pedagógica centrada en el estudiante, ajustada a su contexto, y coherente con los desafíos de la escuela contemporánea. Se ratifica, así, la potencialidad de integrar plataformas digitales como *Storyjumper* para fomentar procesos de aprendizaje significativos, inclusivos y de calidad, que contribuyan a cerrar brechas educativas, fortalecer habilidades para la vida y proyectar una práctica docente crítica, reflexiva y renovadora.

Finalmente, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) representan hoy una bisagra fundamental en la transformación educativa, no solo por su capacidad para mediar procesos de enseñanza-aprendizaje, sino por su potencial para reconfigurar las prácticas pedagógicas tradicionales. En el contexto de este trabajo, las TIC —y en particular la herramienta digital *Storyjumper*— se convierten en un recurso estratégico que facilita la creación de entornos interactivos, personalizados y motivadores, permitiendo a los estudiantes convertirse en protagonistas activos de su propio aprendizaje. Su implementación favorece el desarrollo de habilidades cognitivas y comunicativas mediante la integración de lenguajes múltiples (visual, escrito, sonoro), lo que estimula la creatividad, la expresión autónoma y la comprensión profunda de los contenidos. En este sentido, el valor de las TIC no radica únicamente en su presencia tecnológica, sino en su intencionalidad pedagógica para promover aprendizajes significativos, inclusivos y contextualizados.

Desde la perspectiva docente, las TIC abren la puerta a una transformación profesional que exige nuevas competencias, una actitud reflexiva frente al cambio, y la capacidad de diseñar experiencias de aprendizaje centradas en el estudiante. Su poder innovador radica en posibilitar el tránsito de modelos transmisivos hacia modelos participativos, colaborativos y flexibles, en los que el educador asume el rol de mediador, facilitador y diseñador de trayectorias formativas que responden a la diversidad del aula. Esta transformación no solo demanda actualización técnica, sino también una reconceptualización de la práctica pedagógica que potencie la integración crítica de las TIC como aliadas para la equidad educativa, el cierre de brechas y la construcción de comunidades de aprendizaje más abiertas, creativas y resilientes.

Y respecto de la experiencia de sistematización, podríamos afirmar que este ejercicio se constituyó en un ejercicio contundente de reflexión, documentación y producción de saber pedagógico situado. Esta sistematización no solo permite visibilizar una experiencia concreta que transforma las dinámicas del aula mediante el uso significativo de TIC, sino que convierte dicha experiencia en conocimiento transferible, replicable y susceptible de mejora continua. Al reconstruir el proceso vivido, se generan aprendizajes colectivos sobre lo que funciona, cómo se adapta al contexto y qué implicaciones tiene en los estudiantes, aportando evidencia rigurosa para la toma de decisiones pedagógicas y curriculares. De este modo, la sistematización se convierte en una herramienta clave para pasar del hacer al comprender, del intento a la validación, resignificando la innovación como una apuesta crítica, consciente y evaluada.

Además, este tipo de procesos aporta significativamente a la calidad del ejercicio docente, en tanto fortalece la capacidad de análisis, de autocrítica profesional y de diseño intencional de experiencias formativas transformadoras. Lejos de ser un simple relato anecdótico, sistematizar permite recuperar la voz de los actores, valorar el contexto y generar

datos útiles para evaluar el impacto real de las estrategias pedagógicas. Así, se consolida una docencia que no solo implementa, sino que investiga, reconfigura y proyecta, alimentando una cultura profesional basada en la mejora continua, el intercambio de buenas prácticas y el compromiso ético con una educación más pertinente, equitativa y orientada al desarrollo integral de los estudiantes. En este sentido, el proceso sistematizador eleva la innovación educativa al nivel de la transformación institucional sostenible.

### **Conclusiones**

La implementación de la secuencia didáctica centrada en el desarrollo del DBA 3 para grado cuarto permitió constatar una mejora significativa en las habilidades de comprensión lectora de los estudiantes, evidenciada en la progresión de los resultados obtenidos entre la prueba diagnóstica y la prueba final. Este avance se manifiesta especialmente en la lectura inferencial, la secuencia textual y la interpretación de imágenes, componentes esenciales para el acceso al conocimiento y la interacción con el entorno, tal como lo propone Fernández (2014), al considerar la comprensión lectora como un proceso activo de construcción de significado a partir del diálogo entre el texto y los saberes previos del estudiante.

Uno de los aportes más relevantes de esta implementación fue la posibilidad de establecer un diálogo significativo entre el texto y los saberes previos del estudiante. La lectura y la escritura, concebidas como habilidades comunicativas, se convirtieron en herramientas que ayudaron a los niños a proyectar sus conocimientos, vivencias y contextos. Cada actividad propuesta en el proceso no partió del vacío, sino de lo que los estudiantes ya sabían, sentían y experimentaban, reconociendo así su papel activo en la construcción del conocimiento.

La escritura creativa, en este marco, emergió como una estrategia pedagógica certera que no solo fortaleció aspectos lingüísticos, sino que también potenció el pensamiento crítico, la capacidad de reflexión y la inteligencia emocional. A través de la creación de narraciones, los estudiantes exploraron su mundo interior y exterior, dando forma a textos en los que se visibilizaron sus experiencias cotidianas, necesidades afectivas, temores, creencias culturales y sueños.

Los libros digitales creados con *Storyjumper* no solo constituyeron productos finales, sino puertas hacia el universo simbólico de los niños. En cada historia quedó plasmada su mirada sobre la realidad, su capacidad de imaginar soluciones y su deseo de comunicar lo que muchas veces no pueden decir de otra manera. Así, el cuento se transformó en una herramienta pedagógica que les permitió resignificar su entorno, construir identidad y generar empatía entre pares, fortaleciendo vínculos y dando sentido a su participación en la escuela como espacio de expresión y reconocimiento.

La experiencia pedagógica, desarrollada con el apoyo de la herramienta digital Storyjumper, no solo respondió a los Estándares Básicos de Competencia del Ministerio de Educación Nacional (MEN), sino que también demostró que la tecnología puede actuar como un catalizador de procesos pedagógicos significativos. Desde la perspectiva de Ausubel (2000), se evidenció que cuando el aprendizaje se vincula con los conocimientos previos de los estudiantes mediante un andamiaje adecuado, los resultados se traducen en aprendizajes duraderos y transferibles. La escritura creativa de los libros digitales fue un claro reflejo de este proceso, permitiendo a los estudiantes no solo reforzar su competencia textual, sino también expresar emociones, vivencias y perspectivas personales.

La motivación, el deseo de superación, el gusto por la escritura y el fortalecimiento de la autoestima fueron aspectos recurrentes durante la experiencia, lo que confirma el impacto emocional y cognitivo del uso de las TIC en el aula. Desde el enfoque neuro educativo de Caicedo (2010), este tipo de actividades, que combinan emoción, creatividad y participación activa, estimulan circuitos neuronales que favorecen la consolidación de aprendizajes. De esta manera, el uso de recursos digitales no es solo un medio, sino un fin pedagógico en sí mismo, cuando se integra de manera crítica y planificada.

En este sentido, se ratifica la importancia de diseñar estrategias metodológicas que contemplen la diversidad de inteligencias propuestas por Gardner (1993). La experiencia mostró cómo los estudiantes pudieron desplegar múltiples formas de expresión: visual, lingüística, interpersonal y musical, entre otras. La herramienta Storyjumper permitió personalizar la enseñanza y atender a las diferencias individuales, generando un entorno inclusivo, dinámico y respetuoso de las particularidades de cada estudiante.

La estructura colaborativa y reflexiva de la secuencia —apoyada en procesos de autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación— promovió en los estudiantes una conciencia metacognitiva sobre su propio aprendizaje. Desde la perspectiva de Collazos y Mendoza (2006), el aprendizaje colaborativo no solo propicia el desarrollo de competencias cognitivas, sino también sociales, como la comunicación asertiva, el respeto por la diferencia y la corresponsabilidad. Estas habilidades, llamadas "blandas", son cada vez más valoradas en el contexto educativo contemporáneo por su capacidad de preparar a los estudiantes para escenarios de interacción global.

Asimismo, al integrar la Taxonomía de Bloom revisada por Anderson y Krathwohl (2000), la planificación permitió transitar de niveles básicos de pensamiento (recordar y

comprender) hacia niveles superiores (crear y evaluar), habilitando a los estudiantes para aplicar sus conocimientos en la creación de textos originales, con coherencia, intención comunicativa y sentido estético. La creación de los libros digitales no fue un producto final únicamente evaluable, sino un proceso en el que convergieron la autonomía, la reflexión, la colaboración y la creatividad.

Desde una mirada pedagógica proyectiva, se constata que experiencias como esta deben formar parte del diseño curricular contemporáneo, no como eventos aislados, sino como prácticas sostenidas que integren las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) desde una perspectiva crítica, ética y pedagógica. Tal como advierte Cabero (1998), las TIC deben incorporarse al aula no solo como elementos motivadores, sino como herramientas de transformación de la enseñanza y el aprendizaje, en consonancia con las exigencias de la sociedad digital.

Del mismo modo, al observar críticamente la práctica docente mediante la sistematización, se reafirma la necesidad de repensar las estrategias pedagógicas en función del contexto, de la diversidad estudiantil y del potencial transformador de la tecnología. Esta reflexión se proyecta hacia un modelo de enseñanza flexible, inclusivo, centrado en el estudiante y alineado con los Estándares ISTE, que perfilan al educando como un sujeto activo, empoderado, crítico y capaz de interactuar colaborativamente en entornos digitales.

Finalmente, esta experiencia educativa no solo permitió el desarrollo de competencias lecto-escritoras fundamentales, sino que también demostró que el aprendizaje puede ser un proceso significativo, inclusivo, divertido y motivador cuando se fundamenta en teorías sólidas, se estructura en prácticas reflexivas y se apoya en herramientas tecnológicas pertinentes. Así, se contribuye no solo al logro de objetivos curriculares, sino a la formación de sujetos capaces de

aprender a aprender, de comunicarse eficazmente y de desenvolverse con autonomía y creatividad en un mundo en constante transformación.

### **Prospectiva investigativa**

Dado que esta investigación representa una valiosa contribución al campo educativo, especialmente en contextos desfavorecidos donde el acceso a herramientas pedagógicas innovadoras suele ser limitado, esta experiencia pone en evidencia la necesidad de transformar las prácticas de enseñanza tradicionales, reconociendo el potencial de las tecnologías digitales para favorecer procesos significativos de lectura y escritura en estudiantes de primaria. Desde una mirada prospectiva, investigaciones de esta naturaleza abren camino a nuevas formas de intervención pedagógica que no solo responden a necesidades puntuales de aprendizaje, sino que también reconfiguran los escenarios escolares hacia modelos más inclusivos, colaborativos y sensibles a las realidades socioculturales de los estudiantes.

Subrayando que, en contextos educativos vulnerables, donde se evidencian brechas históricas en el acceso a recursos de calidad, las TIC emergen no solo como herramientas de mediación, sino como verdaderos catalizadores de oportunidades de aprendizaje. Ese fue el caso de la implementación de plataformas como Storyjumper con la población objeto de estudio, que permitió a los estudiantes asumir un rol más activo y creativo, fortaleciendo competencias esenciales para su trayectoria académica y personal. Investigaciones futuras podrían profundizar en la sostenibilidad de este tipo de propuestas, la formación docente para su apropiación significativa y el impacto a largo plazo en la motivación y desempeño de los estudiantes.

Además, en el marco de la irrupción de la inteligencia artificial en la educación, se impone la necesidad de repensar las formas de enseñanza y los modelos didácticos que guían la

acción docente. Las experiencias como la sistematizada en este trabajo nos invitan a explorar cómo tecnologías emergentes, como la IA generativa, pueden complementar herramientas como Storyjumper y ofrecer entornos personalizados de aprendizaje. Es urgente estudiar cómo las tecnologías emergentes pueden adaptarse a los estilos de aprendizaje, ritmos individuales y necesidades de estudiantes diversos, que invita a investigar el diseño de experiencias de aprendizaje que combinen plataformas como Storyjumper con motores de IA generativa que ofrezcan retroalimentación en tiempo real, sugerencias de mejora creativa o apoyos personalizados, lo que implica pensar una pedagogía de la co-inteligencia, donde estudiantes y tecnologías se reconozcan mutuamente como agentes activos en el aprendizaje. Así entonces, la prospectiva educativa debe contemplar escenarios en los que los estudiantes no solo consuman tecnología, sino que la comprendan y la utilicen de manera crítica para narrar sus mundos, resolver problemas y participar activamente en sus comunidades. Esto exige una revisión profunda del currículo, de la formación docente y de los fines últimos de la educación en un mundo digital, desigual y cambiante.

Ahora bien, si se trata de dar continuidad a este tipo de trabajos, se proponen algunos desarrollos que potencian los hallazgos y que podrían ser llevados a contextos educativos marginales o de escasas oportunidades, algunos de ellos son:

Integración de TIC en contextos educativos desfavorecidos, centrada en indagar cómo las herramientas tecnológicas pueden ser efectivamente incorporadas en instituciones educativas con limitaciones económicas, infraestructura precaria y baja conectividad. La experiencia de Storyjumper evidencia que, incluso en condiciones adversas, es posible fomentar aprendizajes significativos mediante una adecuada mediación pedagógica. Futuras investigaciones podrían

explorar qué condiciones mínimas, alianzas interinstitucionales y políticas locales son necesarias para escalar estas experiencias a mayor escala y con impacto sostenible.

Igualmente, a partir del uso exitoso de Storyjumper, se abre la posibilidad de estudiar cómo otras plataformas digitales con enfoque narrativo, lúdico o audiovisual pueden ser integradas en las áreas de lenguaje, ciencias sociales o incluso matemáticas, lo que permitiría desarrollar e investigar secuencias didácticas adaptadas a diferentes niveles escolares, enfocándose en los efectos sobre la creatividad, la autonomía y la motivación por el aprendizaje, especialmente en estudiantes con trayectorias escolares interrumpidas o con necesidades educativas especiales, ello enmarcado en el diseño de estrategias didácticas con plataformas digitales creativas

Para una mayor probabilidad de éxito, es fundamental adicionar que la transición hacia una educación más innovadora y digitalizada exige repensar los procesos de formación inicial y permanente de los docentes. Inquietarse sobre los saberes, actitudes y competencias que necesitan los maestros para incorporar herramientas como Storyjumper, IA generativa o plataformas adaptativas. Desde un enfoque ético, inclusivo y situado, es fundamental, pues el docente como agente de cambio, deviene en un potenciador de comunidades de práctica y redes pedagógicas que impulsan la innovación pedagógica con IA y TIC.

Finalmente, aunque el foco de la investigación fue la lectoescritura, se evidencian efectos colaterales importantes en habilidades como la autoestima, la colaboración y la expresión emocional. Indagar cómo las TIC pueden ser diseñadas e implementadas no solo como herramientas cognitivas, sino como entornos que favorecen el bienestar emocional, la empatía y la convivencia, especialmente en poblaciones escolares que han vivido experiencias de violencia, migración o exclusión, es fundamental y una gran oportunidad.

### Referencias bibliográficas

- Ausubel, D. (2000). *The Acquisition and Retention of Knowledge: A Cognitive View*. Springer Science & Business Media.
- Adoumieh, N (2021). La didáctica de la lengua mediada por las TIC *Storyjumper* como propuesta innovadora en la creación de cuentos. *Revista Perspectivas*, 6(1), 101-113.  
<https://doi.org/10.22463/25909215.2928>
- Bonilla, E y Rodríguez, P. (1997). *Más allá del dilema de los métodos. La investigación en ciencias sociales*. Universidad de los Andes. Editorial Norma.
- Cabero, J. (1998). Impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en las organizaciones educativas. En Lorenzo, M. y otros (coords): *Enfoques en la organización y dirección de instituciones educativas formales y no formales* (pp. 197-206). Grupo Editorial Universitario.
- Caicedo, H. (2010). *Neuroeducación, una propuesta educativa en el aula de clase*. Ediciones de la U, EDU
- Churches, A. (2009). Taxonomía de Bloom para la era digital.
- Collazos, C. y Mendoza, J. (2006). Cómo aprovechar el “aprendizaje colaborativo” en el aula. *Educación y Educadores*, 9 (2), 61-76.
- Colombia Aprende. (s.f). *Programa para la evaluación internacional de alumnos-PISA*.  
<https://www.colombiaaprende.edu.co/recurso-coleccion/que-es-y-para-que-sirven-las-pruebas-pisa>
- Decreto 1421 de 2017. (2017, 29 de agosto). Departamento Administrativo de la Función Pública  
[https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma\\_pdf.php?i=87040](https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma_pdf.php?i=87040)

- Díaz, P, Mercado, L, Collazos, L y Silva, K. (2022). *Estrategia didáctica mediada por gamificación para el favorecimiento del proceso de lectoescritura en el grado tercero de primaria en la Institución Educativa La Trinidad del municipio de Copacabana – Antioquia*. [Tesis de maestría, Universidad de Cartagena].  
<https://repositorio.unicartagena.edu.co/entities/publication/0cf57455-e470-4f88-8076-1c447675a65a>
- EduTEKA. (2009). *Taxonomía de Bloom para la era digital*. Universidad Icesi
- Fernández, M. (2014). La Comprensión Lectora: historia y componentes del proceso lector. *Publicaciones didácticas*, (52), 105-259
- Gardner, H. (1993). *Estructuras de la mente. La Teoría de las inteligencias múltiples*. Fondo de cultura económica. México.
- Henao, O. (2001). Competencia lectora de los alumnos de educación básica primaria: una evaluación en escuelas públicas de Medellín. *Revista Interamericana de Bibliotecología*. 24 (1), 45-67
- Hoyos, A. y Gallego, T. (2017). Desarrollo de habilidades de comprensión lectora en niños de la básica primaria. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 51, 23-45.  
<http://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/841/1359>
- Ministerio de Educación Nacional (MEN). (2006). *Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje, Matemáticas, Ciencias y Ciudadanas*.  
<https://www.mineducacion.gov.co/portal/men/Publicaciones/Guias/116042:Estandares-Basicos-de-Competencias-en-Lenguaje-Matematicas-Ciencias-y-Ciudadanas>
- Ministerio de Educación Nacional (MEN). (2016) *Derechos Básicos de Aprendizaje, lenguaje*.  
MINEDUCACIÓN.

OpenAI. (2023). ChatGPT (modelo de lenguaje AI) [Software]. <https://chat.openai.com/>

Ormrod, J. (2005). *Aprendizaje humano*. Pearson Education.

Prensky, M. (2005). Listen to the natives. *Educational leadership*, 63(4).

SMECE. (2024). Informe de resultados de evaluación. Colegio Unión Colombia (IED).

<https://smece.educacionbogota.edu.co/subsistemas/evaluacion-i>

Sucerquia, M., y López, L. (2016). Proceso de comprensión lectora mediada por tic, en los estudiantes del grado segundo del nivel de básica primaria de la Institución Educativa Antonio Roldan Betancur, del Municipio de Briceño. [Tesis de Maestría, Universidad Pontificia Bolivariana]. <https://repository.upb.edu.co/handle/20.500.11912/3132>

Taxonomía de Bloom asociada al modelo SARM. (2013). Eduteka. Universidad Icesi

Tiramonti, G. (2014). Las pruebas PISA en América Latina: resultados en contexto. *Avances En Supervisión Educativa*, (20), 1-24. <https://doi.org/10.23824/ase.v0i20.96>

UNESCO. (2006). Segundo estudio Regional Comparativo y Explicativo SERCE.

[https://www.icfes.gov.co/documents/39286/1219356/Informe\\_factores\\_asociados\\_Regional\\_SERCE.pdf](https://www.icfes.gov.co/documents/39286/1219356/Informe_factores_asociados_Regional_SERCE.pdf)

## Anexos

### Anexo 1: Formato de planeación, secuencia didáctica

<i>Título de la secuencia</i>	<i>Sesión:</i>
<i>Competencia.</i>	<i>Grado:</i>
<i>Saberes.</i>	<i>Asignaturas:</i>
<i>Título de la secuencia</i>	<i>Sesión:</i>
<i>Objetivo:</i>	
<i>Desarrollo de la actividad</i>	
<i>Exploración:</i>	
<i>Construcción:Cierre:</i>	
<i>Evaluación</i>	
<i>Entregables</i>	
<i>Materiales / Recursos</i>	

**Anexo 2.** Formato de Planeación sesión 1. Comprendiendo historias

<b>Título de la secuencia</b>	Sesión:
Comprendiendo historias	1
<b>Competencia</b>	Grado: 403
Reconoce las características del género literario seleccionado (cuento, fábula, mito) y planifica la estructura de la historia.	Cuarto
<b>Saberes</b>	Asignaturas:
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Estructura básica de textos narrativos (inicio, desarrollo, desenlace)</li> <li>● Elementos de la narración.</li> <li>● Uso básico de herramientas digitales.</li> <li>● Experiencias previas en la creación de historias.</li> </ul>	Lengua castellana, tecnología
<b>Objetivo:</b>	
Reconocer los elementos de textos narrativos	
<b>Desarrollo de la actividad</b>	

**Exploración:**

- Sensibilización: Como inicio de la sesión, los estudiantes realizarán un juego que los motivará e introducirá en el tema a trabajar, el cual encontrarán en el siguiente link. <https://wordwall.net/es/resource/5299834>
- Lectura de un ejemplo de algún libro creado en *Storyjumper*, que pertenezca a alguno de los géneros que se trabajará (cuento, fábula, leyenda o mito).
- Conversación sobre los aspectos más importantes del texto leído.
- Analizar los elementos principales del género: personajes, trama, ambiente, moraleja (si aplica). Observación de un video en el cual se recuerdan las características de cada tipo de narración. <https://www.youtube.com/watch?v=svYk1swWxEx>
- Reflexión grupal y preguntas guiadas sobre cómo estructurar una historia dentro del género seleccionado.

**Construcción****Planificación de la historia**

- Los estudiantes organizados en parejas seleccionan el género que desean trabajar (cuento, fábula, leyenda o mito).
- Utilizan un organizador gráfico (que puede ser una plantilla en papel o digital) para planificar los elementos principales: personajes, espacios, tiempo, tema.
- Inicio: ¿Cómo comienza la historia?
- Los estudiantes compartirán sus ideas con un compañero para recibir retroalimentación inicial.

**Cierre:** Los estudiantes comienzan a escribir el inicio de su historia directamente en *Storyjumper*, enfocándose en el planteamiento de la trama y la introducción de personajes.

**Evaluación.**

Al final de esta sesión los estudiantes deben cumplir con el diligenciamiento en su totalidad del organizador gráfico.

**Entregables.**

Los estudiantes entregarán el planteamiento de su narración (que puede ser una plantilla en papel o digital) con los elementos principales: personajes, espacios, tiempo; estructurado en el organizador gráfico. En la herramienta *Storyjumper*, se presenta el inicio de la narración.

**Materiales / Recursos**

Cuentos, cuaderno, lápiz, sala de tecnología, televisor, internet, video, computadores, uso de las TIC, herramienta digital *Storyjumper*, recurso humano (estudiantes y docentes).

\* En el entendido que los estudiantes nuevos y repitentes van a estar en las mismas condiciones, presentándoseles los mismos ejercicios: En caso de ser necesario se colocarán ejercicios adicionales los cuales serán documentados.

**Anexo 3:** Formato de planeación sesión 2. Construcción del conocimiento

<b>Título de la secuencia</b>	Sesión:
<b>Construcción del Conocimiento</b>	2
<b>Competencia</b>	Grado: 403
Elabora narraciones teniendo en cuenta las características del género narrativo	Cuarto
<b>Saberes</b>	Asignaturas:
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Coherencia y cohesión en la escritura.</li> <li>● Uso de <i>Storyjumper</i> para la creación de un borrador digital.</li> <li>● Creación de personajes y desarrollo de tramas sencillas.</li> </ul>	Lengua castellana, tecnología
<b>Objetivo:</b>	
Escribir el desarrollo del texto literario, asegurando la coherencia y el flujo narrativo, utilizando <i>Storyjumper</i> .	
<b>Desarrollo de la actividad</b>	

**Exploración:**

- Compartir el avance del inicio con el grupo donde recibirán comentarios:

Por medio de un coloquial juego de tingo, tingo, tango, los estudiantes seleccionados explicarán cómo organizaron la primera parte del trabajo.

-Reflexionan sobre la forma de realizar de manera llamativa la introducción de la historia, logrando mantener el interés de quien lo lee.

- Con otro juego creativo utilizando cinco estrellas en el tablero, que serán escogidas por cinco grupos al azar, se le facilitarán ideas posibles y jocosas para realizar sus historias; tales como escenarios, personajes etc. las cuales pueden ser utilizadas por los grupos y hacer más divertidos sus escritos.

**Construcción (75 minutos):**

Los estudiantes continúan con sus escritos en *Storyjumper*, concentrándose en desarrollar el nudo de la historia. Motivándolos a describir en detalle cada uno de los sucesos de la misma con las narraciones y diálogos necesarios para completar su historia. El docente dará asesoría a los grupos para revisar sus narraciones, corregir errores de ortografía, redacción, y la coherencia de sus ideas.

Se realizará la lectura rápida de fragmentos de obras del género elegido para inspirar el desarrollo de la trama y crear nuevas ideas.

**Cierre:**

Completar las historias, utilizando las imágenes y demás recurso de *Storyjumper* para complementar el texto.

**Evaluación**

Los estudiantes al final de esta sesión estarán en la capacidad de: **Lista de chequeo.**

Esta rúbrica tiene el propósito de evaluar la elaboración de textos narrativos de los estudiantes de 403, entre 9 y 10 años. Por medio de esta lista de chequeo se observará el alcance de los objetivos propuestos.

Elemento a evaluar	Cumple (Sí/No)
Caracteriza los personajes (apariencia, personalidad, acciones).	
La narración es coherente y sigue una secuencia lógica.	
Usa la herramienta <i>Storyjumper</i> correctamente para crear el texto.	
El texto está revisado en aspectos ortográficos y gramaticales.	
Colabora de manera activa con sus compañeros durante el proyecto.	
Escucha y respeta las opiniones de sus compañeros.	
<b>Entregables</b>	
Compartirán el enlace al docente para hacer las respectivas observaciones frente al trabajo desarrollado en la clase.	
<b>Materiales / Recursos</b>	
Sala de sistemas, tablero, estrellas, marcadores, computadores, uso de las TIC, diferentes herramientas digitales, especialmente <i>Storyjumper</i> y recurso humano (Estudiantes y docentes).	

\* En el entendido que los estudiantes nuevos y repitentes van a estar en las mismas condiciones, presentándoseles los mismos ejercicios: En caso de ser necesario se colocarán ejercicios adicionales los cuales serán documentados.

**Anexo 4:** Formato de planeación sesión 3. *Storyjumper*

<b>Título de la secuencia</b>	<b>Sesión:</b>
<b>Conociendo Storyjumper</b>	3
<b>Competencia.</b> Maneja adecuado de la herramienta <i>Storyjumper</i> para la creación de historias propias	<b>Grado: Cuarto</b>
<b>Saberes</b>	<b>Asignaturas:</b>
-Coherencia y cohesión en la escritura. Uso de <i>Storyjumper</i> para la creación de un borrador digital. -Creación de personajes y desarrollo de tramas sencillas.	Lengua castellana, tecnología
<b>Objetivo:</b>	
Finalizar el texto literario, revisarlo, corregirlo y publicarlo <i>en Storyjumper</i> .	
<b>Desarrollo de la actividad</b>	
<b>Exploración:</b>	
Los estudiantes escriben el desenlace de su historia, asegurando que el conflicto se resuelva de manera coherente con el género elegido. Se les recuerda incluir con una moraleja si están trabajando con fábulas.	
<b>Construcción:</b>	
Intercambio de historias con compañeros para revisión mutua.	
Los estudiantes revisan aspectos de coherencia, gramática y ortografía.	

El docente ofrece retroalimentación general a la clase, identificando aspectos comunes a mejorar y sugerencias para enriquecer las historias.

Los estudiantes realizan las correcciones necesarias en su historia y perfeccionan el formato visual en *Storyjumper* (imágenes, colores, títulos).

**Cierre:**

Publicar las historias en el aula virtual de *Storyjumper*.

Espacio para que algunos estudiantes presenten sus historias al grupo y compartan el enlace para ser leída en casa por familiares y amigos.

**Evaluación**

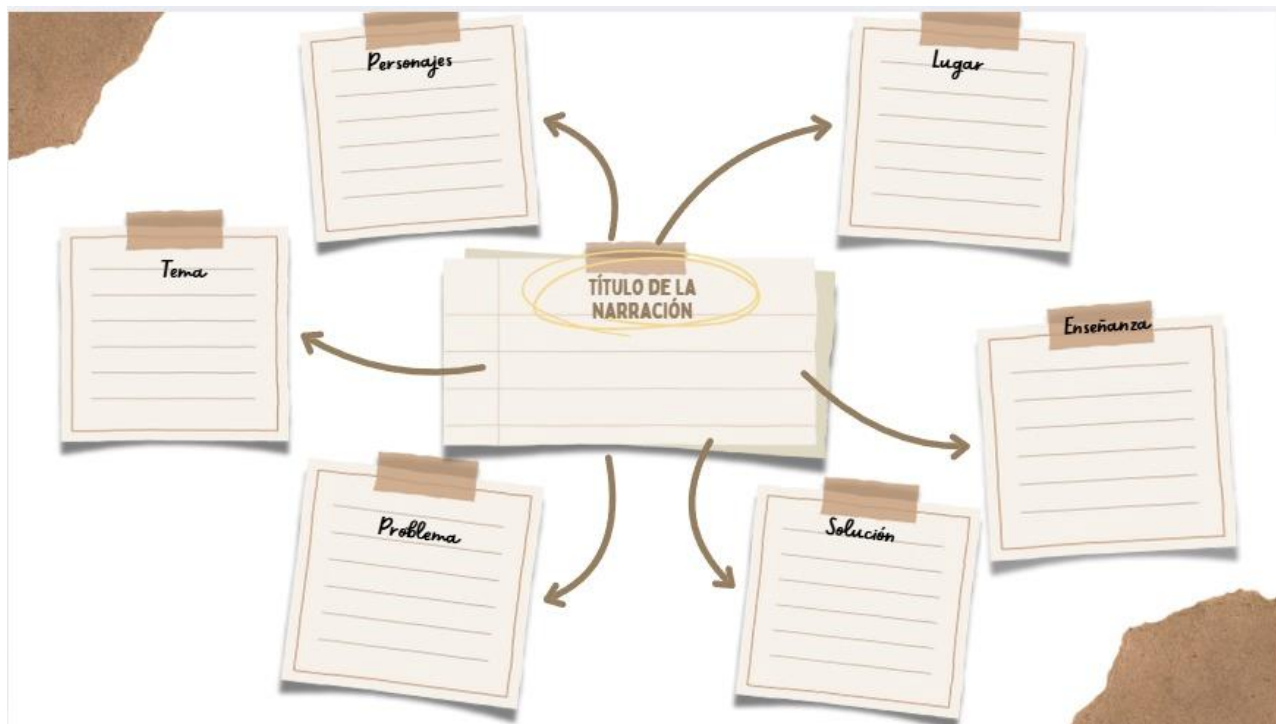
Esta rúbrica evaluará la construcción de textos narrativos realizados por estudiantes de 9 a 10 años, utilizando la herramienta *Storyjumper*. Los parámetros de valoración están ajustados con las metas de aprendizaje que incluyen la revisión de texto narrativo, aspectos de coherencia, gramática y ortografía, uso de los recursos dados por *Storyjumper*, así como la revisión de trabajos mutuos. La rúbrica se organiza en tres partes que describen los aspectos a evaluar, los criterios de valoración y un lugar para la retroalimentación realizada por el docente.

Aspectos a evaluar	Criterios de Valoración
Coherencia del Texto	La narración presenta una secuencia clara e ideas coherentes, donde los eventos se desarrollan de manera fluida y están bien conectados entre sí.
Gramática y Ortografía	El texto está casi libre de errores gramaticales y ortográficos, lo que facilita la comprensión.

Uso de Recursos de <i>Storyjumper</i>	Se utilizan de manera efectiva las herramientas y recursos ofrecidos por <i>Storyjumper</i> , aportando valor al desarrollo del texto narrativo.
Creatividad y Originalidad	El texto narrativo muestra originalidad en la trama, personajes y uso del lenguaje, reflejando una voz única del autor.
Intercambio de Trabajos y Revisión Mutua	El estudiante participa activamente en la revisión de trabajos de sus compañeros, ofreciendo comentarios constructivos y receptivos a la retroalimentación recibida.
Estructura del Texto	La narración cuenta con una introducción, desarrollo y conclusión bien definidos, lo que contribuye a una adecuada organización del relato.
Uso de Descripciones y Detalles	El texto incluye descripciones ricas y detalladas que enriquecen la experiencia del lector, ayudando a visualizar la historia con claridad.
Tono y Estilo Adecuado	El tono del texto es apropiado para la audiencia y el propósito, utilizando un estilo de escritura que atrae y mantiene el interés del lector.
<b>Entregables</b>	
Publicar las historias en el aula virtual de <i>Storyjumper</i> .	
<b>Materiales / Recursos</b>	

Sala de sistemas, computadores, uso de las TIC, diferentes herramientas digitales, especialmente *Storyjumper* y recurso humano (estudiantes y docentes).

\* En el entendido que los estudiantes nuevos y repitentes van a estar en las mismas condiciones, presentándoseles los mismos ejercicios: En caso de ser necesario se colocarán ejercicios adicionales los cuales serán documentados.

**Anexo 5.** Formato de esquema narrativo

**Anexo 6.** Rúbrica lista de chequeo**RÚBRICA LISTA DE CHEQUEO****Colegio Unión Colombia IED****Grado 503**

<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
Caracteriza los personajes (apariencia, personalidad, acciones)		
La narración es coherente y sigue una secuencia lógica.		
Usa la herramienta Storyjumper correctamente para crear texto		
El texto está revisado en aspectos ortográficos y gramaticales.		
Colabora de manera activa con sus compañeros durante el proyecto		
Escucha y respeta las opiniones de sus compañeros		

**Anexo 7.** Rúbrica holística

## RÚBRICA HOLÍSTICA CREACIÓN LIBRO DIGITAL EN STORYJUMPER

Colegio Unión Colombia IED

Grado 503



**Nombre estudiantes:**

**Nombre del libro:**

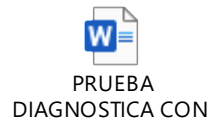
**Fecha aplicación:**

Aspectos para Evaluar	Criterios de Valoración	Retroalimentación Docente
<p><b>Creatividad en la creación de textos</b></p>	<p><b>Destacado:</b> El texto presenta ideas innovadoras y originalidad en la trama, así como uso creativo de los recursos literarios.</p> <p><b>Logrado:</b> El texto muestra algunas ideas creativas y un enfoque original, aunque hay espacios para explorar más recursos.</p> <p><b>En proceso:</b> Las ideas son algo repetitivas y carecen de originalidad, se perciben influencias evidentes de otras obras.</p> <p><b>Iniciando:</b> El texto carece de creatividad y presenta una estructura muy básica sin ningún tipo de innovación.</p>	
<p><b>Organización del texto</b></p>	<p><b>Destacado:</b> La narrativa está muy bien estructurada, con una introducción clara, desarrollo fluido y conclusión efectiva.</p> <p><b>Logrado:</b> La historia está organizada, pero hay algunos detalles que podrían mejorarse para lograr un flujo más natural.</p>	

	<p><b>En proceso:</b> La organización del texto es confusa, con saltos abruptos en la narrativa, dificultando la comprensión.</p> <p><b>Iniciando:</b> El texto carece de una estructura clara y está desorganizado, lo que impide su comprensión.</p>	
<b>Colaboración en el proyecto</b>	<p><b>Destacado:</b> El estudiante demuestra un alto nivel de colaboración, contribuyendo con ideas, escuchando y respetando a sus compañeros.</p> <p><b>Logrado:</b> El estudiante colabora con los demás, pero podría mejorar en la escucha activa o en la implementación de ideas de otros.</p> <p><b>En proceso:</b> El nivel de colaboración es bajo; se percibe que el estudiante trabaja de manera aislada y no se involucra con el grupo.</p> <p><b>Iniciando:</b> El estudiante no muestra interés en colaborar y evita participar en el trabajo grupal.</p>	
<b>Expresión escrita y calidad lingüística</b>	<p><b>Destacado:</b> El texto está escrito con un lenguaje rico y variado, con una gramática y ortografía correctas, a nivel de uso literario. <b>Logrado:</b> Hay un buen uso del lenguaje, aunque presenta algunos errores gramaticales y ortográficos que no afectan la comprensión.</p> <p><b>En proceso:</b> Se observan errores recurrentes en gramática y ortografía, que</p>	

	<p>dificultan la lectura y comprensión del texto.</p> <p><b>Iniciando:</b> El texto tiene múltiples errores gramaticales y ortográficos que hacen casi imposible su comprensión.</p>	
--	--	--

**Anexo 8.** Prueba diagnóstica, prueba final y autoevaluación.



**Anexo 9.** Link Rubrica lista de chequeo, diligenciada.

[https://docs.google.com/document/d/1FhAasAFON97o-  
caaBBV726jMX7KYSsj9/edit?usp=sharing&oid=112222610477666359116&rtpof=tru  
e&sd=true](https://docs.google.com/document/d/1FhAasAFON97o-<br/>caaBBV726jMX7KYSsj9/edit?usp=sharing&oid=112222610477666359116&rtpof=tru<br/>e&sd=true)

**Anexo 10.** Link rúbrica holística diligenciada

[https://docs.google.com/document/d/1kTUOUUn1ezT0cnvPY4JZ6PqajxG-  
m8V5a/edit?usp=sharing&oid=100738067869691673750&rtpof=true&sd=true](https://docs.google.com/document/d/1kTUOUUn1ezT0cnvPY4JZ6PqajxG-<br/>m8V5a/edit?usp=sharing&oid=100738067869691673750&rtpof=true&sd=true)

**Anexo 11.** Audios retroalimentación de estudiantes y valoración de la experiencia.

[https://drive.google.com/drive/folders/1B2p8pMSocG2O8Zpd53wK7HUG2e5-  
j1iJ?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1B2p8pMSocG2O8Zpd53wK7HUG2e5-<br/>j1iJ?usp=drive_link)