



LAS NARRACIONES DIGITALES EN STORYJUMPER COMO UNA ESTRATEGIA  
DIDÁCTICA PARA FORTALECER LA CREATIVIDAD EN LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS  
NARRATIVOS: SISTEMATIZACIÓN DE UNA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA.

Informe de Sistematización presentado como requisito para obtener el grado de Magister en  
Educación Mediada por las TIC.

JUDITH ANDREA RIVAS ROJAS

Asesora de Investigación

SANDRA PATRICIA PEÑA BERNATE

UNIVERSIDAD ICESI  
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MEDIADA POR LAS TIC  
SANTIAGO DE CALI

2021

## Tabla de contenido

<b>Introducción .....</b>	<b>6</b>
<b>Contextualización de la Práctica .....</b>	<b>8</b>
Delimitación del Objeto de la Sistematización .....	10
<b>Justificación de la Sistematización .....</b>	<b>11</b>
<b>Problema de la Sistematización.....</b>	<b>12</b>
Pregunta de Sistematización .....	13
Objetivos de Conocimiento .....	13
Objetivo General:.....	13
Objetivos Específicos: .....	14
Objetivos Prácticos.....	14
Eje de la Sistematización .....	14
<b>Marco Analítico .....</b>	<b>15</b>
Habilidades Comunicativas.....	15
Creatividad .....	20
Uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en Ambientes de Aprendizaje.....	24
Narraciones Digitales .....	29
Las Narraciones Digitales en Relación con la Educación.....	30
StoryJumper .....	31
Evaluación.....	34
Sistematización de Experiencias .....	35
Antecedentes de investigaciones y sistematizaciones .....	39
<b>Diseño Metodológico para Sistematizar .....</b>	<b>41</b>
Diseño de la Estrategia Didáctica.....	43
Descripción, Interpretación y Reflexión de los Momentos de la Experiencia.....	52
Momento previo a la experiencia pedagógica .....	52

Actividad 1 .....	55
Actividad 2 .....	61
Actividad 3 .....	81
<b>Conclusiones .....</b>	<b>88</b>
Recomendaciones .....	90
<b>Referencias.....</b>	<b>95</b>

## Lista de Tablas

Tabla 1. Momentos para el desarrollo de la sistematización de la experiencia – Diseño metodológico. Elaboración propia. ....	42
Tabla 2. Diseño de la estrategia didáctica. Elaboración propia.....	51

## Lista de Ilustraciones

Ilustración 1. Sistema dinámico complejo. Fuente: Children's creativity: a theoretical framework and systematic review (Kupers, et al.,2019). .....	21
Ilustración 2. Traducción del modelo SAMR (Puentedura, 2006) Fuente: (López, 2015)26	
Ilustración 3. Modelo TPACK. Fuente: <a href="http://www.matt-koehler.com/tpack-101/">www.matt-koehler.com/tpack-101/</a> .....	27
Ilustración 4. Cuento de un estudiante “Caperucita Roja” .....	52
Ilustración 5. Cuento de un estudiante: “El perro y el oso panda” .....	53
Ilustración 6. Cuento de un estudiante “El conejo y la hormiga” .....	64
Ilustración 7. Parte del nudo de un cuento elaborado por un estudiante .....	65
Ilustración 8. Cuento de un estudiante “La casa del vampiro” .....	68
Ilustración 9. Cuento de un estudiante “El león y el dinosaurio pequeño” .....	70
Ilustración 10. Comparación de cuento realizado por estudiante en físico y luego convertido en narrativa digital “La casa del vampiro” .....	73
Ilustración 11. Comparación de cuento realizado por estudiante en físico y luego convertido en narrativa digital “El león y el dinosaurio pequeño” .....	74

## Introducción

Iniciar el proceso de lectura y escritura puede convertirse en algo gratificante o traumático para un niño. Todo depende de las estrategias didácticas y pedagógicas que hayan sido utilizadas durante el proceso de enseñanza y aprendizaje. Muchas personas en su etapa universitaria reconocen que presentan diversas falencias en sus habilidades comunicativas requeridas en actividades típicas del trabajo académico como, por ejemplo, hacer una exposición oral, comprensión de textos o producir textos escritos donde deben expresar sus propias ideas.

Por ello, se hace necesario que desde edades tempranas se trabaje con los estudiantes diferentes estrategias didácticas y se haga uso de recursos que les permitan fortalecer sus habilidades comunicativas. Para ello, el uso del cuento ha tomado un papel importante en este proceso, por medio de actividades de lectura compartida, renarración, análisis y reflexión, expresión oral y escrita de ideas, sentimientos y creación de nuevos cuentos como algunas de las tantas estrategias que pueden trabajarse con los niños, y ni qué decir del provecho que puede sacarse hoy en día haciendo un buen uso de los recursos TIC, sin realizar actividades descontextualizadas, forzadas y repetitivas.

Teniendo en cuenta lo anterior, se presenta a continuación la sistematización de una experiencia llevada a cabo en la Sede Ana Gilma Torres de Parra de la Institución Educativa Técnica Félix Tiberio Guzmán del Espinal (Departamento del Tolima). Concretamente, se trata de una estrategia didáctica realizada durante 13 semanas con estudiantes del grado segundo de primaria para ayudar a los estudiantes a fortalecer su creatividad en la producción de textos narrativos. En el proceso de sistematización se resalta el uso de la aplicación web StoryJumper como recurso didáctico para fortalecer la creatividad, gracias a la gran variedad de personajes, escenas, sonidos y herramientas con la que cuenta. De igual manera,

esta experiencia permitió que los estudiantes logran fortalecer sus habilidades comunicativas, de colaboración y en el uso de herramientas TIC.

Esta experiencia estará guiada por el documento “Sistematización de Prácticas Educativas: Guía conceptual para educadores” elaborado por Sáenz, Segura, López, Bianchá, Ávila y Castaño (2019) y la “Sistematización de experiencias: prácticas y teorías para otros mundos posibles” de Jara (2018), a partir de los cuales se trazó la metodología a seguir que se expone en tres apartados:

En el primer apartado se hace una presentación de los elementos de la sistematización: delimitación del objeto, el problema y eje de sistematización, la justificación, los objetivos de conocimiento (general, específicos y prácticos) y el marco analítico que presenta los conceptos y autores que sostienen la sistematización.

En el segundo apartado, se hace una descripción de la experiencia reconstruyendo y ordenando cada una de las actividades que se desarrollaron tal cual sucedieron, luego se hace un análisis e interpretación de la experiencia desde la mirada teórica y una reflexión que va aclarando momentos de la experiencia.

En el último apartado se desarrollan las conclusiones y recomendaciones para compartir con docentes que deseen realizar, replicar, rediseñar la experiencia educativa según las necesidades de sus estudiantes.

## Contextualización de la Práctica

La Institución Educativa Técnica Félix Tiberio Guzmán, es un colegio de carácter público ubicado en la ciudad del Espinal en el departamento del Tolima, Colombia. Abarca una población de estratos socioeconómicos 1 y 2, con un aproximado de 2.000 estudiantes. Actualmente posee tres sedes que funcionan en ambas jornadas (mañana y tarde): Sede: María Auxiliadora (primaria), Sede: Ana Gilma Torres de Parra (primaria) y Sede Principal: Félix Tiberio Guzmán (bachillerato y técnica). Los egresados de la institución poseen una especialidad en: electrónica, sistemas y computación, dibujo técnico, metalistería, mecánica industrial o mecánica automotriz.

Esta experiencia se desarrolló en la sede Ana Gilma Torres de Parra – jornada tarde, la cual atiende a 180 estudiantes desde el grado transición a quinto de primaria. La sede cuenta con una infraestructura física de ocho salones, un coliseo y una sala de informática la cual está equipada con un proyector video beam, parlantes, acceso a internet y computadores, que fueron entregados por “Computadores para Educar” en el año 2014 con una donación de 20 computadores marca “Compumax” y en el año 2016 entregaron 30 computadores marca “Hewlett-Packard”. De estos 50 computadores, 10 fueron llevados para la sede principal por necesidad del servicio a inicios del año 2019, 15 se encuentran en buen estado y 25 en estado regular, ya que presentan falla en la pantalla, baterías, teclados, falta de actualizaciones, entre otros. El video beam y los parlantes fueron adquiridos con recursos de la institución.

En respuesta a la necesidad de proponer experiencias que resulten motivadoras para la participación de los niños y aprendizaje efectivo de la lectura y escritura, la sede Ana Gilma Torres de Parra ha venido implementando de manera gradual algunas estrategias desde el grado transición al grado quinto para que los estudiantes puedan iniciar y fortalecer el proceso de lectura y escritura como, por

ejemplo, El Picnic Literario<sup>1</sup> y Libros Viajeros<sup>2</sup>. Así mismo, cada docente tiene la tarea de pensar e implementar estrategias que le permitan afianzar la lectura y la escritura con sus estudiantes desde todas las áreas (no solo desde el área de lenguaje, porque nuestro lema es que “todos somos profesores de lenguaje”), para lo cual hemos tomado capacitaciones entre los directivos y docentes, y con agentes externos como las editoriales “Helmer Pardo” y “Los Tres Editores” para la creación de estrategias. Cabe anotar que estamos en un proceso que poco a poco se ha ido mejorando, partiendo de las dificultades que se van presentando.

Dentro de los aspectos que los estudiantes del grado segundo debían fortalecer en su proceso de escritura, identifiqué que presentaban algunas dificultades para inventar y escribir sus propios cuentos, es decir, que cuando escribían un cuento reescribían uno ya existente y le cambiaban el título, hacían mezclas de diferentes cuentos para crear uno solo o en ocasiones manifestaban no saber qué escribir. Sabía que todo lo que hacían los niños era parte del proceso de escritura, pero deseaba que escribieran cuentos que habían salido de su propia imaginación y creatividad. A partir de esto, decidí diseñar una estrategia didáctica diferente que estuviera orientada a fortalecer la creatividad en los estudiantes para la producción de cuentos con el apoyo de las Tecnologías de la Información y Comunicación; sabía que los niños tenían muy pocos conocimientos en el manejo de las TIC, pero también sabía que serían capaces de aprender a usarlas, por lo cual me puse en la tarea de buscar una herramienta que facilitara el logro de lo que buscaba y que fuera de fácil manejo y asequible a los estudiantes, y así encontré la aplicación web Storyjumper.

---

<sup>1</sup> Realizamos picnics con los estudiantes fuera del aula en diferentes espacios de la escuela.

<sup>2</sup> Los estudiantes traen libros de casa para compartir con sus compañeros y los que deseen y tengan autorización de sus padres pueden intercambiar libros con sus compañeros.

## **Delimitación del Objeto de la Sistematización**

La experiencia que he decidido sistematizar es una práctica de escritura creativa apoyada en las Tecnologías de la Información y Comunicación, con niños de grado 2° de primaria, que asisten a la sede Ana Gilma Torres de Parra de la Institución Educativa Técnica Félix Tiberio Guzmán. La práctica se realizó durante el cuarto periodo académico, con el propósito de fortalecer en los estudiantes la creatividad en la producción de textos narrativos. Está organizada en tres momentos; el primero, orientado a desarrollar en los estudiantes habilidades comunicativas y reconocer la estructura y características principales del cuento a través de la interacción con estos y con audiolibros infantiles. En el segundo momento, orientado a que los estudiantes pudieran crear su propio cuento, caracterizando personajes, interacciones, tiempos y lugares de la historia siguiendo una estructura que evidenciara el inicio, nudo y final, con ayuda de la aplicación StoryJumper y en el tercero, encaminado a la coevaluación entre compañeros y docentes de las narrativas digitales elaboradas. Para su ejecución se utilizaron los recursos que se encuentran en la sede como computadores, video beam, internet y parlantes.

En la experiencia participaron 33 estudiantes del grado 2° de básica primaria, compuesto por 23 niñas y 10 niños, con edades entre los 7 y 8 años. Se contó también con mi participación como docente titular del grado y como orientadora durante la experiencia.

**Periodo:** agosto 20 / 2019 a noviembre 22/ 2019

Esta experiencia fue realizada en el año 2019, cabe aclarar que fue antes de que se dieran las condiciones de aislamiento obligatorio a causa de la pandemia Covid-19, en la que se pasó a trabajo remoto – virtual con los estudiantes a partir del mes de abril del 2020. A la fecha en la que presento este trabajo, mayo 2021, aun

continuamos trabajando con los estudiantes de manera remota, lo que hace que la práctica tenga unos ajustes para que sea aplicada en estos momentos.

### **Justificación de la Sistematización**

Desarrollar buenas habilidades comunicativas, específicamente de lectura y escritura es fundamental para el crecimiento social y personal de los estudiantes y no pueden definirse solo como herramientas académicas. Es tarea de los docentes fortalecer el proceso de aprendizaje de estas habilidades en los estudiantes ejecutando diferentes estrategias didácticas y pedagógicas según las necesidades y dificultades presentadas; puedo decir que en los diez años que llevo como docente de básica primaria, nunca he tenido un grupo igual a otro, es decir, que las estrategias implementadas con unos, que posiblemente dieron excelentes resultados, con otros estas estrategias no servirán mucho, porque sencillamente tiene diferentes contextos, habilidades y ritmos de aprendizaje, lo que me ha hecho replantearme constantemente, indagar y pensar cuáles son los mejores métodos, estrategias y recursos que pueden ayudar en el aprendizaje a los estudiantes.

Esta experiencia nació después de identificar en mis estudiantes una dificultad para poder producir cuentos originales, en la que incluiría dentro de una estrategia didáctica nueva para ellos, el uso de las TIC y de una aplicación web que les ayudaría en su escritura creativa. Es por esto, que los resultados obtenidos en esta experiencia deseo compartirlos en esta sistematización con el fin de aportar ideas a docentes de todas las áreas y grados, para que puedan replicar, rediseñar y reinventar nuevas experiencias a partir de esta, que les permitan no solo fortalecer en sus estudiantes la creatividad en la producción de textos, sino superar otras dificultades o necesidades que tengan sus estudiantes.

### **Problema de la Sistematización**

Durante las reuniones realizadas entre docentes y directivos docentes para analizar el rendimiento académico de los estudiantes a nivel general y las diversas dificultades que se han venido presentando año tras año en las distintas áreas, se evidenció que una de las mayores falencias se encuentra en el bajo nivel de lectura y escritura con el que llegan los estudiantes a grados superiores, de ahí que presenten dificultades en comprensión lectora, lectura crítica, expresión, gramática y coherencia escrita, en todas las áreas académicas.

Por tal motivo se decidió a inicios del año 2017 trabajar fuertemente desde la primaria diferentes estrategias didácticas que permitieran a los estudiantes desarrollar habilidades de lectura y escritura desde edades tempranas, donde más que aumentar la carga académica se debían estructurar las clases y las estrategias para que todo fuera más ameno a los estudiantes; lo que conllevó a que se iniciaran proyectos como “El Picnic Literario” y “Libros Viajeros”, al igual que pensar en implementar diferentes estrategias según las necesidades que se fueran encontrando en los estudiantes durante el proceso de lectura y escritura.

Una de las necesidades que evidencié en los estudiantes del grado segundo, se reflejó cuando iniciamos a trabajar los textos literarios narrativos, especialmente en la escritura de cuentos propios, ya que cuando debían hacerlo, algunos no sabían qué escribir o la mayoría escribían uno ya existente o mezclaban diferentes cuentos que conocían. Por lo tanto, sabía que más que enfocarme en que los estudiantes tuvieran una buena ortografía y perfecta gramática por medio de una escritura mecánica y repetitiva, debía hacer que fueran capaces de expresar ideas propias y crear sus cuentos, ya que les ayudaría a fortalecer las habilidades de escritura, el intelecto, la imaginación y la creatividad, de ahí en adelante no solamente para la producción de cuentos, sino para cualquier tipo de textos.

De acuerdo con lo anterior decidí realizar una estrategia didáctica diferente con los estudiantes que les ayudaría a fortalecer la creatividad en la producción de textos narrativos como el cuento. Decidí aprovechar el gusto de los niños por el uso de las herramientas TIC que, aunque poseían muy pocos conocimientos en el manejo de estas, sabía que para ellos usarlas se convertiría en algo novedoso y motivante de aprender porque la gran mayoría no las posee en sus hogares y solo pueden usarlas en la escuela.

Dentro de la búsqueda, encontré la aplicación web Storyjumper, cuya interfaz es amena y fácil de manejar y permite crear narraciones digitales o E-books. El propósito era hacer que los estudiantes, por medio de la gran variedad de caracteres que ofrece la aplicación como personajes, creación de avatares, escenas, sonidos, grabaciones de voz, entre otros, pudieran fortalecer su creatividad en la producción de su propio cuento y narrativa digital. La aplicación se convirtió en un recurso didáctico dentro del diseño de la experiencia de aprendizaje.

### **Pregunta de Sistematización**

¿Cómo el uso de una experiencia de aprendizaje basada en las narraciones digitales en Storyjumper fortalece la creatividad en la producción de textos narrativos en los estudiantes de grado 2°?

### **Objetivos de Conocimiento**

#### **Objetivo General:**

Analizar la estrategia didáctica basada en narraciones digitales, con el uso de StoryJumper, para fortalecer la creatividad en la producción de textos narrativos, en los estudiantes del grado 2° de primaria.

**Objetivos Específicos:**

- Analizar el uso de la aplicación web StoryJumper como una de las herramientas didácticas que fortalece el desarrollo de la creatividad.
- Analizar la coevaluación como escenario para fortalecer el aprendizaje de los estudiantes.
- Valorar el desarrollo de la creatividad en la producción textual y elaboración de narrativas digitales.

**Objetivos Prácticos**

Después de realizar la sistematización espero rediseñar la experiencia con el objetivo de fortalecer otras habilidades y competencias en mis estudiantes desde otras áreas. Igualmente, compartir la experiencia y resultados a otros docentes de la institución para que puedan implementarla o rediseñarla según las necesidades de los estudiantes. Este ejercicio de sistematización me permitirá ser más consciente de mi práctica educativa y aprender a reflexionar sobre ella, no impartiendo contenidos sin sentido sino partiendo siempre desde las necesidades presentadas para diseñar estrategias didácticas que ayuden a superarlas, al igual que aprender a valorar los recursos TIC para saber cuáles y cómo incorporarlos dentro de mi práctica educativa en los procesos de enseñanza y aprendizaje, haciendo un uso consciente y significativo de ellos.

**Eje de la Sistematización**

El efecto de las narraciones digitales con el uso de Storyjumper dentro de una estrategia didáctica para el fortalecimiento de la creatividad en la producción de textos narrativos en los estudiantes del grado 2° de primaria.

## **Marco Analítico**

El diseño de esta experiencia educativa se basa en dos aspectos bien identificados en el grado segundo: por una parte, la necesidad de desarrollar las habilidades comunicativas y por la otra, la necesidad de fortalecer la creatividad e imaginación en la producción de textos narrativos. Estos dos aspectos constituyen el eje de la revisión teórica con que se sustenta la sistematización. Primero, se presenta una síntesis de la literatura revisada sobre el desarrollo de las habilidades comunicativas en el aula. Segundo, una síntesis teórica sobre el desarrollo de la creatividad en los niños, dado que la experiencia se desarrolla en un ambiente de aprendizaje mediado por las TIC, el tercer y cuarto elemento en la revisión de la literatura son el uso educativo de las TIC y de las narraciones digitales. Quinto, la revisión de StoryJumper como herramienta tecnológica para fortalecer la creatividad y desarrollar la actividad propuesta. Sexto, una síntesis teórica sobre el papel de la evaluación en el proceso de aprendizaje y, por último, una revisión breve sobre la sistematización de experiencias que contribuyen a la descripción, interpretación y reflexión a lo largo del presente escrito.

### **Habilidades Comunicativas**

Para Monsalve M.E., Franco, Monsalve M.A., Betancur y Ramírez (2009) la noción de habilidades comunicativas hace referencia a la competencia que tiene una persona para expresar sus ideas, necesidades, sentimientos, deseos y sueños por medio del lenguaje oral y escrito, al igual que la capacidad para comprender los mensajes que recibe a través de códigos. Barajas, López, Marqués y Rodríguez (2015) señalan que el desarrollo de las habilidades comunicativas (leer, hablar, escuchar y escribir) ocurren a través de un proceso lingüístico en el que influyen un conjunto de factores como el contexto, la cultura, la necesidad de conocimiento, la interpretación e intercambio de significados que mejoran a través del tiempo.

En Colombia la Ley 115. Artículo 21, literal C, considera como uno de los objetivos específicos de la educación “El desarrollo de las habilidades comunicativas básicas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente en lengua castellana y también en la lengua materna, en el caso de los grupos étnicos con tradición lingüística propia, así como el fomento de la afición por la lectura”. Monsalve, et al. (2009) resaltan que, para la escuela, la enseñanza de las habilidades de lectura y escritura, como también el desarrollo de las habilidades de escucha y habla, deben convertirse en herramientas que apoyan la construcción colaborativa de conocimientos y desarrollo de pensamiento, y no solamente para representar propósitos de carácter curricular.

Por un lado, desarrollar la lectura en el aula permite a los estudiantes facilitar la expresión, enriquecer su vocabulario, mejorar su comprensión y análisis y afianzar la creatividad para poseer la capacidad de construir conocimientos significativos; y, por otro lado, desarrollar la escritura permite convertir en palabras escritas los sentimientos, las ideas y emociones de los estudiantes, es decir, exteriorizar sus pensamientos (Barajas, et al. 2015). Cabe resaltar que la escritura es un proceso paralelo a la lectura, ya que ella es una expresión básica del lenguaje sonoro, es un instrumento de comunicación que requiere sus niveles de racionalidad conducentes a una organización y estructuración para facilitar su contenido (Calles, 2005).

En nuestra educación se presentan notables barreras en la comunicación por la escasez de conocimientos y habilidades de los estudiantes en el uso del lenguaje, lo que repercute en el rendimiento académico de todas las áreas en las que se exige mayor capacidad tanto en el manejo del lenguaje escrito como en la comprensión de texto; por ello, la escuela debe ser consciente de que ayudar a los estudiantes a leer y escribir no lo es todo, sino que es necesario lograr un sentimiento de pertenencia sobre el uso del lenguaje y aprendizaje, la lectura, escritura, habla y pensamiento, lo que les permitirá tomar conciencia de su potencial comunicativo (Calles, 2005).

Es importante entonces, dejar de lado la concepción de que la producción de textos se orienta al logro de tener una letra bonita, de dominar reglas ortográficas y aspectos gramaticales, ya que desde luego la producción de textos es escribir, pero no siempre escribir se asume como producción de textos. Para lo anterior, el Plan Nacional de Lectura y Escritura en Colombia, sugiere (...) la urgente renovación conceptual de parte de los docentes sobre escritura como proceso y su materialización en nuevas prácticas curriculares y didácticas en las aulas. Esta no es una actividad mecánica - como bien dice Vygotski- y no se reduce a tener dominios caligráficos y ortográficos. Escribir no es copiar. Escribir hoy es producir diferentes clases de textos, adecuados a situaciones discursivas específicas. (Ministerio de Educación Nacional, 2011).

Desde una perspectiva constructivista, el aprendizaje de la lengua escrita no se logra solo por medio de actividades descontextualizadas y repetitivas como la copia y la enseñanza de letras aisladas, sino a través de situaciones de aprendizaje interesantes y significativas en las que, desde la etapa de Educación Infantil, los niños aprendan a leer comprendiendo textos y aprendan a escribir componiendo textos, con la idea de que los educando lleguen a utilizar la lengua escrita como una herramienta que les permita generar nuevo conocimiento y no solo registrar y acceder a información (Llamazares y Cortés, 2016).

Para dar cumplimiento a lo anterior, diversos autores exponen la importancia del uso de la literatura y el cuento para la formación de lectores autónomos y productores de textos (Calles, 2005; Correa, 2003). Desde tiempos remotos, los cuentos han sido parte del crecimiento de los seres humanos, mejoran la expresión y se interesan por otros tipos de lenguajes y de formas comunicativas, mejoran y enriquecen el habla, practican el trabajo colaborativo que conlleva al aprendizaje, refuerzan valores, permite fantasear, jugar con la imaginación, crear personajes y construir nuevos mundos (Jiménez y Gordo, 2014).

Para Franco (2004), los cuentos infantiles son utilizados para transmitir mensajes y enseñanzas de una forma indirecta y entretenida, forma parte de la esencia misma de la cultura, transmiten emociones, tienen una influencia en el desarrollo afectivo y conductual de los niños, despiertan la curiosidad, divierten, entretienen, ayudan a desarrollar el intelecto, estimulan la imaginación y la creatividad. Por medio del cuento, el niño puede potenciar su creatividad y desarrollar sus capacidades de fluidez, flexibilidad y originalidad, imaginando un final distinto, introduciendo y eliminando personajes, modificando la trama y los diálogos, es decir, dándole la oportunidad de jugar y de crear con y, a partir del cuento.

Estrategias didácticas como la renarración<sup>3</sup> (Correa, 2003) y la lectura compartida (Llamazares y Cortés, 2016) hacen que el uso de textos narrativos como los cuentos, le otorguen la posibilidad al niño de construir modelos con los que podrá elaborar sus propias composiciones, las cuales en un inicio estarán muy ligadas al texto “modelo” sin mayor independencia, y más original cuando las reglas de composición han sido asimiladas por quien tiene la tarea de escribir (Correa, 2003).

La lectura compartida permite que docentes y estudiantes cooperen en la tarea de leer y de aprender, utilizando un texto que está a la vista de todos. Es mucho más que solo leer en voz alta, ya que permite a los estudiantes participar interaccionando entre ellos y con el docente, hacer preguntas y dar respuestas acerca de lo que leen y mientras leen, tiene efectos positivos en los estudiantes en sus habilidades de expresión y comprensión, conocimiento alfabético, sensibilidad fonológica, conciencia ortográfica, enriquecimiento de vocabulario y mejoría en la construcción de propias narrativas (Llamazares y Cortés, 2016).

---

<sup>3</sup> Consiste en que los estudiantes “renarran” es decir, producen verbalmente aquello que ha sido escrito en un formato de texto narrativo: un cuento, una leyenda, una fábula; que los conduce a dominar inconscientemente su estructura.

Correa (2003) resalta que para vincular a los niños con la literatura es necesario hacer siempre un protocolo de trabajo con un contenido descriptivo y otro analítico con los estudiantes. En el protocolo descriptivo se asegura que los estudiantes tengan clara la información que el cuento proporciona, como por ejemplo cuándo, dónde y cómo ocurre la historia, quienes son los personajes y qué acciones realizan; y, en el protocolo analítico se plantean interrogantes y observaciones sobre lo que en el cuento está dicho sin ser dicho, como por ejemplo las intenciones de los personajes, se trabaja desde lo inferencial con el fin de que los estudiantes puedan proponer hipótesis sobre los significados y sentidos que oculta el contenido literal.

Por su parte, Llamazares y Cortés (2016) dejan en evidencia los tres momentos que se deben trabajar en el proceso de lectura con los estudiantes: el antes, durante y después de la lectura. En el antes de la lectura se empieza estableciendo el propósito de la lectura, se activan conocimientos previos y se formulan hipótesis o predicciones sobre lo que trata la historia; durante la lectura del cuento también se pueden hacer predicciones parciales e inferencias que permitan comprobar la comprensión de los estudiantes y así poder tomar decisiones adecuadas ante errores o fallos en la misma; y, por último, después de la lectura se realiza una recapitulación o resumen del cuento, haciendo una estructura de todo el relato (cómo empezó, qué pasó después, cómo acabó) o también ordenando secuencias de imágenes para que puedan explicar el relato basándose en ellas.

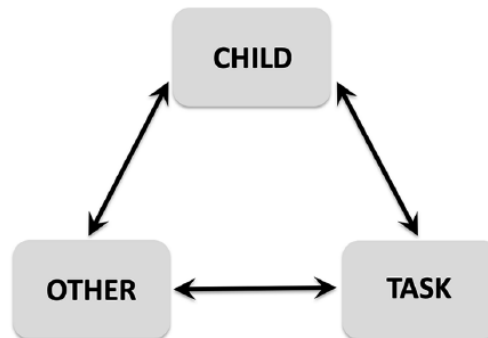
Así mismo, para vincular a los niños con la escritura, Calles (2005) sugiere que el docente realice actividades de producción y composición de textos en los que el estudiante deba construir cuentos, inventar finales diferentes de cuentos existentes, recitar poemas, elaborar versos y escenificar obras teatrales o de títeres, para que pueda potenciar la creatividad y tener la oportunidad de jugar con la realidad y lo imaginario.

## **Creatividad**

Dentro del campo educativo, la creatividad es ahora ampliamente reconocida como una habilidad esencial del siglo XXI, aunque hace falta un consenso general sobre su concepto. (Kupers, Lehmann, McPherson y Van Geert, 2019).

En los primeros tiempos de investigación sobre la creatividad se la consideró como una característica de la personalidad o una capacidad que estaba estrechamente relacionada con el nivel de inteligencia de la persona. En una revisión de la literatura elaborada por Fadhilah, Dewi y Winata, (2019) citan a Gallagher (1985) quién reconocía la creatividad como un proceso mental llevado a cabo por individuos en forma de nuevas ideas o productos, o una combinación de los dos. También hacen referencia a la definición de Supriadi (1994) como la capacidad de una persona para dar a luz algo nuevo, tanto en forma de ideas como de trabajo. Por otra parte, Csikszentmihalyi (1988) señaló en la “teoría del sistema” que la creatividad no existe de manera aislada dentro de la mente de cada individuo, sino que es un proceso que ocurre a través de las interacciones constantes entre la persona y el medio.

Después de muchos estudios, se ha llegado a definir la creatividad como un “Sistema dinámico complejo” (Kupers, et al.,2019) el cual integra los principales enfoques teóricos expuestos por Campbell, Simonton, Csikszentmihalyi, Sawyer y otros y los principios fundamentales de las teorías socio-constructivistas del aprendizaje de Vigotsky, Lave y Wenger (citados por Kupers, et al.,2019). Según este modelo teórico (ver imagen 1), el núcleo del desarrollo creativo consiste en la interrelación en tiempo real, de momento a momento, entre el niño, los “otros” que son la red social del niño (docentes, compañeros, etc) y el entorno material que es la tarea; con el tiempo nuevas ideas emergen en subproductos o procesos creativos y contribuyen a la creatividad como un rasgo personal.



*Ilustración 1. Sistema dinámico complejo. Fuente: Children's creativity: a theoretical framework and systematic review (Kupers, et al.,2019).*

Por un lado, las tareas especialmente en entornos educativos son un componente fundamental de qué y cómo aprenden los estudiantes, y desde la perspectiva de un sistema dinámico, una tarea abierta en la que no hay respuestas “correctas” o “incorrectas” permite muchas soluciones diferentes y brinda diversas oportunidades con respecto a la creatividad (Kupers, et al.,2019); y por otro lado, el docente que es el “otro” debe promover la creatividad, la imaginación y curiosidad en los estudiantes, ya que la curiosidad implica crítica, inquietud, hacer preguntas, plantear problemas y tener afán por saber (Menchén, 2009).

Así mismo, Franco (2004) considera que la creatividad constituye una capacidad inherente a todo ser humano, susceptible de ser desarrollada y estimulada, y en cuya expresión intervienen factores afectivos, cognitivos y ambientales; también señala que esta estimulación y desarrollo es particularmente útil en el nivel de educación infantil debido a que el niño está en formación. Para Franco, una de las técnicas más exitosas para estimular la creatividad es el uso del cuento infantil, debido a que abarca procesos cognitivos y afectivos favoreciendo la imaginación y permitiendo una total divergencia del pensamiento.

Como complemento, Franco y Alonso (2011), señalan que la creatividad puede ser desarrollada a través del proceso de enseñanza-aprendizaje en los

contextos educativos, debido a que la orientación hacia prácticas creativas permite desde la primera infancia una mayor flexibilidad ante situaciones de la vida diaria y avances en el desarrollo cognitivo, socio-personal y emocional.

Desde un inicio Guilford (1977), seguido por diversos autores como Francisco Menchén (2005) expone, desde el campo educativo, las dimensiones importantes que ayudan a definir la creatividad en el aula: la fluidez de expresión, la flexibilidad de pensamiento, la originalidad, la elaboración de productos y la resolución de problemas. La fluidez de expresión, es considerada como la capacidad para que se le ocurran rápidamente muchas ideas o respuestas ante una situación o problema determinado; la flexibilidad del pensamiento, como la capacidad para cambiar de un planteamiento a otro o de una línea de pensamiento a otra; la originalidad de las ideas, como la capacidad para pensar en respuestas o soluciones poco usuales, novedosas, fuera de lo común pero a la vez pertinentes con la situación planteada; la elaboración de productos, asociada con la capacidad de adornar e incluir detalles para dar exclusividad a las producciones personales y; la resolución de problemas, que permiten dar solución a situaciones que se presentan durante el proceso de creación.

Por otro lado, existen instrumentos que se utilizan, a nivel micro o macro, para evaluar la creatividad; a nivel micro se utilizan, por ejemplo, las observaciones de los participantes durante la ejecución de una tarea creativa o entrevistas centradas en conocer las estrategias utilizadas para una tarea específica y, a nivel macro, la creatividad se puede medir con evaluaciones (expertas) de productos creativos, cuestionarios o pruebas (Kupers, et al.,2019).

Se puede decir entonces que la creatividad no es estática, es susceptible de ser desarrollada y estimulada de acuerdo con las experiencias del medio (Franco y Alonso, 2011) de cambiar con el tiempo y va surgiendo a través de las continuas interacciones entre el niño y su entorno cercano, pero no significa que se desarrolle

siempre de manera óptima, ya que, según el sistema dinámico complejo, son posibles muchas trayectorias del desarrollo de la creatividad, incluso cuando se inicia desde la misma etapa porque las conexiones entre los diferentes componentes del sistema pueden ser diferentes para cada persona (Kupers, et al.,2019).

Autores como Millán (2019) y Fernández y Oriundo (2019), señalan el concepto de Creatividad Narrativa, refiriéndose a la capacidad que tiene una persona para crear historias, haciendo conexión de todos los elementos que componen la narración, como personajes, acciones, tiempo, trama, ambiente, diálogos, descripción y ejercicio gramatical. Así mismo, Castro y Peña (2017) señalan que, para estimular la creatividad narrativa, el estudiante debe sentirse motivado a escribir, que sepa qué debe hacer, que se sienta capaz de hacerlo y que encuentre interesante lo que se le propone que haga.

Castro y Peña (2017) resaltan que, para una experiencia de escritura creativa, el docente debe estar atento al desarrollo de distintas estrategias al inicio y durante el proceso, al uso de recursos y elaborar varios mecanismos de revisión y mejoramiento de un mismo texto, debido a que la auto- y co-revisión, son fundamentales en este proceso. La importancia no es que los estudiantes produzcan inmediatamente textos apegados a las normas gramaticales, sino que desarrollen una actitud favorable hacia la escritura.

Así mismo, Castro y Peña (2017), evalúan en una narrativa creativa, que el estudiante identifique los elementos reales y fantásticos de la narración y los utilice en su escrito, que incluya elementos imaginativos o fantásticos en sus narraciones, que construya personajes y escenarios, que produzca narraciones a partir de sus vivencias, que combine diferentes tipos de textos para producir una narración coherente y que acompañe su producción escrita de elementos gráficos que amplíen la capacidad expresiva del relato.

## **Uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en Ambientes de Aprendizaje**

El uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) ha transformado la manera en que las personas interactúan, se comunican, acceden a información y generan conocimiento en los diversos ámbitos de nuestra sociedad, especialmente en el ámbito educativo. Hoy en día, las TIC no son solo vistas desde la parte técnica como “el conjunto de recursos, herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios; que permiten la compilación, procesamiento, almacenamiento, transmisión de información como: voz, datos, texto, video e imágenes” (definido por la ley colombiana Art. 6 Ley 1341 de 2009), sino que han tomado gran importancia en el ámbito educativo como un recurso didáctico que genera cambios en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

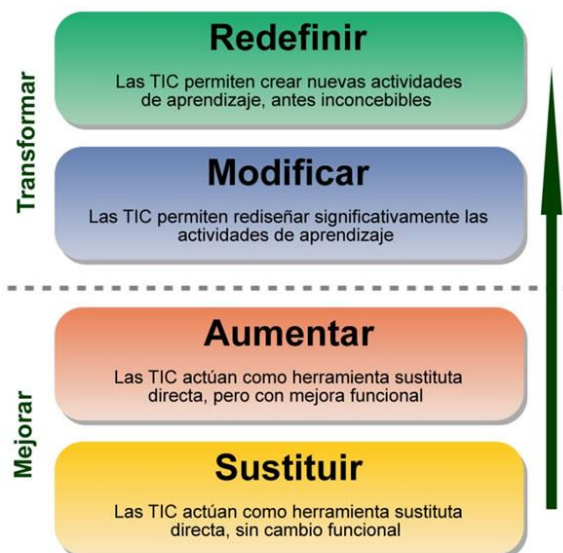
Coll (2012) señala que hacer uso de las TIC en los procesos educativos no debe tratarse de continuar haciendo lo mismo con mayor rapidez, comodidad o eficacia, sino de utilizarlas para ejecutar procesos de enseñanza y aprendizaje diferentes que serían imposibles en su ausencia. El solo hecho de incorporar las TIC en la educación no significa una transformación automática, ni innovación o mejora en las prácticas educativas, pero estudios indican que las TIC, con algunas aplicaciones y conjunto de aplicaciones tienen características que permiten abrir nuevas posibilidades y horizontes a los procesos de enseñanza y aprendizaje, siempre y cuando se usen adecuadamente, en determinados contextos, estrategias y dinámicas de innovación.

De acuerdo con lo anterior, el uso de las TIC en ambientes de aprendizaje debe tenerse en cuenta “como instrumentos mediadores de la actividad conjunta desplegada por profesores y alumnos durante la realización de las tareas o actividades de enseñanza aprendizaje” (Coll, 2012), se necesita entonces

aprovechar al máximo el uso de estas tecnologías para impulsar nuevas formas de enseñar y aprender.

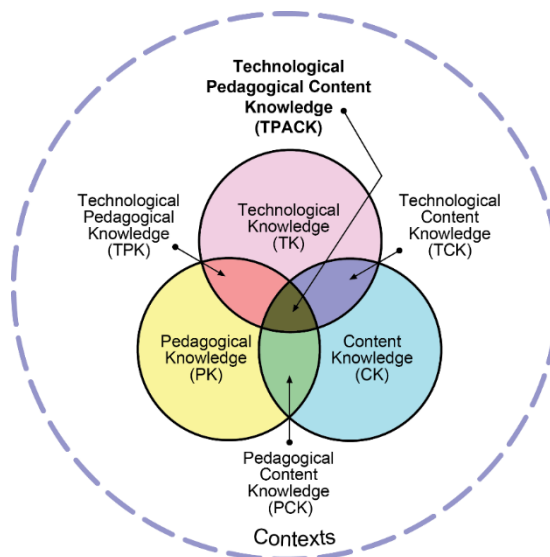
Por consiguiente, el uso adecuado de las TIC trae consigo una serie de ventajas evidentes en el aprendizaje de los estudiantes, como promover la motivación aumentando la atención e interés en las tareas; dejan la actitud pasiva y la participación se vuelve constante; desarrollan iniciativa ya que se ven obligados a tomar decisiones, filtrar información, escoger, seleccionar; trabajan de manera colaborativa y no solamente porque deben compartir computador con un compañero sino porque aprenden a intercambiar ideas, discutir, decidir en común, a razonar el porqué de tal opinión y ven la necesidad de contar con los demás para llevar a cabo de manera exitosa las tareas encomendadas por el docente; mejoran sus capacidad de expresión ya que pueden utilizar diversas herramientas para hacerlo; entre otras muchas ventajas (Palomo, Ruiz y Sánchez, 2007).

Debido a la complejidad que implica y el reto que se ha convertido para algunos docentes diseñar ambientes de aprendizaje con TIC, algunos autores han planteado modelos para integrar las TIC en el proceso educativo; entre estos se destaca el modelo desarrollado por Rubén Puentedura (2006), conocido como SAMR (ver ilustración 2), cuyas siglas corresponden a los cuatro niveles que establece para integrar las tecnologías en los ambientes de aprendizaje: Sustituir, Aumentar, Modificar y Redefinir. En Sustituir las tecnologías no generan ningún cambio relevante en el proceso, solamente sustituyen las herramientas tradicionales; en Aumentar, el uso de las herramientas tecnológicas implica una mejora en el proceso educativo; en Modificar, la tarea o actividad se diseña en función de la tecnología, lo que implica una renovación en comparación al procedimiento tradicional; y por último, en Redefinir, existe una total transformación en las actividades que se realizan, en donde la tecnología resulta imprescindible (Puentedura, 2006).



*Ilustración 2. Traducción del modelo SAMR (Puentedura, 2006) Fuente: (López, 2015)*

Otro modelo que se destaca es el Modelo TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) desarrollado por Mishra y Koehler en 2006 (basados en la idea de Shulman de PCK) en el que se agrupan, en el corazón del TPACK, las tres formas primarias de conocimiento: Contenido (CK), Pedagogía (PK) y Tecnología (TK) (ver ilustración 3), que todo docente requiere para diseñar ambientes de aprendizajes enriquecidos con el uso intencionado, enfocado y efectivo de las TIC (Mishra y Koehler, 2006).



*Ilustración 3. Modelo TPACK. Fuente: [www.matt-koehler.com/tpack-101/](http://www.matt-koehler.com/tpack-101/)*

En particular, en Colombia desde el año 1999, se estructuró e implementó el programa Computadores para Educar (CPE), con acompañamiento y asesoría del Gobierno canadiense y la coordinación interinstitucional entre el Ministerio de Comunicaciones, actualmente conocido como Ministerio de las Tecnologías de la Información y las Telecomunicaciones (MinTIC). En la primera fase del programa CPE, la estrategia se enfocó en la dotación de computadores a sedes educativas públicas a partir de las donaciones realizadas por el sector privado y el sector público, ya en la segunda etapa, en el año 2010, el programa CPE se orientó en los procesos de apropiación y uso de las TIC en ámbitos educativos del sector público del país (Planeación, 2020).

Según el Departamento Nacional de Planeación (2020), desde la implementación del programa CPE se han obtenido mejoras en la tasa de deserción escolar, la tasa de repitencia y el puntaje de las pruebas Saber 11; aunque todavía el programa presenta dificultades en la conectividad a internet, el monitoreo y seguimiento de las TIC y una estrategia fortalecida que esté orientada a la innovación en la educación.

Por otra parte, el Ministerio de Educación Nacional (MEN) en el año 2004, en relación con la dotación de contenidos digitales, creó el portal Colombia Aprende, el cual dispone de oferta de contenidos y cursos virtuales para los niveles de educación primaria, básica, media y superior, con el propósito de difundir conocimiento a toda la comunidad educativa; igualmente, la Oficina de Innovación Educativa del MEN ha consolidado 40.000 contenidos educativos para todas las áreas y grados, los cuales se han distribuido en distintos canales en línea y fuera de línea y precargado en las tabletas y/o computadores que se han entregado desde 2015 (Planeación, 2020).

Ya en el año 2019, el MEN implementó el programa Aprender Digital el cual busca una transformación digital con el cambio de aprendizaje en los estudiantes y la transformación en la enseñanza de los docentes, fomentando la innovación educativa y la transformación en los ambientes de aprendizaje a partir de las herramientas digitales, no obstante, por ser un programa reciente necesita el apoyo de diferentes acciones que permitan impulsar la estrategia y lograr mayor cobertura en las escuelas públicas a nivel nacional (Planeación, 2020).

Así mismo, existen en el país propuestas que buscan integrar y enriquecer los escenarios educativos con el uso de las TIC, como es el Centro Eduteka de la Universidad ICESI, antes conocida como la Fundación Gabriel Piedrahita Uribe, la cual publica en su portal de manera gratuita centenares de contenidos de calidad, tanto formativos e informativos para docentes, directivos docentes y formadores de maestros con el fin de ayudar a enriquecer los ambientes escolares de aprendizaje haciendo uso de las TIC (Fincué, 2017).

## Narraciones Digitales

La narración ha existido durante miles de años como un medio para intercambiar información, compartir conocimientos, experiencias, sabiduría y valores; es una experiencia esencialmente de comunicación humana, en la que se pueden transmitir historias reales o ficticias, historias de uno mismo, de otros o del mundo.

Con la incursión y el rápido desarrollo de la tecnología, ha surgido un nuevo modo de contar historias: la narración digital o digital Storytelling, conocida como la práctica de combinar narrativa con contenido digital, incluidas imágenes, sonido y video; su propósito al igual que el de las historias de tradición oral es invocar un efecto emocional y/ o comunicar un mensaje a su audiencia. Pueden variar desde el simple uso de diapositivas e imágenes hasta el uso complejo de efectos avanzados de sonido, visuales y de transición (Malita y Martin, 2010).

Para Villalustre y Del Moral (2014), la narrativa digital es una novedosa técnica que facilita la comunicación, la presentación de ideas o transmisión de conocimientos con un particular modo de organizar y presentar la información en carácter multiformato, apoyado en el uso de soportes tecnológicos y digitales de diversa índole, entre ellas las herramientas Web 2.0. En su proceso de construcción y elaboración es necesaria la puesta en juego de la capacidad narrativa, inventiva, imaginativa y creativa de los autores, tomando como punto de partida el diseño de un guion inicial, así como el desarrollo de las habilidades y competencias específicas necesarias para interactuar en un entorno tecnológico.

En una narrativa digital, las imágenes fijas o en movimiento, acompañadas de grabaciones, música, etc., son capaces de recrear desde acontecimientos históricos y experiencias reales vividas, hasta relatos de ficción como cuentos populares, fábulas y leyendas, utilizando escenarios y ambientes imaginarios (Villalustre y Del Moral, 2014).

## Las Narraciones Digitales en Relación con la Educación

Las narraciones digitales desde el ámbito educativo pueden ser una poderosa herramienta para estudiantes de todas las edades y grados que tienen la tarea de crear sus propias historias, ya que desarrollan habilidades de comunicación mejoradas al aprender a organizar sus ideas, expresar opiniones, hacer preguntas, construir narrativas y, aquellos que tienen la oportunidad de compartir su trabajo con sus compañeros, pueden adquirir una valiosa experiencia al criticar su propio trabajo y el de sus compañeros, ya que promueve su inteligencia emocional (Robin, 2016).

En una de las publicaciones de EduTrends (2017), se señala que el Storytelling digital permite ampliar la experiencia de enseñanza y el aprendizaje, ya que propone innovación en la educación y su intención es evolucionar las competencias educativas y comunicativas junto con el objetivo de la transmisión y el intercambio de ideas para construir un diálogo entre el estudiante, la historia, el mensaje, el contenido, la sociedad y el profesor, impulsando otros factores cognitivos y psicopedagógicos.

Es a través de las narrativas digitales que los estudiantes pueden desarrollar una gran cantidad de habilidades necesarias para ser efectivos en el siglo XXI. Por una parte, los estudiantes pueden desarrollar habilidades colaborativas, ya que participan activamente en el intercambio de ideas, piden y reciben retroalimentación, y por otra, no solo se vuelven más alfabetizados tecnológicamente, sino que también se convierten en oyentes, diseñadores, intérpretes, lectores, escritores, comunicadores, pensadores y artistas (Malita y Martin, 2010).

Bernard Robin (2007), resalta que el proceso de seleccionar un tema significativo y escribir la historia sobre el tema, hace que la escritura sea la parte más esencial del proceso de creación de las narrativas digitales. Foley (2013) presenta una serie de preguntas relacionadas con el uso de la narración digital en

las aulas de primaria y se preguntó cómo podría influir la narración digital en las percepciones de los estudiantes de primaria como escritores, en lo que los resultados mostraron que los de grado primero y segundo, que participaron en la narración digital, comenzaron a percibirse a sí mismos como escritores más competentes, se sintieron motivados para trabajar y completar sus historias y se sintieron empoderados al usar computadoras para mejorar sus historias con multimedia. Además, algunos estudiantes pudieron usar la narración digital para aprovechar otros talentos creativos, como crear sus propias imágenes visuales, tomar fotografías para sus historias y agregar colores, transiciones y narraciones grabadas.

En el trabajo investigativo realizado por Chandara, et, al (2017), señalan que las narrativas digitales crean puentes con la escritura tradicional ya que utilizan componentes de la escritura tradicional como el vocabulario correcto, la gramática y las estructuras de oraciones; igualmente, resaltan que los profesores deben incorporar en sus lecciones de escritura, las narrativas digitales, para mejorar las habilidades de escritura de los estudiantes a través de un contexto significativo, ya que los ayuda a convertirse en escritores estratégicos y, a medida que los estudiantes se concentran en la creación de una historia digital, pueden olvidar las dificultades que enfrentan con las convenciones de escritura, como la ortografía, la puntuación y la escritura a mano, que les ha impedido escribir con el papel tradicional y método del lápiz.

### **StoryJumper**

StoryJumper es un software gratuito que se puede usar a través de una interfaz basada en web para crear libros de temática infantil. Es un recurso de fácil uso que dispone de plantillas prediseñadas, diversos personajes, elementos, fondos o escenas, tipografías de textos, sonidos, al igual que permite grabar la voz, crear avatares de personajes o utilizar imágenes propias como fotos e iconos que se

pueden subir desde carpetas locales o buscar imágenes para incluir directamente desde la propia página (Bermudez, 2016).

Esta herramienta web 2.0 de narración digital les permite a los usuarios crear y editar sus propios libros de cuentos, compartíroslos con otros en línea o si se desea, comprar una copia impresa del libro. Hasta el momento, StoryJumper está siendo usada por docentes para ayudar a fortalecer en los estudiantes las habilidades de escritura y la creatividad (Chandara, Yunus, Badusah y Abdul, 2017).

Del Moral, Bellver y Guzmán (2018) diseñaron un instrumento apropiado para docentes de primaria denominado CRE-APP, que permite evaluar en aplicaciones orientadas a la creación de relatos digitales, la potencialidad, las ventajas y oportunidades que ofrecen para impulsar la creatividad en los estudiantes, desde las cinco dimensiones. Se evalúan teniendo en cuenta:

1. Flexibilidad: se mide en la aplicación en tanto facilitan, por un lado, la manipulación e intercambio de elementos, y por otro, a través de la versatilidad de los objetos que ofrecen.
2. Originalidad: en la medida que fomentan la representación de hechos inéditos e inesperados, y activan la imaginación de los sujetos para diseñar elementos diversos.
3. Fluidez: en la medida que favorecen la generación libre de relatos y posibilitan múltiples usos de los objetos que incluyen.
4. Capacidad para elaboración de productos: si ofrecen fórmulas y herramientas para la construcción de historias o narraciones, y para la fabricación de determinados objetos.

5. Resolución de problemas: valora en qué medida ofrecen la presentación de retos o problemas a resolver y si posibilitan la formulación de diferentes respuestas por parte de los usuarios.

Revisando el potencial de la aplicación StoryJumper para desarrollar la creatividad en la elaboración de narrativas digitales, siguiendo el instrumento CRE-APP de Del Moral, et.al., (2018) se puede decir que: en la dimensión flexibilidad esta aplicación promueve la manipulación y el intercambio de elementos, al incorporar y mover objetos y herramientas dentro de la aplicación con gran versatilidad; en la dimensión originalidad, tiene un gran potencial, ya que promueve la representación de hechos inesperados (como diferentes sonidos en una escena) y permite fomentar el desarrollo de la imaginación en el rediseño de escenas y creación de personajes; en la dimensión fluidez, StoryJumper promueve la generación libre de historias, aunque no posibilita múltiples usos de los objetos que incluyen (como que los personajes puedan moverse dentro de la escena); en la dimensión de productos elaborados, favorece la creación de narrativas digitales con variedad de recursos que permiten resaltar las aportaciones y elaboraciones de los estudiantes; y, en la dimensión resolución de problemas, el uso de esta implica un entrenamiento para su uso, por lo que su manejo supone una ocasión para el aprendizaje por descubrimiento, explorando las herramientas que incorporan y sin duda, la resolución de problemas a partir del ensayo-error, y de la experimentación en cada una de las fases del proceso creativo de la narrativa digital.

Como lo señalan Bellver y Del Moral (2017), una aplicación dirigida para la creación de narrativas digitales por sí solas no garantizan el desarrollo de la creatividad en la etapa infantil, sino que es de vital importancia la intervención didáctica y orientación de los docentes para introducirla en escenarios educativos y lograr activar la creatividad a partir de la creación de las narrativas digitales y la manipulación de herramientas digitales.

## Evaluación

Para Pedro Ahumada (2005) existe una evaluación alternativa la cual intenta averiguar qué sabe el estudiante o qué es capaz de hacer, utilizando métodos que sean diferentes a solamente aplicar pruebas o exámenes de respuestas cerradas o abiertas. Se trata de una evaluación centrada especialmente en procesos más que en resultados, destinada a mejorar la calidad y el nivel de los aprendizajes, con el propósito principal de aumentar la probabilidad de que los estudiantes aprendan, con el fin de que eleven sus niveles de comprensión asegurando su permanencia y posterior aplicación.

Esta evaluación alternativa utiliza estrategias de auto y coevaluación para obtener evidencias durante el proceso de aprendizaje y le permite conocer al estudiante el nivel de logro de sus aprendizajes significativos. El carácter participativo es uno de los aspectos centrales en esta evaluación, pues los responsabiliza de su propio aprendizaje y el docente asume su rol de “mediador” de este aprendizaje (Ahumada, 2005).

Ahumada (2005) cita a Collins, Brown y Neuman (1995), quienes señalan que esta forma de evaluación se “concibe como un proceso colaborativo y multidireccional, en el cual los alumnos se autoevalúan, son evaluados por sus pares y por el maestro y este a su vez aprende de y con sus alumnos”.

Durante este proceso evaluativo centrado en el aprendizaje se debe tener en cuenta los conocimientos previos de los estudiantes e instaurar niveles de progreso en el acercamiento a un determinado conocimiento; lo que obliga al docente a estar siempre atento a las posibles desviaciones o carencias en el proceso de enseñanza y aprendizaje, con el fin de hacer las observaciones y correcciones necesarias al estudiante para que los reconozca; lo que llamamos retroalimentación (Ahumada, 2005).

Siendo así, en esta evaluación se enfatizan las funciones diagnóstica, formativa y sumativa durante el proceso evaluativo y el error durante la evaluación es una forma natural de aprender, que no conduce a ninguna sanción. Todas las posibles dificultades o carencias que se evidencien por el proceso evaluador solo conducirán a un mejoramiento permanente del proceso de aprender mediante actividades de profundización o refuerzo (Ahumada, 2005).

### **Sistematización de Experiencias**

Sáenz, et.al., (2019), en el documento, “Sistematización de Prácticas Educativas: Guía conceptual para educadores”, conciben la sistematización como una perspectiva investigativa potente que, mediante un proceso reflexivo, permite que los distintos actores educativos construyan un relato colectivo sobre una práctica educativa en contexto, relato objeto de interpretación por parte de los mismos actores para generar nuevas perspectivas de conocimiento (micro teoría confrontable con la teoría existente) que permita renovar y transformar sus prácticas.

Para Oscar Jara (2015) toda sistematización implica la recuperación de la experiencia, reconstruir lógicamente el proceso vivido que permitirá luego realizar una interpretación y reflexión crítica para obtener aprendizajes significativos y de transformación; Jara (2018) señala como fundamental, que durante la experiencia se hayan ido elaborando o recogiendo registros que servirán para ser retomados en una perspectiva de proceso, a través de registros visuales, escritos, auditivos, gráficos, audiovisuales, etc., ya que sin ellos es prácticamente imposible hacer una buena sistematización.

Para Sáenz, et, al (2019), la sistematización tiene como objeto de estudio la práctica educativa; prácticas que pudieron haberse desarrollado en sucesos pasados de la acción presente, que se realizan mediante un proceso (DRI) que

incluye descripción, reflexividad e interpretación, con el fin posibilitar la generación de nuevas perspectivas de conocimiento.

En la *descripción* intenta contar lo más detalladamente posible los sucesos, acciones, interacciones, relaciones, ideas, expresiones, sentidos y los datos empíricos, es decir, datos que suceden en la práctica y que son objetos de observación de los hechos. En la *reflexividad*, el docente es un sujeto activo de las prácticas, es analítico, investigador, productor de conocimiento, que toma una postura crítica y evalúa los elementos constitutivos de la práctica misma y sus efectos, para producir información y tomar decisiones de mejoramiento. En la *interpretación*, el docente da un significado más amplio del que constituye la práctica misma por medio de una comprensión analítica y orientación teórica, reconstruyendo los procesos a nuevas perspectivas y dimensiones de significado (Sáenz, et, al 2019).

Jara (2018) realiza una propuesta *en cinco tiempos* para realizar la sistematización de una experiencia:

**1. El punto de partida: La experiencia**

- Haber participado en la experiencia.
- Contar con registros de la experiencia

**2. Formular un plan de sistematización**

- **¿Para qué queremos sistematizar? (Definir el objetivo).** Definir de la manera más clara y concreta el sentido, la utilidad o el resultado que se espera obtener de la sistematización. Este objetivo debe responder a una necesidad y perseguir un fin útil.

- **¿Qué experiencia(s) queremos sistematizar? (Delimitar el objeto).**

Se debe escoger la experiencia concreta a sistematizar, ubicada en los límites del espacio y del tiempo, es decir, dónde se realizó y en qué periodo.

- **¿Qué aspectos centrales nos interesan más? (Precisar un eje de sistematización).** Se hace necesario precisar el enfoque que se le quiere dar a la sistematización para no dispersarse. Es como la columna vertebral que comunica con toda la experiencia. Concentra el foco de atención en torno al aspecto o aspectos centrales que, como un hilo conductor, cruzan el trayecto de la experiencia.

- **¿Qué fuentes de información tenemos y cuáles necesitamos?** Se busca y acumula toda la información existente (búsqueda documental, testimonios, entrevistas, etc.) no solo respecto al tema que se quiere sistematizar, sino también a los objetivos definidos y que estén relacionados con los aspectos de interés.

- **¿Qué procedimiento concreto vamos a seguir y en qué tiempo?** Organización de un plan detallado de los pasos concretos que se darán para sistematizar: las diferentes etapas o fases, las personas participantes, las actividades o tareas a realizar, lo que se espera lograr en cada una de ellas, las técnicas a utilizar, etc.

**3. La recuperación del proceso vivido** (no es necesario hacer estos dos procesos por separado)

- **Reconstruir la historia de la experiencia.** Se detallan y describen a manera de narración los acontecimientos que fueron sucediendo durante la experiencia de manera cronológica, principalmente aquellos aspectos que se relacionan con el eje de sistematización.

- **Ordenar y clasificar la información.** Permite reconstruir de manera precisa los diferentes aspectos particulares presentes en la experiencia, vista ya

como proceso. (motivaciones de los participantes, acciones de formación, reacciones, logros y dificultades, emociones, sensaciones, opiniones, etc.)

**4. Las reflexiones de fondo.** Pregunta clave ¿Por qué pasó lo que pasó (y no pasaron otras cosas)? Se realizan reflexiones que, a través de procesos de análisis y síntesis, permiten construir interpretaciones críticas sobre lo vivido y desde la riqueza propia de la experiencia.

- **Procesos de análisis, síntesis e interrelaciones.** Se ven las coherencias e incoherencias internas; secuencias y rupturas; continuidades y discontinuidades; características asumidas a lo largo del tiempo; etc.

- **Interpretación crítica.** Se realiza una lectura crítica de la experiencia y una confrontación de nuestra interpretación de la experiencia con otras formulaciones teóricas u otras experiencias, lo que permitirá entender la lógica de la experiencia y producir nuevos conocimientos provenientes de la teorización *sobre* y *desde* nuestras experiencias.

#### **5. Los puntos de llegada**

- **Formular conclusiones, recomendaciones y propuestas.** Se formulan conclusiones teóricas, prácticas y de los principales aprendizajes obtenidos gracias a la interpretación crítica que permiten generar recomendaciones y propuestas para futuras sistematizaciones.

- **Estrategia para comunicar los aprendizajes y las proyecciones.** Se realiza un informe de síntesis del proceso de sistematización para compartir con otras personas por medio de foros, ponencias, video, folleto, etc.

En síntesis, para la ejecución de este trabajo he adoptado la noción de sistematización como un proceso que se inicia con la recuperación de una experiencia educativa, en la que reconstruyo lo vivido siguiendo el proceso DRI

expuesto por Sáenz, et, al (2019) Descripción, Reflexión, Interpretación, para obtener aprendizajes significativos, transformar la práctica educativa y generar nuevas perspectivas de conocimiento. Así mismo, tuve en cuenta los elementos presentes en la propuesta de los cinco tiempos de Jara (2018) para la sistematización de la experiencia educativa.

### **Antecedentes de investigaciones y sistematizaciones**

Como antecedente a esta experiencia se encontraron algunos proyectos de investigación enfocados en el trabajo de narrativas digitales con los estudiantes, de los cuales se exponen tres de ellos.

Primero. En el año 2017 se realizó un proyecto de grado para Maestría en Educación, realizado por Aidaly Finscué Toro, en el cual se expone el uso de la herramienta de programación Scratch como estrategia pedagógica para ayudar a los estudiantes en el fortalecimiento de la seguridad y confianza en el momento de hablar en público, haciendo uso de narraciones digitales sobre historias vividas por ellos. En esta experiencia realizada con 60 estudiantes de grado sexto, se logró que por medio de la herramienta los estudiantes afianzaran su confianza para hablar en público, crearan competencias comunicativas y de colaboración y a la vez enriquecieran conocimientos en el uso de herramientas TIC en programación.

Segundo. En el año 2017 se realizó en la Universidad de Kebangsaan-Malaysia, el proyecto “Enhancing the writing skills of esl primary pupils’ through the incorporation of Storyjumper” que traduce “Mejora de las habilidades de escritura de ESL en alumnos de primaria a través de la incorporación de StoryJumper”. En este estudio participaron 32 estudiantes de 5 años de la Escuela Primaria Rural de Selangor y se trabajó durante seis semanas la efectividad de StoryJumper como una herramienta web de narración digital para mejorar las habilidades de escritura en inglés de los estudiantes, al igual que el desarrollo de habilidades de colaboración y

comunicación. Se utilizaron como instrumentos un pre-test y pos-test para medir la mejora de la escritura de los alumnos usando la aplicación y un cuestionario que contenía 10 ítems para conocer sus percepciones sobre el uso de StoryJumper, en los que lograron evidenciar una mejora en la escritura en inglés de los estudiantes después de usar StoryJumper y mejora en el interés y motivación hacia la escritura, las habilidades comunicativas y colaborativas; así mismo, el análisis del cuestionario dejó en evidencia que la percepción de los estudiantes sobre el uso de StoryJumper fue totalmente positiva.

Tercero. En los años 2014-2015, María Esther del Moral-Pérez, Lourdes Villalustre-Martínez y María del Rosario Neira-Piñeiro, desarrollaron el “Proyecto Cinema: Creadores infantiles de relatos digitales”. Este proyecto estuvo basado en la creación colaborativa de relatos digitales, en el que trabajaron con 6 escuelas y 282 estudiantes. Evaluó la contribución de los relatos digitales al desarrollo de las competencias creativa, narrativa, digital y socioemocional bajo tres dimensiones: el proceso didáctico creativo, la construcción narrativa y el impacto formativo. Este proyecto permitió potenciar la narrativa en la Web 2.0 y promovió la alfabetización digital de los estudiantes y docentes, por medio de catorce relatos que realizaron los estudiantes, con recreaciones de cuentos y otros inventados, utilizando técnicas de fotorrelato y stop-motion con sonidos y ambientaciones en los que pudieron configurar producciones originales, que expresaron emociones y sentimientos.

### Diseño Metodológico para Sistematizar

PASOS PARA EL DESARROLLO DE LA SISTEMATIZACIÓN			
MOMENTO	INFORMACIÓN	ACTIVIDAD	RECURSOS
<b>Momento 1: Formulación del Plan de Sistematización</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Definir objeto</li> <li>-Delimitar el objeto</li> <li>- Precisar el eje de sistematización</li> <li>- Adquisición de fuentes de información</li> </ul>	<p>Se escogió una experiencia realizada en el año 2019 para sistematizar, teniendo en cuenta su utilidad y los resultados obtenidos de la experiencia. Se delimita el objeto, definiendo el lugar, el tiempo, el espacio y los integrantes participantes durante la experiencia. Se precisa el eje o columna vertebral de la sistematización, luego se recoge todo el material obtenido durante la experiencia para mirar su viabilidad y si se cuenta con los materiales necesarios para continuar con el proceso de sistematización. Se definen los conceptos claves de la sistematización para iniciar con la búsqueda de material documental que sustenten teóricamente la experiencia.</p>	<p>Documentos guías para realizar una sistematización</p> <p>Fotografías, videos, material de resultado que evidencia las actividades realizadas de los estudiantes.</p> <p>Artículos, bibliografía, webgrafía relacionada a los conceptos definidos.</p>
<b>Momento 2: Recuperación del proceso vivido</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Orden-clasificación de la información</li> <li>-Reconstrucción de la experiencia</li> </ul>	<p>Se clasificó y ordenó toda la información y el material recogido de acuerdo con los momentos definidos durante la experiencia. Se inició con la reconstrucción de la experiencia siguiendo el diseño didáctico ejecutado en el que se definen el periodo académico, el área, los Estándares Básicos de Competencia, los Derechos Básicos de Aprendizaje, Estándares ISTE, Habilidades del siglo XXI, saberes, espacio,</p>	<p>Fotografías, videos, material de trabajo que evidencian las actividades realizadas de los estudiantes.</p> <p>Documentos que orientan el diseño didáctico: Estándares Básicos de Competencia,</p>

		<p>tiempo, recursos, objetivos y actividades de aprendizaje. En el diseño didáctico se ejecutaron tres momentos de actividades, las cuales definen la descripción narrativa de la experiencia.</p> <p>Antes de hacer la descripción de las tres actividades se narró la experiencia previa vivida con los estudiantes que fue la que permitió que se pensara en el diseño didáctico y desarrollara la experiencia.</p>	<p>Derechos Básicos de Aprendizaje, Estándares ISTE, Habilidades del siglo XXI</p>
<p><b>Momento 3: Reflexiones de fondo</b></p>	<p>-Construcción de la interpretación y reflexión de cada momento de la experiencia.</p>	<p>Después de la descripción de cada una de las actividades se fue realizando la interpretación de la experiencia sustentándola con la teoría recogida y seguidamente las reflexiones que se iban dando de cada actividad.</p>	<p>Artículos, bibliografía, webgrafía relacionada a los conceptos definidos.</p>
<p><b>Momento 4: Los puntos de llegada</b></p>	<p>-Formulación de conclusiones y recomendaciones</p>	<p>Se realizaron las conclusiones de la experiencia y las recomendaciones para quienes deseen replicar o rediseñar la experiencia.</p>	

*Tabla 1 Momentos para el desarrollo de la sistematización de la experiencia – Diseño metodológico.*

*Elaboración propia.*

## Diseño de la Estrategia Didáctica

Para la planeación del diseño de la estrategia didáctica se tuvieron en cuenta los Estándares Básicos de Competencias para el área de Lenguaje (1° a 3°) y los Derechos Básicos de Aprendizaje de Lenguaje (Grado 2°), debido a que el Ministerio de Educación Nacional exige que todas las instituciones educativas deben organizar sus Proyectos Educativos Institucionales (PEI), mallas curriculares y planeaciones de área teniendo en cuenta los documentos anteriormente nombrados.

Para el Ministerio de Educación Nacional (2006), un estándar es “un criterio claro y público que permite juzgar si un estudiante, una institución o el sistema educativo en su conjunto, cumplen con unas expectativas comunes de calidad; expresa una situación deseada en cuanto a lo que se espera que todos los estudiantes aprendan en cada una de las áreas a lo largo de su paso por la Educación Básica y Media, especificando por grupos de grados (1.° a 3.°, 4.° a 5.°, 6.° a 7.°, 8.° a 9.° y 10.° a 11.°) el nivel de calidad que se aspira alcanzar” (p. 5).

Teniendo en cuenta lo anterior, para la planeación del diseño didáctico se trabajó con los Estándares Básicos de Competencias en el área de Lenguaje desde el factor de Producción Textual con el enunciado identificador: “Produzco textos escritos que responden a diversas necesidades comunicativas” (MEN M. D., 2006).

Por otra parte, los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) tienen total coherencia con los Lineamientos Curriculares y los Estándares Básicos de Competencias (EBC). Para el Ministerio de Educación Nacional (2016), la importancia de los DBA “radica en que plantean elementos para construir rutas de enseñanza que promueven la consecución de aprendizajes año a año para que, como resultado de un proceso, los estudiantes alcancen los EBC propuestos por cada grupo de grados” (p. 6); sin embargo, aclara que “los DBA por sí solos no constituyen una propuesta curricular y estos deben ser articulados con los enfoques,

metodologías, estrategias y contextos definidos en cada establecimiento educativo, en el marco de los Proyectos Educativos Institucionales (PEI) materializados en los planes de área y de aula” (p. 6).

Por ello, partiendo de las necesidades presentadas por los estudiantes en el área de Lenguaje se decidió trabajar el Derechos Básicos de Aprendizaje de Lenguaje V.2 para grado 2° DBA.3 con sus respectivas evidencias de aprendizaje que señala: “Identifica algunos elementos constitutivos de textos literarios como personajes, espacios y acciones” (MEN, Derechos Básicos de Aprendizaje de Lenguaje, 2016).

Así mismo, dentro de la planeación de estrategias didácticas, se hace necesario tener en cuenta las Habilidades del Siglo XXI (BIE, 2013) y los Estándares ISTE (ISTE, 2021) para el uso efectivo de la tecnología en las escuelas, debido a que se articulan al desempeño de los estudiantes y no a las áreas académicas específicas, permitiendo aprendizajes de alto impacto.

<b>DISEÑO DE EXPERIENCIA</b>	
<b>Docente</b>	Judith Andrea Rivas Rojas
<b>Grado</b>	3°
<b>Unidad</b>	IV periodo
<b>Área</b>	Lenguaje – español
<b>Estándar Básico de Competencias de Lenguaje de 1°a 3°</b>	<b>Producción textual:</b> Produzco textos escritos que responden a diversas necesidades comunicativas.

<b>Derechos Básicos de Aprendizaje 2°</b>	<b>DBA.3:</b> Identifica algunos elementos constitutivos de textos literarios como personajes, espacios y acciones.
<b>Estándares ISTE</b>	<p><b>Comunicador creativo:</b> Los estudiantes se comunican claramente y se expresan creativamente para una variedad de propósitos usando las plataformas, herramientas, estilos, formatos y medios digitales apropiados a sus metas.</p> <p>b. Crean obras originales o de manera responsable replantean o remezclan recursos digitales en nuevas creaciones.</p>
<b>Habilidades del siglo XXI</b>	<p><b>Habilidades de pensamiento creativo:</b> Creatividad - Habilidad para generar algo que genuinamente es nuevo y original, así sea solo en lo personal (original solo para la persona) o cultural (el trabajo hace una adición significativa a un dominio de la cultura según lo reconocen los expertos).</p> <p><b>Habilidades de colaboración:</b> Cooperar con otros - Interactúa con otros en forma amistosa, cortés y cuidadosa y demuestra respeto por las ideas, opiniones y contribuciones de otros; busca información de los demás para comprender sus acciones y reacciones; ofrece información clara sobre sus propios intereses y actitudes de manera que los otros puedan entender sus acciones y reacciones; procura ajustar sus acciones teniendo en cuenta las necesidades de los demás y/o la tarea que se debe cumplir</p>
<b>Saberes de la Unidad</b>	
<b>Saber Conocer</b>	Reconocer la estructura de un cuento (inicio, nudo, desenlace) y las características principales (personajes, lugares, tiempos).
<b>Saber Hacer</b>	Crear un texto narrativo que evidencie una estructura y las características principales de un cuento.
<b>Saber Ser</b>	<p>Ser creativo en la elaboración del cuento.</p> <p>Ser cooperativo con sus compañeros en el intercambio de ideas y revisiones para la creación del cuento.</p>
<b>Espacio / Tiempo</b>	<p><b>Espacio:</b> Salón de clases y Sala de informática</p> <p><b>Tiempo:</b> 7 semanas de trabajo, repartidas en sesiones de 4 horas a la semana.</p>
	Recursos y herramientas:

<b>Recursos/ Herramientas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Audiocuentos – YouTube</li> <li>- Cuentos</li> <li>- Cuadernos – lápiz – borrador – colores</li> <li>- Computadores</li> <li>- Internet</li> <li>- Aplicación Web - Storyjumper</li> <li>- Proyector Video Beam</li> <li>- Parlantes</li> </ul>
<b>OBJETIVOS DE APRENDIZAJE</b>	
<p>El estudiante estará en capacidad de elaborar un cuento creativo, que evidencie estructura y características principales, haciendo uso de la aplicación web Storyjumper.</p>	
<b>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE</b>	
<b>Actividad 1 - Había una vez...</b>	
<p><b>Objetivos de la actividad:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconocer la estructura de un cuento (inicio, nudo, desenlace) y las características principales (personajes, lugares, tiempos).</li> <li>- Desarrollar habilidades comunicativas en el uso del lenguaje</li> </ul> <p><b>Descripción de la actividad:</b> En esta actividad los estudiantes podrán desarrollar sus habilidades comunicativas y reconocer las características principales y estructura de un cuento por medio de la interacción con diversos cuentos y audiolibros infantiles</p> <p><b>Tiempo:</b> 1 semana (4 horas de trabajo)</p> <p><b>Fases:</b></p> <p><b>Fase 1:</b> Audiocuentos</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. La docente llevará a los estudiantes a la sala de informática y les proyectará los siguientes audiocuentos: <ul style="list-style-type: none"> <li>- El elefante que perdió su anillo (fábula – anónima)</li> <li>- El regalo del sol – Dianne Stewart y Jude Daly</li> <li>- La mejor familia del mundo – Susana López y Ulises Wensell</li> </ul> </li> <li>2. Antes de observar cada cuento la docente hará las siguientes preguntas orientadoras: ¿De qué crees que trata el cuento? ¿Por qué crees que le colocaron ese título? ¿Quién es el autor?</li> <li>3. Antes de finalizar cada audiocuento la docente lo parará para preguntarle a los estudiantes cuál creen que sería el final de la historia y por qué.</li> </ol>	

4. Al finalizar cada audiocuento la docente les preguntará a los estudiantes sobre los personajes, el lugar o lugares donde sucede la historia, qué sucede al inicio de la historia, cuál es el problema que se presenta en la historia y cuál es el final.

### Fase 2: Cuentos

1. Ya en el salón de clases, la docente les explicará a los estudiantes la estructura del cuento y las características principales y les dará ejemplos con los audiocuentos vistos y escuchados.
2. Luego, los estudiantes se ubicarán de forma circular y la docente realizará con los estudiantes la lectura de los cuentos:
  - Choco encuentra una mamá (Keiko Kasza)
  - El tigre y el ratón (Keiko Kasza)
3. Antes de realizar la lectura, los estudiantes observarán la carátula del cuento y harán inferencias a partir del título de lo que puede suceder en la historia, de quiénes serán los personajes y conocerán el autor del cuento.
4. Luego, antes de finalizar el cuento la docente realizará las mismas intervenciones que en la fase anterior, preguntándole a los estudiantes cuál creen que sería el final y por qué.
5. Y al finalizar cada cuento la docente les preguntará a los estudiantes sobre las características principales, es decir, los personajes, el lugar o lugares donde sucede la historia, y la estructura del cuento, es decir, lo que sucede en el inicio, el nudo y el final de la historia y por último si les gustó y por qué.

### Fase 3: Represento

1. La docente les pedirá a los estudiantes que escojan uno de los audiocuentos o cuentos y representen por medio de dibujos lo que sucede en las tres partes del cuento (inicio, nudo y final). Antes de iniciar deberán escribir el título del cuento que escogieron.

### Actividad 2. Entonces sucedió...

**Objetivos de la actividad:** Crear un texto narrativo creativo que evidencie la estructura y las características principales de un cuento.

**Descripción de la actividad:** En esta actividad los estudiantes podrán realizar su propio cuento creando y caracterizando personajes (como mínimo dos personajes), interacciones entre los personajes, tiempos y lugares de la historia y evidenciar una estructura en ella (inicio, nudo - conflicto- y final -solución-). También, trabajarán de manera colaborativa para coevaluar las producciones escritas de sus compañeros y usarán la aplicación web Storyjumper para fortalecer la creatividad mediante la producción de una narrativa digital que implica crear personajes, escenarios, grabación de voz, uso de sonidos, etc.

**Tiempo:** 4 semanas (4 horas de trabajo a la semana)

**Fases:**

**Fase 1:** ¿Qué es Storyjumper?

1. La docente llevará a los estudiantes a la sala de informática y les mostrará la aplicación web Storyjumper y su contenido: (escenas, personajes, personalización de personajes, textos, sonidos, etc.). Relacionará lo que se puede hacer en la aplicación con los audiocuentos que observaron y escucharon anteriormente.
2. La docente les explicará a los estudiantes el objetivo de la actividad y cómo de manera divertida y creativa podrán realizar su propio cuento.

**Fase 2:** Soy creativo

1. La docente les mostrará y explicará a los estudiantes una lista de chequeo que deberán tener en cuenta para la creación de su propio cuento.
2. Luego los estudiantes deberán crear su cuento (siguiendo la lista de chequeo)
3. Al finalizar la creación de los cuentos, los estudiantes deberán intercambiar con un compañero, para que puedan realizar la lectura y revisar si el de su compañero cumple o no con la lista de chequeo. Luego tendrán un tiempo de 10 minutos para que puedan conversar entre parejas y dar sugerencias o aportes a los cuentos de sus compañeros.
4. Los estudiantes realizarán un segundo borrador de su cuento haciendo ajustes según las sugerencias de sus compañeros y luego lo entregarán a la docente.
5. La docente realizará la debida revisión a cada uno de los cuentos teniendo en cuenta la lista de chequeo y dará la retroalimentación a los estudiantes.
6. Los estudiantes realizarán el tercer borrador del cuento haciendo los ajustes respectivos, pero esta vez lo realizarán en hojas de block grapadas (simulando un libro) con su respectiva portada, título, dibujos, autor, etc.

**Fase 3:** Manejo Storyjumper

1. Después de tener listos los cuentos, la docente llevará a los estudiantes a la sala de informática para que puedan acceder, manipular y aprender a usar la aplicación Storyjumper (insertar personajes o escenas, crear personajes, escribir texto, grabar audios, mover, eliminar, etc). Teniendo en cuenta que la aplicación está en inglés, la docente saca junto con los estudiantes el vocabulario y lo traducen en el tablero.

**Fase 4:** ¡Manos a la obra! Construyo mi narrativa...

1. La docente entregará y explicará a los estudiantes una nueva lista de chequeo que deberán seguir para la creación de la narrativa en la aplicación Storyjumper.
2. Luego los estudiantes se ubicarán por parejas (solo tres grupos estarán de 3 estudiantes) y empezarán a plasmar el cuento que crearon en la aplicación Storyjumper.
3. Los estudiantes deberán tomar turnos y organizarse colaborativamente para cumplir con el trabajo.

**Nota:** Durante toda la actividad la docente estará haciendo el acompañamiento y seguimiento respectivo a los estudiantes, para despejar dudas y aportar pequeñas ideas.

### **Actividad 3:** Colorín colorado...

**Objetivo de la actividad:** Coevaluar con sus compañeros y docente la creación de la narrativa en la aplicación web Storyjumper.

**Descripción de la actividad:** En esta actividad los estudiantes podrán coevaluar con sus compañeros y docente las narrativas digitales creadas en la aplicación web Storyjumper.


**Tiempo:** 2 semanas (4 horas de trabajo a la semana)

**Fases:**

**Fase 1:** Colorín colorado

1. La docente llevará a los estudiantes a la sala de sistemas para revisar y socializar de manera grupal las creaciones.
2. El orden para la exposición de las presentaciones se realizará de manera voluntaria por cada estudiante.
3. Cada presentación se proyectará y una vez finalizada se realizará la coevaluación utilizando las listas de chequeo.
4. Al finalizar la coevaluación a cada estudiante, deberán dar felicitaciones a sus compañeros y explicar los aspectos que más les gustó de la narrativa.

## Evaluación – Listas de chequeo

Lista de chequeo – Creación del cuento		
Requisito	Cumple	No cumple
Tiene un título		
<b>Expone inicio del cuento:</b> Se mencionan los personajes: personas, animales o cosas y cuándo y dónde sucede la historia (lugar y tiempo).		
<b>Expone el nudo o problema:</b> Cuenta lo que sucede con los personajes y cómo se complica la situación inicial por la que aparece un problema.		
<b>Expone un final o desenlace:</b> Cuenta cómo se soluciona el problema y la forma en que termina el cuento.		
Aparece el autor del cuento		
Es un cuento nuevo, inventado e imaginativo.		
El cuento tiene dibujos relacionados a la historia.		

Lista de chequeo- Cuento en Storyjumper		
Requisito	Cumple	No cumple
Tiene una portada decorativa con el título, dibujos y nombre del autor.		
Tiene escrito una dedicatoria.		
Utiliza cuadros de texto.		
Utiliza personajes de Storyjumper o crea nuevos personajes.		
Utiliza escenas relacionadas al cuento.		
Realiza grabaciones de su voz en algunas o todas las páginas.		
Utiliza efectos de sonido o música en algunas o todas las páginas.		
Su narrativa evidencia el inicio, nudo y final del cuento.		
Es un cuento nuevo, creativo e imaginativo.		

Tabla 2 Diseño de la estrategia didáctica. Elaboración propia.

## Descripción, Interpretación y Reflexión de los Momentos de la Experiencia

### Momento previo a la experiencia pedagógica

Iniciaré por narrar lo que ocurrió previamente a la experiencia.

Empecé trabajando con los estudiantes el cuento por medio de lecturas individuales y grupales de cuentos favoritos traídos desde casa; estudiamos los títulos, las portadas, los autores y los personajes, y pude observar que muchos de los niños ya se los sabían de memoria. La siguiente actividad era que los estudiantes construyeran uno propio, pero noté que cuando iban a escribir, varios estudiantes manifestaban no saber qué escribir y pedían ideas a sus compañeros o a mí. Ya en el momento de revisar los cuentos creados, observé un aspecto en particular: algunos habían escrito unos que ya existían con algunas modificaciones y otros habían hecho mezclas de historias existentes, es decir, no habían inventado un cuento original con sus propios personajes. Estos son algunos ejemplos:

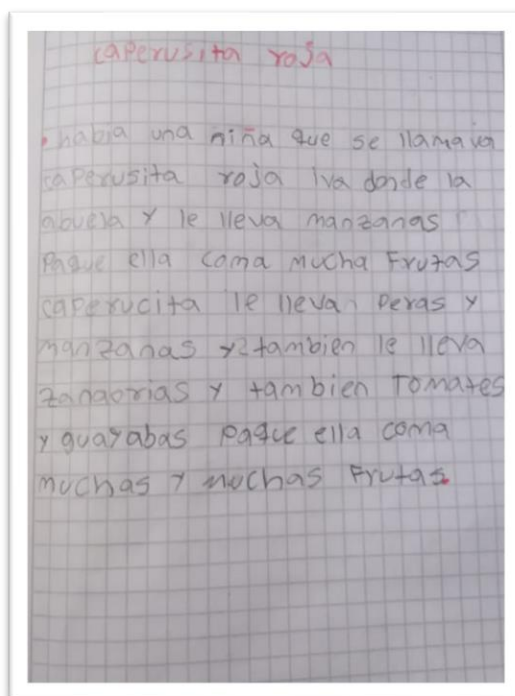


Ilustración 4. Cuento de un estudiante "Caperucita Roja"

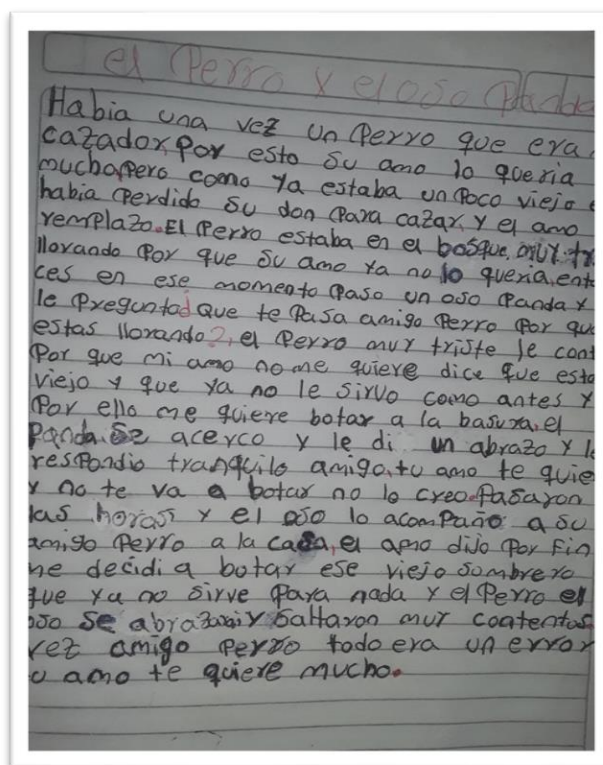


Ilustración 5. Cuento de un estudiante: "El perro y el oso panda"

En el primero (**Ilustración 4**) se puede observar que el estudiante utilizó el cuento y personajes de "La caperucita roja" (caperucita y abuela), realizó modificaciones a la historia, no evidencia una estructura en su escrito y describe solamente algunas acciones de los personajes; por otro lado, en la **Ilustración 5** se observa un cuento un poco más elaborado, describiendo detalles sobre sucesos de los personajes y con una estructura que permite evidenciar el inicio, nudo y desenlace de la historia, no obstante el cuento no es inventado, sino que ha sido modificado mezclando los cuentos "El viejo perro cazador" y "Los músicos de Bremen", ha anexado el personaje del oso panda y ha dado otro final a la historia. Según Menchén (2005) existen dimensiones que ayudan a definir la creatividad en el aula, como la fluidez y la flexibilidad del pensamiento, que permiten usar ideas existentes y transformarlas para interpretar un hecho o crear, como por ejemplo, componiendo un nuevo cuento a partir de uno conocido, lo que quiere decir, que el hecho de que los estudiantes hayan utilizado cuentos conocidos y los hayan

modificado no es por falta de creatividad, ya que la fluidez de expresión y la flexibilidad del pensamiento hacen parte de ella, pero el ideal de la creatividad, es fomentar la originalidad de las ideas y de los productos.

Teniendo en cuenta lo anterior, pude analizar que los estudiantes necesitaban fortalecer su creatividad desde la originalidad para la elaboración de su propio cuento, desarrollar sus habilidades comunicativas y reconocer la estructura y elementos principales de este; siendo así, mi tarea como docente era replantearme y diseñar una estrategia didáctica que me permitiera solucionar estas necesidades. Para iniciar, debía realizar ejercicios de narración con los estudiantes que permitieran desarrollar las habilidades comunicativas, específicamente leer y escribir, ya que acercándolos más a la lectura por medio de interacciones con los cuentos les ayudaría no solo a mejorar su comprensión de lectura, sino a enriquecer su vocabulario, sus expresiones comunicativas, su creatividad y a reconocer la estructura y características principales del cuento. Además, haría uso de las TIC para rediseñar significativamente la experiencia de aprendizaje, ya que los estudiantes podrían fortalecer su creatividad desde la originalidad con el uso de la aplicación Storyjumper, que les permitiría conocer y construir más posibilidades de personajes, escenarios, interacciones y más allá de solo construir un cuento construirían una narrativa digital.

Decidí entonces reconfigurar el diseño de la práctica a partir de tres actividades consecutivas: la primera, orientada a que los estudiantes pudieran reconocer la estructura y características principales del cuento y desarrollar habilidades comunicativas a través de la interacción de estos y diversos audiolibros infantiles; la segunda, encaminada a que los estudiantes pudieran realizar su propio cuento, creando y caracterizando personajes, interacciones, tiempos y lugares de la historia en una estructura que evidencie el inicio, nudo y final, con ayuda de la aplicación Storyjumper que les permite ampliar posibilidades en su construcción y

fortalecer la creatividad desde la originalidad por medio de una narrativa digital; y la tercera, orientada a la coevaluación entre compañeros y docente de las narrativas digitales elaboradas. A continuación, presento la descripción y análisis del desarrollo de cada una de estas actividades.

## **Actividad 1**

### **Nombre de la actividad: Había una vez**

#### ***Descripción de la actividad:***

Esta actividad busca que los estudiantes desarrollen sus habilidades comunicativas y reconozcan las características principales y estructura de un cuento por medio de la interacción con cuentos y audiolibros infantiles.

**Tiempo:** 1 semana (4 horas de trabajo)

**Lugares:** Sala de informática y aula de clases del grado 2D.

**Participantes:** estudiantes (33) y docente

**Recursos:** Audiolibros (El elefante que perdió su anillo (fábula – anónima); El regalo del sol – Dianne Stewart y Jude Daly; La mejor familia del mundo – Susana López y Ulises Wensell) Cuentos: (Choco encuentra una mamá y El tigre y el ratón de Keiko Kasza), Video Beam, parlantes, computador.

Inicié llevando a los estudiantes a la sala de informática, les expliqué que íbamos a ver y a escuchar tres cuentos y que de esos cuentos yo iba a hacer algunas preguntas, por lo tanto, debían estar muy atentos. Los noté muy contentos y a la expectativa de lo que les iba a mostrar, entre ellos comentaban en voz baja los posibles cuentos que verían. Para empezar con el primer audiocuento, les mostré a los estudiantes el nombre y les hice algunas preguntas como ¿De qué creen que trata el cuento? ¿Por qué creen que le colocaron ese título? ¿Quiénes serán los personajes?, a lo cual muy participativos empezaron a generar ideas y dar respuestas. El primer audiocuento que se proyectó fue “El elefante que perdió su

anillo”, es un cuento que a medida que se va narrando se van dibujando muy despacio algunas escenas y no contiene texto, lo que hacía que los estudiantes estuvieran muy concentrados escuchando e imaginando lo que iba sucediendo en el transcurso de la historia. Fue muy grato para mi ver sus ojos casi sin parpadear. A mitad de la historia hice una pequeña pausa y les hice algunas preguntas como ¿Qué creen que va a hacer el cocodrilo? ¿Por qué creen que el cocodrilo le dijo eso al elefante? ¿Qué creen que va a hacer el elefante?, luego lo seguí proyectando para que contrastaran sus respuestas con lo que estaba sucediendo; y, cuando el cuento ya iba llegando a su final lo paré nuevamente y les pregunté ¿Cuál creían que sería el final de la historia y por qué?, para lo cual pude sorprenderme con los diversos finales que se inventaron para la historia; a continuación, comparto en forma de diálogo algunos de esos finales:

**Estudiante (E)1:** - “no creo que el elefante encuentre el anillo, la verdad debería de comprar otro o si no tiene plata decirle la verdad a la elefanta, que ella como lo ama no se va a enojar y después cuando vuelva a tener plata le compra otro anillo y se casan felices”-

**(E) 2:** “el cocodrilo se vuelve bueno y le ayuda al elefante a buscar el anillo y luego lo encuentran y se puede casar con la elefanta”

**(E) 3:** “el elefante sí encuentra el anillo y se pone muy feliz y va y se casa con la elefanta y tienen muchos elefanticos”

Continué con la proyección del cuento para que los estudiantes pudieran conocer el final de la historia y comparar con los finales que muchos habían dicho, así podrían darse cuenta si su predicción le había atinado o no, al final de la historia. Al finalizar les hice preguntas de comprensión de lectura como ¿Quiénes fueron los personajes del cuento? ¿En qué lugar o lugares sucede la historia? ¿Qué sucedió al inicio? ¿Cuál fue el problema que se presentó en la historia? ¿Cuál fue el final? Y si

les había gustado el cuento; estas preguntas desarrollarían habilidades comunicativas y de pensamiento en los estudiantes y me permitirían conocer si habían comprendido la historia y si estarían en capacidad de reconocer y diferenciar la estructura y características del cuento, aun sin habérselas explicado. En la mayoría de las preguntas de comprensión los estudiantes respondieron bien, pero pude notar que algunos mostraron dificultad para responder acertadamente cuando se les preguntó qué había sucedido al inicio del cuento, ya que se fueron directamente a describir lo que sucedió en el problema de la historia (que el elefante había perdido el anillo), a lo que les pregunté que si estaban seguros de que así iniciaba el cuento, lo que hizo que se quedaran en silencio pensando, hasta que un estudiante comenzó a contar acertadamente lo que había sucedido al inicio y los demás estudiantes comprendieron y completaron el aporte del compañero.

De la misma manera trabajé con los audiocuentos “El regalo del sol” y “La mejor familia del mundo”. Estos, a diferencia del cuento anterior sí contenían texto, pero también se van narrando e ilustrando cada una de las escenas de la historia. Cabe resaltar que, en estas ocasiones, los estudiantes lograron con facilidad responder las preguntas y diferenciar y explicar lo que había sucedido al inicio, en el nudo y al final de la historia.

Luego fuimos al salón de clases. Aquí les expliqué a los estudiantes que todos los cuentos tienen unas características principales y una estructura, es decir, una organización, y que eso era lo que ellos habían encontrado en las historias anteriores cuando hablábamos de los personajes, lugares, del inicio, el problema y el final de la historia; les expliqué que los cuentos al inicio, por lo general, explicaban quiénes y cómo eran los personajes y el lugar o los lugares donde ocurría la historia, igualmente siempre se presenta un conflicto o problema con los personajes y se convierte en el nudo de la historia, pero este problema tiene una solución que se resuelve en el final. Esto lo hice con el fin de que los estudiantes pudieran relacionar

el ejercicio previo con el reconocimiento de la estructura y las características principales que los seguiríamos utilizando de aquí en adelante. Después, les dije a los estudiantes que leeríamos entre todos algunas historias para encontrarles las características principales y la estructura. Leímos “Choco encuentra una mamá” y “El tigre y el león” (los estudiantes ya los conocían). Iniciamos con “Choco encuentra una mamá” y antes de leerlo les mostré la portada del cuento y les leí el nombre del autor, a lo que los estudiantes demostraron alegría y antes de permitirme hacer preguntas empezaron a hablar de este:

**(E) 1:** yo sé de qué trata ese cuento, es un cuento muy tierno

**(E) 2:** Síí yo también, es de un pollito que no tiene mamá y le pregunta a un poco de animales que si son su mamá

**(E) 3:** No es un pollito! Es un pajarito, ¿cierto profe?

Al ver que los estudiantes empezaron a hablar del cuento que ya conocían les hice una serie de preguntas para que pudieran renarrar el cuento y así permitirme conocer cuál era la estructura que tenían del cuento, el orden de los sucesos y las características principales de este; les pregunté si se acordaban de todos los personajes que había en el cuento, cuál era el orden de los personajes con los que Choco había hablado, en qué lugar o lugares sucedía la historia, qué sucedía al inicio, cuál era el problema o nudo y en qué finalizaba la historia, a lo que los estudiantes respondieron acertadamente a la mayoría de preguntas, como si lo hubiesen leído el día anterior, a excepción de pequeños detalles. Luego, para corroborar todo lo que habían dicho sobre el cuento, realicé la lectura colectiva de este, a lo que los estudiantes que habían acertado en sus aportes demostraban emoción por haberse acordado. El mismo ejercicio se realizó con el cuento de “El tigre y el ratón”. Para finalizar la actividad, les pedí a los estudiantes que escogieran uno de los audiocuentos o cuentos para representarlo por medio de dibujos a

manera de secuencia en tres cuadros, donde cada cuadro contaría el inicio, nudo y final de la historia.

### ***Interpretación***

Autores como Jiménez y Gordo (2014) y Franco (2004) resaltan la importancia de usar los cuentos como recurso didáctico para desarrollar habilidades comunicativas en los estudiantes, lo que involucra la expresión, enriquecer el vocabulario y la escritura, al igual que les permite despertar la curiosidad, transmitir emociones, fomentar la imaginación y la creatividad, ya que mientras los estudiantes imaginan un final distinto, predicen hechos de la historia, reconocen los personajes y modifican la trama, están potenciando su creatividad y desarrollando su capacidad de fluidez, flexibilidad y originalidad.

Hacerle diversas preguntas al cuento, incluso antes de empezar, les permite a los estudiantes ser descriptivos teniendo clara la información que proporciona y ser analíticos cuando se trabaja desde lo inferencial con el fin de proponer hipótesis de lo ocurrido (Correa, 2003). No basta solamente con que el estudiante realice ejercicios individuales o grupales de lectura si no se hace un buen ejercicio, en que deba tomarse el tiempo para pensar aspectos sobre lo que está leyendo. Es de gran importancia, como se hizo en esta actividad, realizar una lectura compartida con los estudiantes y trabajar con ellos los tres momentos en el proceso de lectura; el antes de la lectura para poder activar conocimientos previos y formular hipótesis de la historia; el durante la lectura para hacer inferencias o predicciones sobre lo que está sucediendo y, el después del cuento para estudiar la estructura de todo el cuento (Llamazares y Cortés, 2016)

Igualmente, hacer que los estudiantes renarren la historia (Correa, 2003) les permite hacer la tarea de dominar inconscientemente la estructura del cuento, manejar los tiempos de los sucesos y reconocer qué hechos fueron primero, luego,

después y al final. Así mismo, reconocen los personajes de la historia y los lugares en los que ocurren los hechos.

### ***Reflexión***

En esta actividad, los estudiantes lograron reconocer la estructura y las características principales de un cuento, sin necesidad de haber iniciado explicándoles de manera conceptual cómo se define cada una, sino que por medio del trabajo realizado con los cuentos de manera grupal y con ejercicios de lectura compartida lograron identificarlos. Igualmente, los estudiantes lograron desarrollar sus habilidades comunicativas, específicamente la comunicación oral y la lectura, debido a que pudieron expresar sus ideas, hacer inferencias o predicciones y comprensiones de los cuentos leídos. Siendo así, los estudiantes lograron los objetivos propuestos en la actividad y también el Derecho Básico de Aprendizaje 3 de Lenguaje, que declara que están en la capacidad de identificar elementos constitutivos de textos literarios, en el caso del cuento, los personajes, espacios y acciones.

Esta actividad me permitió ver a los estudiantes motivados, concentrados y participativos. Cabe resaltar que fue importante el trabajo con los audiocuentos, ya que les permitió a los estudiantes utilizar la visión y la audición para alimentar la imaginación de lo narrado en la historia, fue una manera diferente de trabajar el cuento y por los aprendizajes dejados en los estudiantes, las expresiones en sus caras, la facilidad con la que imaginaban finales para las historias y su buena participación, sé que les gustó la actividad y dio buenos frutos; así mismo, al hacer el ejercicio de la lectura compartida en voz alta con los estudiantes, fue necesario que yo realizara entonaciones y cambio de voces para cautivar la atención de los estudiantes e involucrarlos con la lectura.

## Actividad 2

### Nombre de la actividad: Entonces sucedió...

#### ***Descripción de la actividad:***

El propósito de esta actividad es que los estudiantes realicen su propio cuento, creando y caracterizando personajes (como mínimo dos), interacciones, tiempos y lugares de la historia y evidenciar una estructura en ella (inicio, nudo - conflicto- y final -solución-). También, trabajar de manera colaborativa para coevaluar las producciones escritas de sus compañeros y usar la aplicación web Storyjumper para fortalecer<sup>4</sup> la creatividad mediante la producción de una narrativa digital que implica crear personajes, escenarios, grabación de voz, uso de sonidos, etc.

**Tiempo:** 9 semanas (4 horas de trabajo a la semana).

**Lugares:** Sala de informática y aula de clases del grado 2D.

**Participantes:** estudiantes (33) y docente

**Recursos:** Hojas de papel, lápices y colores, proyector video beam, parlantes, computadores, internet.

Para esta segunda actividad, llevé nuevamente a los estudiantes a la sala de informática y les comenté que les mostraría una página en internet que permitía crear cuentos divertidos parecidos a los audiocuentos que habíamos revisado, en ese momento pude observar felicidad en sus rostros y se miraban emocionados los unos con los otros; seguidamente, les proyecté la aplicación web StoryJumper. Empecé por mostrarles la diversidad de personajes y objetos (animales, personas, fantasmas, accesorios, etc.) y la posibilidad de crear avatares de personas (sus caras mostraban asombro, sus bocas abiertas y ojos grandes me permitían ver que

---

<sup>4</sup> Modelo SAMR – Modificar: rediseño significativo de la actividad de aprendizaje.

les gustaba lo que estaban viendo); luego, les mostré las diferentes escenas o lugares que hay en la página, la posibilidad de grabar voces, insertar sonidos y texto, en lo que sus rostros fueron cambiando de asombro a felicidad y empezaron a hablar entre ellos de lo que les había gustado; comparto algunos de sus comentarios:

**(E) 1:** Super increíble! ¡Yo quiero hacerme y quiero colocar también un fantasma, y un vampiro, algo terrorífico que los haga asustar a todos!

**(E) 2:** Yo quiero colocar una princesa y muchos animales, hay muchísimos animales y me encantan los animales

**(E) 3:** Vi un dinosaurio de los que tienen cuello largo, yo sé que esos comen plantas y me encantan esos porque son de los buenos.

**(E) 4:** Yo quiero usar el lugar que tiene el mar, que rico ir al mar.

Seguidamente, les dije que yo había tenido el deseo de crear mi propio cuento en StoryJumper usando todas las herramientas divertidas y les pregunté si querían ver cómo me había quedado el cuento, a lo que todos muy emocionados y con expectativa gritaron a una sola voz que “¡Sí!”, así que se los mostré y al terminar todos empezaron a manifestar entre ellos que querían hacer uno. Entonces, les pregunté: “¿Quién quiere crear su propio cuento?”; a lo que todos levantaron la mano gritando “¡YO! ¡YO! ¡YO!”, así que les dije que todos iban a tener la oportunidad de crear su propio cuento divertido y creativo usando StoryJumper y que podían empezar a pensar en los personajes y lugares que les gustaría usar o crear, al igual sobre lo que trataría su cuento. Estas fueron algunas de sus preguntas:

**(E) 1:** Profe, ¿será que puedo hacer un cuento de algo que me pasó? Yo quiero ser el personaje porque yo me quiero hacer en el computador.

**(E) 2:** Profe, ¿cierto que en un cuento pueden hablar las personas con los animales?

**(E) 3:** Profe, ¿yo puedo hacer un cuento de terror?

Me sentí muy feliz de que estuvieran brotando tantas ideas de sus cabezas para la trama y los personajes de su cuento, porque habían pasado de no saber qué escribir a tener que decidir sobre muchas ideas; reconocían que se permite todo lo real o fantasioso que se quiera contar, desde sucesos de la vida real hasta monstruos y animales que hablan. Todos estaban muy ansiosos por empezar a realizar su cuento en la aplicación, sin embargo, les expliqué que primero debían hacer un borrador escrito que luego lo ampliarían y fortalecerían de manera creativa en StoryJumper, ya que debían estar seguros de lo que querían inventar y de que tuviera una buena organización. Para empezar, les mostré a los estudiantes una lista de chequeo que escribí en el tablero, les expliqué cada uno de los puntos que debían tener en cuenta para la elaboración del cuento y les hice un ejemplo revisando con ellos el que yo había creado y les había mostrado en la aplicación para ver si cumplía o no con los criterios de la lista.

Una vez los estudiantes escogieron sus personajes y el lugar donde ocurriría su historia, entre todos sacamos una lista en el tablero de todas las posibles maneras en que se puede empezar un cuento, entre sus aportes decían: “Había una vez”, “En un lejano bosque”, “En un día muy hermoso”, “Erase una vez” y otros más. Cuando ya empezaron a escribir sus cuentos en el cuaderno, yo iba caminando por el salón de clases aclarando dudas que tenían sobre cómo se escribía una palabra o si estaba quedando bien lo que estaban haciendo, al igual que les iba recordando que siguieran la lista de chequeo, para que fueran revisando cada uno de los aspectos del cuento y separaran con mayor facilidad lo que iban a escribir al inicio, en el nudo y al final.

Después de que terminaron el primer borrador del cuento, les pedí que escogieran a un compañero para que los intercambiaran, debían leer y revisar el de su compañero usando la lista de chequeo. Realizarían una coevaluación de sus creaciones, donde la idea no era encontrar y calificar errores, sino estar atentos a lo

que les faltaría a los cuentos de sus compañeros para generarles ideas y ayudarles a completar su trabajo. Cabe resaltar que esta actividad de coevaluación tomó mucho más tiempo de lo esperado, ya que los niños no tenían buena fluidez en su lectura, había palabras o partes de la historia que no entendían entonces le pedían explicación a su compañero, otros tomaron la decisión de leerle al otro para que pudiera entender mejor, algunos corregían ortografía, unos les daban ideas para completar las historias y revisaban si seguía o no la lista de chequeo. Los niños estuvieron muy motivados y concentrados en la actividad, trabajaron colaborativamente complementando los cuentos, reflejaron empatía y respeto por el trabajo de su compañero y, el hecho de que trabajaran con un amigo hizo que se sintieran a gusto con las sugerencias y correcciones que se les daba. Comparto el primer borrador de un cuento creado por una estudiante:

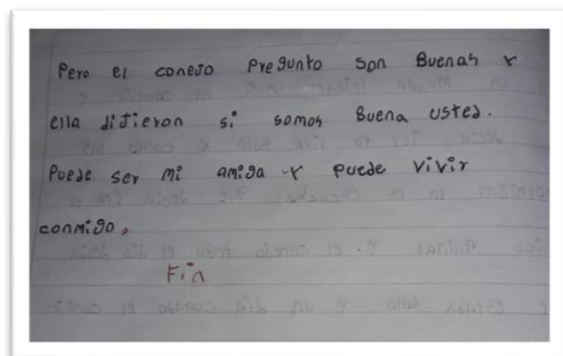
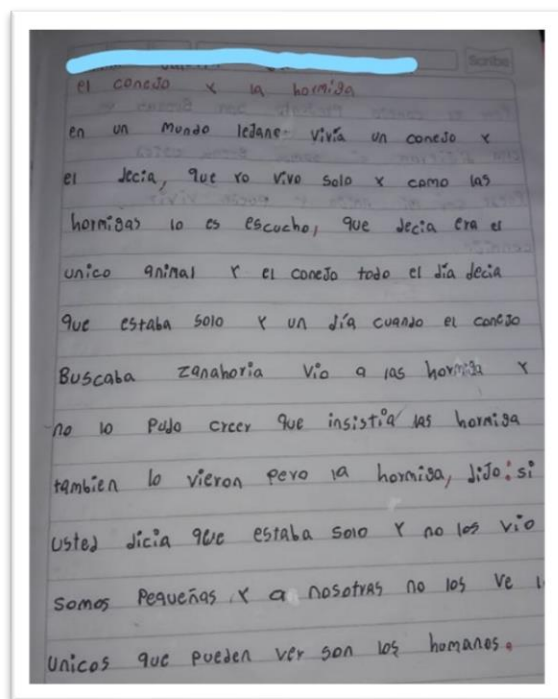


Ilustración 6. Cuento de un estudiante "El conejo y la hormiga"

En este cuento, se pudieron evidenciar varios aspectos: primero, que era una historia original, inventada por la estudiante; segundo, refleja una estructura, donde

en el inicio expuso los personajes (el conejo y la hormiga), en el nudo, el conejo que antes se sentía solo, se dio cuenta que las hormigas existían, y el final, donde el conejo y las hormigas se hacen amigas; como tercer aspecto, la estudiante escribe su nombre como autora del cuento (no se hace visible por ser menor de edad); cuarto, hace uso de signos de puntuación que conoce aunque no todos de manera correcta; quinto, la estudiante hace una personificación de los animales en su historia, crea un diálogo y una situación entre ellos y deja en evidencia el valor de la amistad que nace entre dos personajes diferentes y desconocidos. Cabe resaltar que es un cuento que guarda coherencia en su escritura de acuerdo con el grado de escolaridad y reconociendo que se encuentran en un proceso de aprendizaje y fortalecimiento de las habilidades comunicativas. La siguiente imagen, es una parte de un cuento creado por una estudiante:

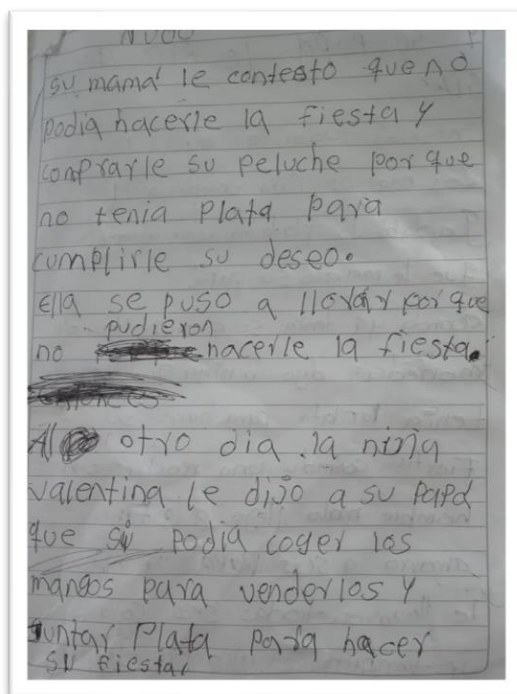


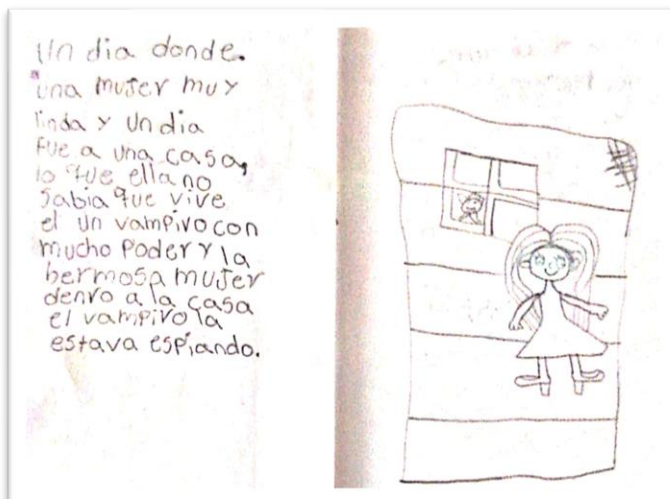
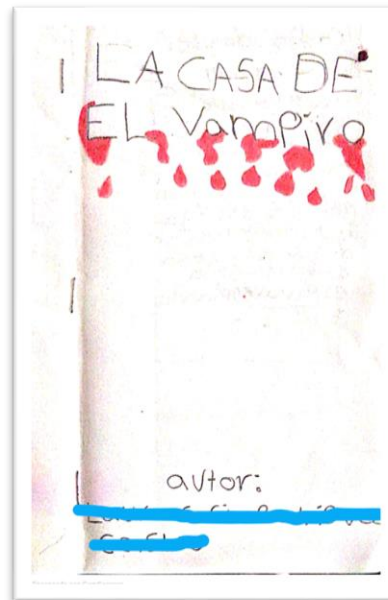
Ilustración 7. Parte del nudo de un cuento elaborado por un estudiante

Esta, es la parte del nudo de un cuento. Tiene algunos tachones debido a las correcciones que hizo durante la coevaluación. Aquí, a diferencia del anterior pude observar que la estudiante separó la estructura (colocó en la parte superior “nudo”);

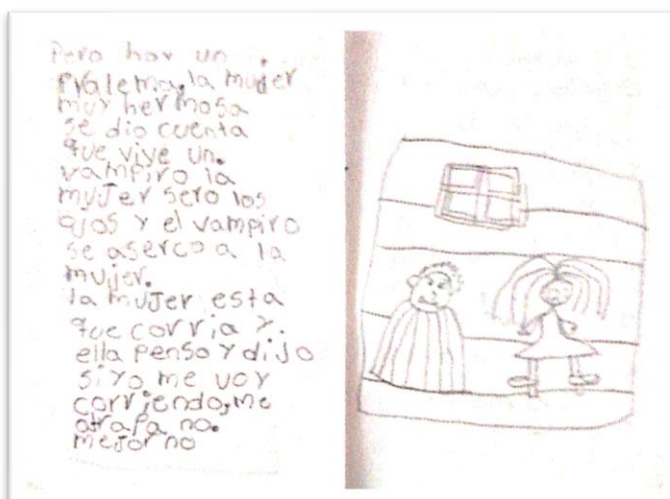
igualmente, hace uso de signos de puntuación que conoce para separar ideas y lograr comunicar el problema de la historia de manera coherente. Un aspecto en particular es que la estudiante logró recrear y convertir en cuento un suceso de su vida cuando iba a cumplir años y pudo contarlo en tercera persona.

Luego de que los estudiantes finalizaron la coevaluación entre pares, recogí los borradores de los cuentos para realizar las respectivas revisiones y retroalimentaciones sobre lo que debían mejorar y completar. Intenté hacer la revisión en clase, pero me tomó mucho tiempo y tuve que llevarme algunos cuentos para continuar revisando en casa; mi idea era solo revisar los aspectos principales siguiendo la lista de chequeo y revisar algunos errores ortográficos, mas no corregirles o modificarles la historia, ya que reconocía el nivel de escolaridad y que sus habilidades de escritura estaban en proceso de fortalecimiento. Una vez los revisé todos, continué realizando la retroalimentación a cada uno, lo que me tomó un poco más de tiempo que no tenía programado.

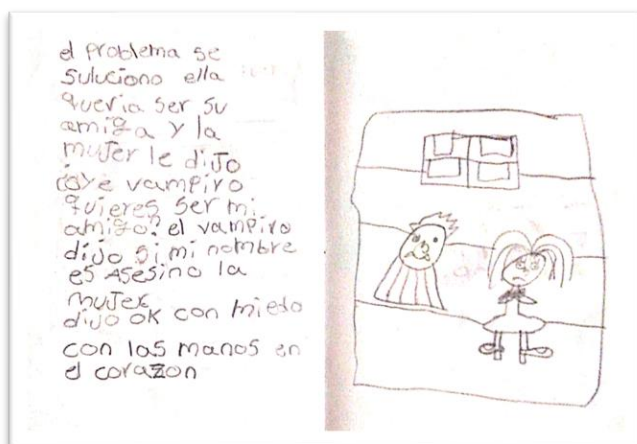
Después, utilicé hojas, las doblé y grapé simulando un libro y entregué uno a cada estudiante, la idea era que pudieran realizar un segundo borrador de su cuento donde pudieran reescribirlo de manera clara y ordenada debido a que el anterior había quedado con tachones y era necesario hacerle los ajustes teniendo en cuenta las recomendaciones dadas. El camino recorrido hasta el momento había sido muy satisfactorio y los niños estaban cada vez más ansiosos por empezar a trabajar en StoryJumper, así que les dije que este último borrador del cuento debía quedar muy bien porque iba a ser la base sobre la que realizarían su narrativa en StoryJumper, y esta vez debían hacer la portada (con el título, dibujos relacionados y el autor) y cada parte de la estructura con sus respectivas representaciones gráficas que complementarían la historia. A continuación, comparto algunas de las creaciones de los estudiantes en el segundo borrador:



(Un día donde una mujer muy linda y un día fue a una casa, lo que ella no sabía que vive un vampiro con mucho poder y la hermosa mujer entró a la casa y el vampiro la estaba espiondo)



(Pero hay un problema, la mujer muy hermosa se dio cuenta que vive un vampiro, la mujer cerró los ojos y el vampiro se acercó a la mujer. La mujer estaba que corría y ella pensó y dijo: "si yo me voy corriendo, me atrapa, no, mejor no")



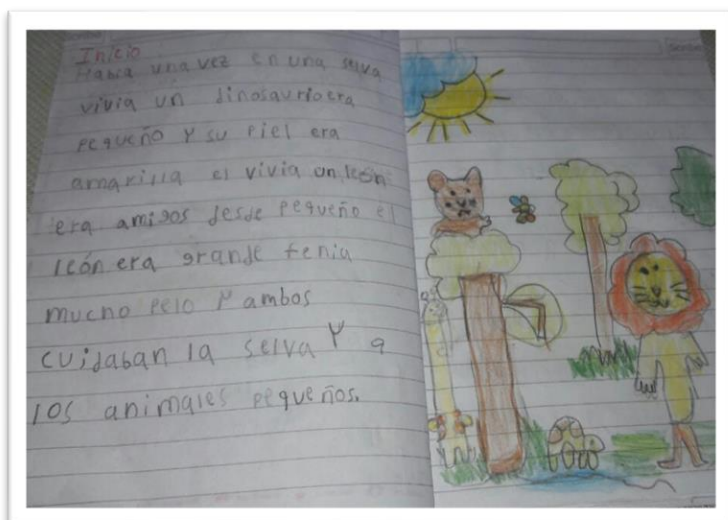
(el problema se solucionó, ella quería ser su amiga y la mujer le dijo: ¡oye vampiro! ¿Quieres ser mi amigo? El vampiro dijo: Si, mi nombre es Asesino. La mujer dijo: Ok, con miedo y con las manos en el corazón).

Ilustración 8. Cuento de un estudiante "La casa del vampiro"

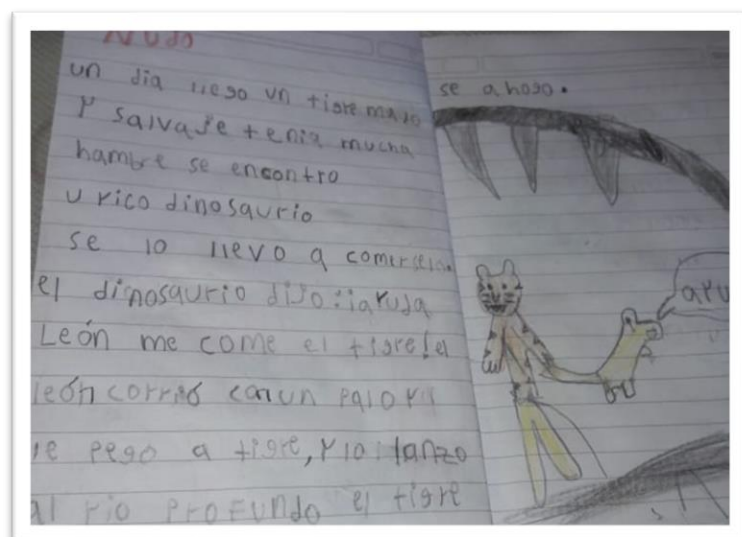


Este cuento "La casa del vampiro" fue una historia original inventada por un estudiante, en la que escogió un personaje de la fantasía que entabla una amistad con una mujer. Es grato para mí resaltar en este cuento que, además de ser una historia propia del estudiante, se evidencian claramente las características como los personajes y el lugar donde ocurre la historia y su estructura (inicio, nudo y final); aunque no maneja ni define muy bien los tiempos verbales (pasado-presente-futuro) se logran entender los hechos que suceden en la historia; igualmente, deja en evidencia acciones y sentimientos que le atribuye a los personajes y los dibujos tienen total relación con lo que va sucediendo. El estudiante fortaleció sus habilidades de escritura expresándose de manera coherente, uso signos de puntuación que conoce y aunque presenta algunos errores en su redacción y aspectos ortográficos, logró crear su propio cuento. Al preguntarle por qué escogió esos personajes y ese lugar, el estudiante manifestó que quería hacer un cuento de terror que asustara a sus amigos y que creía que a otros les iba a gustar de su cuento especialmente el vampiro, porque es el que da miedo en la historia.

El siguiente, es otro segundo borrador de un cuento creado por un estudiante:



(Había una vez en una selva  
 vivía un dinosaurio pequeño y  
 su piel era amarilla. Él vivía con  
 un león. Eran amigos desde  
 pequeños. El león era grande,  
 tenía mucho pelo y ambos  
 cuidaban la selva y a los  
 animales pequeños)



(un día llegó un tigre malo y  
 salvaje, tenía mucha hambre y  
 se encontró un rico dinosaurio,  
 se lo llevó a comérselo. El  
 dinosaurio dijo: ¡ayuda león,  
 me come el tigre! El león  
 corrió con un palo y le pegó al  
 tigre y lo lanzó al río profundo.  
 El tigre se ahogó).



(Se fue (el león) con el dinosaurio para la casa, le dio mucha comida para que crezca y nunca le dio miedo).

*Ilustración 9. Cuento de un estudiante "El león y el dinosaurio pequeño"*

En este cuento "El león y el dinosaurio pequeño", el estudiante utilizó animales como personajes y hace una descripción más detallada de estos al inicio de la historia. En comparación al anterior, su escritura es más coherente y organizada cuando narra los hechos. Es inventado por el estudiante, evidencia claramente los personajes, el lugar donde ocurre la historia, lo que sucede en el inicio, en el nudo y en el final. Igualmente se puede observar que el estudiante logró fortalecer sus habilidades de escritura, expresando sus ideas, usando signos de puntuación y admiración y con solo algunos errores en su redacción. Al preguntarle por qué escogió esos personajes y ese lugar, el estudiante manifestó que le gustaban muchos los dinosaurios y todo lo relacionado con la selva y que creía que a otros le iba a gustar su cuento porque a los niños les gustan mucho los animales.

Cuando ya estuvieron finalizados todos los últimos borradores de los cuentos, me dirigí nuevamente a la sala de sistemas<sup>5</sup> con los estudiantes. Todos estaban contentos y muy emocionados porque por fin iban a trabajar en StoryJumper. Para iniciar, hice que cada estudiante escribiera en su cuaderno su

<sup>5</sup> Teniendo en cuenta que la sala de sistemas solo contaba con 15 computadores en buen estado, los organicé en parejas por computador y solo tres grupos quedaron de tres estudiantes por computador.

usuario y contraseña para ingresar a la aplicación<sup>6</sup>; después, proyecté en el video beam mi computador y les expliqué cómo ingresar desde el navegador de Google, buscar la aplicación e ingresar con su propio usuario y contraseña. La idea era que a medida que yo lo iba explicando ellos lo fueran haciendo, pero la verdad fue, que algo que suena y parece tan sencillo a simple vista demandó mucho tiempo porque todos los estudiantes no poseían buenas habilidades en el manejo del computador, unos se equivocaban escribiendo una letra de más u omitiéndola en el navegador y otros escribiendo el usuario o la contraseña, así que tuve que ir casi puesto por puesto explicando, verificando y ayudándoles a entrar a la aplicación. Cabe resaltar que muy pocos estudiantes tenían conocimiento en el manejo del computador porque lo han usado más constantemente en sus casas y ellos fueron los encargados de ayudarme y ayudarle a sus compañeros a despejar dudas.

Ya estando dentro de la aplicación les comencé a explicar cómo crear un nuevo libro (paso o acción que yo iba haciendo ellos lo iban replicando en sus computadores), también les expliqué cómo escribir textos, insertar imágenes y escenas, moverlas, borrarlas, cambiar el tamaño, cómo crear un personaje, cómo grabar la voz y cómo escoger sonidos. Debido a que la aplicación está en inglés y algunos computadores no permitían hacer la traducción automática de la página, fue necesario sacar una lista con el vocabulario traducido al español<sup>7</sup>. Luego, dejé que los estudiantes practicasen en la página, realizaran ensayos y se familiarizaran con cada una de las herramientas de la aplicación, para que fueran aclarando dudas y afianzando sus conocimientos para agilizar después la ejecución del cuento.

Algo que percibí, y es necesario resaltar, fue el trabajo colaborativo de los estudiantes. Honestamente pensé que el trabajar en parejas o tríos podría llegar a

---

<sup>6</sup> Con anterioridad ya había creado en la aplicación el grupo de estudiantes y generado usuarios y contraseñas para cada uno.

<sup>7</sup> Pensé que este aspecto iba a ser un inconveniente para los estudiantes al manejar la aplicación, pero no fue así, debido a que cada característica de la aplicación tiene el nombre y a su lado un pequeño dibujo que lo relaciona.

ser inconveniente porque unos quisieran manipular más el computador que otros, pero sucedió todo lo contrario, sin que yo les dijera empezaron a tomar turnos entre ellos y además se enseñaban y se explicaban lo que el otro no sabía o no había entendido. Fue un trabajo muy grato y que dejó en evidencia los frutos de fortalecer el trabajo colaborativo en los estudiantes en actividades anteriores.

Cuando los estudiantes estuvieron más familiarizados con la aplicación, les dije que había llegado el momento de empezar a trabajar en el cuento. Antes de iniciar les proyecté una segunda lista de chequeo la cual debían tener en cuenta para realizar el cuento en StoryJumper, mientras todos la revisábamos yo les iba haciendo ejemplos de los puntos de la lista y en dónde debían colocar cada parte, por ejemplo, iniciar con la portada tal como la habían hecho en el último borrador, con el título, el dibujo y el nombre del autor. Luego, les propuse que para saber quién iba a empezar a hacer su cuento, jugaran al “tin marin” (por parejas o tríos) y así estarían de acuerdo en el orden en que iban a trabajar. Una vez que empezaron, pude observar nuevamente el trabajo colaborativo en los estudiantes, ya que algunos habían optado por dictarles a sus compañeros para que escribieran y así pudieran agilizar en el tiempo y los otros grupos al ver esto empezaron a hacer lo mismo, estaba muy contenta porque observé que compartían ideas sobre qué imagen era la más pertinente para usar, cómo crear un personaje y se explicaban cosas de la página, todo estaba saliendo muy bien y ellos estaban muy concentrados y motivados trabajando en su cuento en StoryJumper.

Fue muy grato para mi observar cuando buscaban los personajes que habían escogido desde la primera vez, cuando intentaban plasmar con diversas imágenes el mismo dibujo que habían hecho en su borrador y cuando buscaban sonidos que se relacionaran a la escena. Es necesario resaltar dos desafíos que se presentaron, el primero fue que les estaba tomando mucho tiempo escribir sus cuentos en la aplicación por la poca habilidad en el uso del teclado y el segundo, fue al momento

de grabar sus voces narrando la historia, debido al ruido que se escuchaba en la sala y a la velocidad en la que leían la historia ya que leían muy despacio, para ello les dije que practicasen leyendo varias veces cada parte del cuento antes de grabarlo para mejorar la fluidez y a todos les solicitaba que guardaran silencio para que sus compañeros pudieran grabar.

Comparto algunos comparativos del segundo borrador con la creación en StoryJumper:

### Ejemplo 1:

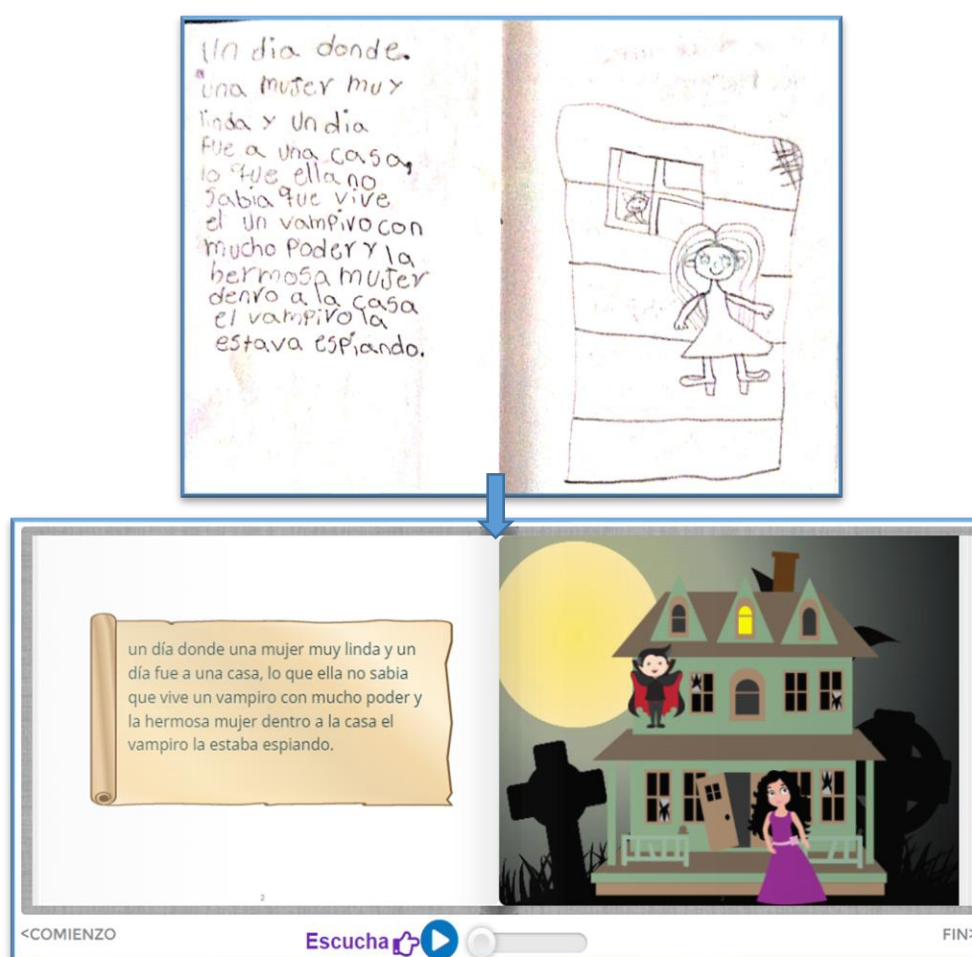
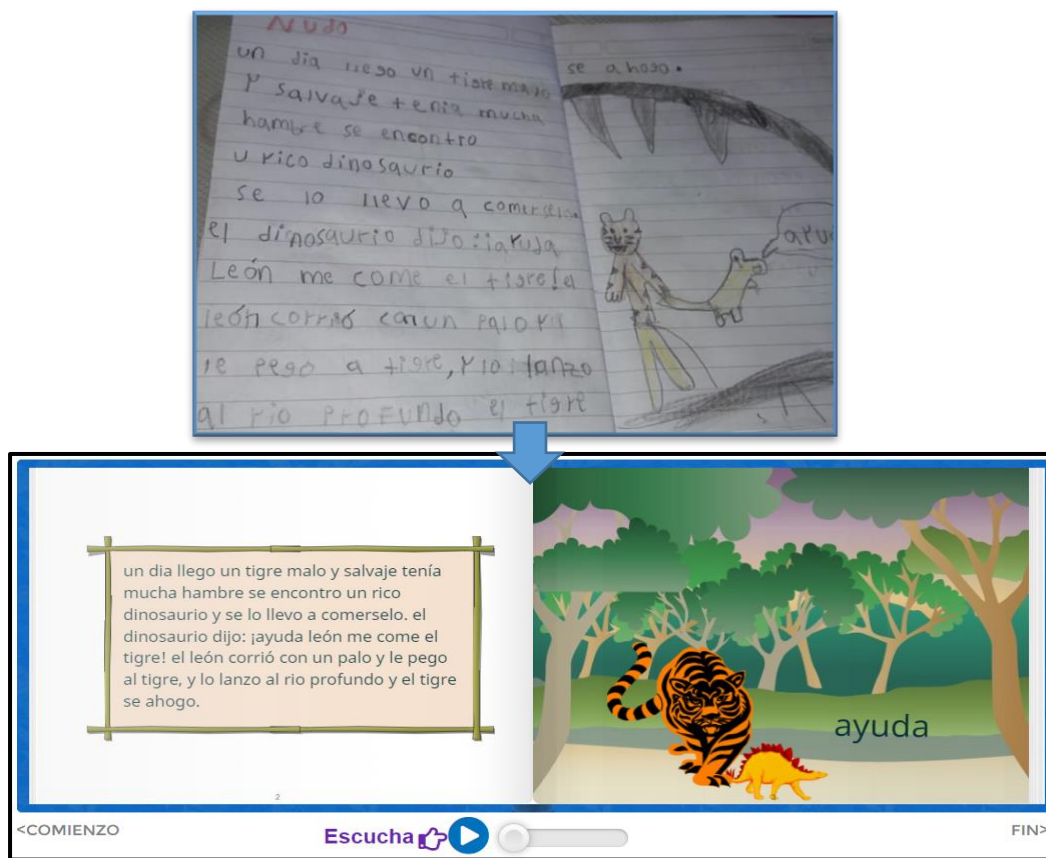


Ilustración 10. Comparación de cuento realizado por estudiante en físico y luego convertido en narrativa digital "La casa del vampiro"

## Ejemplo 2:



*Ilustración 11. Comparación de cuento realizado por estudiante en físico y luego convertido en narrativa digital "El león y el dinosaurio pequeño"*

Mientras los estudiantes realizaban su narración digital en StoryJumper yo iba aclarando dudas y revisando someramente la escritura para ayudarles a corregir ortografía, letras que se iban demás en el escrito o palabras que no separaban porque se les olvidaba usar el espaciador del teclado. Ya a medida que iban terminando las narrativas digitales, en mi casa revisaba lo que habían creado en clase ya que no tenía el tiempo suficiente para ver y escuchar las narrativas completas en el aula.

Aunque mis estudiantes estuvieron muy felices y motivados trabajando en su narrativa digital y para mí también era agradable ir viendo el proceso de sus creaciones, no puedo negar que también fue muy agotador estar pendiente y ayudar a todos al mismo tiempo. Se necesitó de varias sesiones más para completar la

actividad y que todos los estudiantes lograran culminar exitosamente su narrativa digital.

### ***Interpretación***

Hacer uso de las TIC como mediadoras del aprendizaje permitió abrir en esta experiencia educativa nuevas posibilidades al proceso de enseñanza y aprendizaje en la creación de cuentos y narrativas digitales. El hacer un uso adecuado de las TIC permitió incentivar en los estudiantes la motivación, la creatividad, además fueron más participativos, demostraron interés e iniciativa por aprender, trabajaron colaborativamente intercambiando ideas y mejoraron su capacidad de expresión y habilidades comunicativas; muchas de estas ventajas que se hacen evidentes haciendo un buen uso de las TIC las manifiestan Palomo, Ruiz y Sánchez (2007) en su artículo “Las TIC como agentes de innovación educativa”.

Siguiendo el modelo SAMR, desarrollado por Rubén Puentedura (2006), podemos decir que en esta experiencia educativa la aplicación StoryJumper permitió *Modificar* la actividad que en un inicio se desarrolló con los estudiantes y dejó en evidencia las dificultades y necesidades que se estaban presentando en ellos, para luego diseñar una experiencia haciendo uso adecuado de las TIC y sacando provecho de la aplicación StoryJumper para que los estudiantes lograran fortalecer la creatividad en la elaboración de cuentos, ampliando su panorama de personajes y escenas, creando nuevos personajes y haciendo ambientaciones de sus narraciones con sonidos y grabación de voz. Se hizo entonces un uso intencionado y efectivo de las TIC agrupando el contenido, la pedagogía y la tecnología para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje (Mishra y Koehler, 2006).

Del Moral, et.al., (2018) resaltan el potencial de la aplicación StoryJumper para desarrollar la creatividad en la elaboración de narrativas digitales, lo que se pudo evidenciar en esta experiencia, ya que por medio de la observación y

manipulación de todas las herramientas y características dentro de la aplicación los estudiantes pudieron fomentar su imaginación para la creación del cuento y narrativa digital y fortalecer la creatividad desde la flexibilidad y originalidad en la elaboración de un producto. Cabe resaltar, que la aplicación StoryJumper por sí sola no garantiza el desarrollo de la creatividad en los estudiantes, sino que, como lo señalan Bellver y Del Moral (2017), es de total importancia la orientación y didáctica del docente para utilizarla adecuadamente y lograr los objetivos planteados.

En las creaciones de los estudiantes se pudo observar la creatividad narrativa, como lo señalan Millán (2019) y Fernández y Oriundo (2019), debido a que los estudiantes lograron crear su propia historia teniendo en cuenta los elementos y la estructura de un cuento. Cada una de las fases trabajadas en esta actividad permitieron que los estudiantes además de desarrollar sus habilidades de escritura, su motivación por escribir y su participación, también fortalecieran y estimularan su creatividad de la manera en que lo resaltan Castro y Peña (2017), por un lado, porque se sentían motivados a escribir, sabían qué debían hacer, se sentían capaces de hacerlo y encontraban muy interesante lo que estaban haciendo; y por otro lado, porque en sus narrativas se evidenció el uso y creación de elementos reales y fantásticos, algunos narraron a partir de sus vivencias e igualmente utilizaron componentes gráficos para crear una asociación directa con el contenido de la narración.

Elaborar primeramente el cuento escrito y luego convertirlo en una narrativa digital, les permitió a los estudiantes pensar, organizar sus ideas, crear una estructura y a su vez fortalecer sus habilidades de escritura. Ya en la construcción de la narrativa digital, como lo señalan Villalustre y Del Moral (2014), se evidencia la capacidad imaginativa y creativa de los autores, y a su vez el desarrollo de las habilidades y competencias específicas tecnológicas, ya que hacen uso de imágenes, grabaciones, sonidos, etc., con el fin de recrear y ambientar toda la

historia del guion inicialmente escrito. Podemos señalar que, en esta experiencia, las narrativas digitales, además de mejorar las habilidades comunicativas en los estudiantes y la creatividad, también permitieron fomentar las habilidades colaborativas con el intercambio de ideas, retroalimentación y apoyo a sus compañeros (Malita y Martin, 2010).

En esta actividad se desarrolló con los estudiantes un proceso de coevaluación entre pares que a su vez les permitió autoevaluarse, tanto el estudiante evaluador y el autor del trabajo se tomaron seriamente su papel, yendo más allá de solo llenar la lista de chequeo o marcar bueno o malo. Aquí se evidencia la evaluación alternativa que señala Pedro Ahumada (2015), en la que los estudiantes son participantes del proceso de evaluación, pueden conocer el nivel del logro de sus aprendizajes significativos por medio de la auto y coevaluación y todas las dificultades que se evidencian durante el proceso solo conducen a la mejora permanente del aprendizaje y no a sanciones o malas calificaciones. Igualmente, en esta actividad los estudiantes recibieron retroalimentación por parte de la docente con el fin de hacer las observaciones y correcciones necesarias para que pudieran seguir avanzando en la creación de su narrativa.

### ***Reflexión***

En esta actividad los estudiantes lograron crear un cuento y convertirlo en una narrativa digital creativa que evidenciara la estructura y las características principales. Fue una actividad que dejó varios aspectos para la reflexión que deseo enumerar para llevar una secuencia de acuerdo con lo sucedido.

Primero, en esta actividad se evidenció la puesta en práctica del Estándar Iste “Comunicar creativo” y las Habilidades del Siglo XX “Colaboración” y “Habilidades de pensamiento creativo”. Para el trabajo de la creatividad se evidenció que los estudiantes lograron elaborar un cuento original y una narrativa digital

creativa, haciendo uso de recursos TIC, y para el trabajo colaborativo, los estudiantes lograron cooperar con otros e interactuar de manera respetuosa en el intercambio de ideas, compartir conocimientos, opiniones y contribuciones.

Segundo, un aspecto en el que no me había enfocado anteriormente y no es uno de los ejes centrales en esta experiencia, pero que es necesario nombrar, son los cambios en los espacios de aprendizaje. Tanto en la actividad uno como en la actividad dos, trabajamos en el salón de clases y en el aula de sistemas, debo reconocer que el cambio en los espacios fue un factor estimulante en el aprendizaje de los estudiantes, pues estuvieron más atentos y motivados, que cuando solo se trabaja en el salón de clases; aunque es necesario tener en cuenta que el cambio en los espacios puede tomar más tiempo del programado debido al desplazamiento y organización de los estudiantes en el aula y también que espacios como las salas de sistemas deben separarse con anterioridad ya que otros grupos hacen uso de estas.

Tercero, el deseo de empezar por mostrarle a los estudiantes la aplicación StoryJumper y luego el cuento o narrativa digital que yo había podido crear usando la aplicación, hace parte del diseño didáctico para que pudieran motivarse, conocer la gran variedad de personajes y características de la herramienta y a su vez generar nuevas ideas para la creación del cuento y la narrativa digital. Cabe resaltar que en un inicio hubiese podido mostrarles un cuento creado por mí, hecho con dibujos o recortes de revistas para luego pedirles que hicieran lo mismo, sin necesidad de usar ningún recurso TIC, pero en este caso, lo que aporta la aplicación StoryJumper no puede hacerse de otra manera, ya que esta aplicación posee una amplia posibilidad de selección y de creación de personajes, verdaderos y ficticios, que se pueden colocar en diferentes escenarios, al igual que escribir textos, grabar voces, insertar sonidos, etc. Los estudiantes pueden explorar para encontrar la manera de poner en imágenes sus gustos, deseos o las representaciones que van creando en su mente, es decir, la posibilidad de hacer concreto un modelo mental

por más extraño o ideal que parezca, lo que quizás no pueda hacerse con recortes de revista. La aplicación aparece aquí como el espacio de transición para que los estudiantes pudieran crear su cuento y su narrativa digital. Resalto que al final obtuve una gran variedad de historias y personajes que me dejaron muy orgullosa.

Cuarto, fue totalmente necesario, por una parte, hacer que los estudiantes elaboraran primero el borrador de su cuento en físico, ya que fortalecieron sus habilidades de escritura, pusieron en práctica lo aprendido sobre la estructura y características del cuento y organizaron todo para la elaboración de su narrativa digital y por otra parte, haber utilizado las listas de chequeo, fue importante porque les sirvió para guiarse en la elaboración del cuento y la narrativa digital, ser conscientes y autoevaluar su trabajo constantemente y no olvidar los aspectos importantes durante el proceso de creación. Cabe aclarar que anteriormente los estudiantes ya habían trabajado con listas de chequeo en otras actividades, lo que les facilitó la comprensión y el uso de estas.

Quinto, en el momento de la coevaluación entre pares para revisar el primer borrador, decidí que cada estudiante fuera autónomo en escoger el compañero o amigo que quisieran para que sintieran confianza en dejar que otro leyera y revisara su trabajo; aunque tuve el temor de que si se revisaban entre amigos no lograrían hacer una revisión objetiva, sino que dirían que todo estaba bien y no harían una buena retroalimentación, pero no sucedió así. Como señalé anteriormente, no se basó solo en calificar y decir bueno o malo, sino que trabajaron colaborativamente para revisar, corregir y completar aspectos de los cuentos, evidenciando empatía y respeto por el trabajo y esfuerzo del otro.

Sexto, haciendo una comparación con el diseño didáctico de la experiencia inicial y lo que sucedió en la actividad, es necesario tener en cuenta dos aspectos: por un lado, estaban programados tres borradores de los cuentos para que los estudiantes logaran hacer los ajustes de las retroalimentaciones de manera gradual,

pero, debido a que les tomó mucho tiempo hacer la coevaluación entre pares y que a mí también me tomó más tiempo hacer las revisiones y retroalimentaciones, decidí solo hacer dos borradores, siendo el segundo borrador el definitivo para iniciar la narrativa digital; por otro lado, esta actividad se había programado con un estimado de siete semanas de trabajo (con cuatro horas a la semana), pero en el transcurso se fueron presentando diversas dificultades que exigieron tomar más semanas para que todos pudieran culminar la actividad satisfactoriamente; entre otras dificultades estaban: la poca habilidad de los estudiantes en el uso de herramientas TIC, fallas constantes en la conexión a internet, aplazamiento del trabajo en algunos días por actividades culturales como izadas de banderas, poca fluidez en la lectura de los estudiantes para grabar sus voces y sin dejar de lado los pocos computadores disponibles para la cantidad de estudiantes. Esta actividad se logró culminar en trece semanas de trabajo, seis semanas más de las programadas. Cabe resaltar que, de las cuatro horas a la semana, dos se tomaban del área de lenguaje<sup>8</sup> y las otras dos del área de tecnología e informática, lo que no permitió que el trabajo con las demás áreas y otros desempeños de lenguaje se vieran afectados.

Séptimo, teniendo en cuenta que los estudiantes poseían pocas habilidades en el manejo de las TIC, debido a que muy pocos poseen en sus casas computadores, fue necesario que antes de explorar la aplicación hicieran un ejercicio de imitación siguiendo cada uno de los pasos que les iba mostrando en el proyector, ya que debían conocer cómo ingresar a la página, dónde escribir el usuario y contraseña, cómo escoger y mover imágenes, grabar la voz, etc., lo que en un inicio tomó mucho tiempo y fue más exigente para mí, ya que tuve que parar e ir grupo por grupo explicando y corrigiendo algunas dificultades que tuvieron al escribir el usuario e ingresar a la página. Después de ello, siguieron las indicaciones que les iba

---

<sup>8</sup> Según el programa académico institucional, se destinan cuatro horas a la semana para el área de lenguaje en el grado segundo.

mostrando con muy pocos inconvenientes. Es necesario resaltar que dentro de todo lo que aprendieron los estudiantes en la elaboración del cuento y la narrativa digital, también lograron aprender el manejo de artefactos como el computador y enriquecer vocabulario en inglés.

### **Actividad 3**

#### **Nombre de la actividad: Colorín Colorado...**

##### ***Descripción de la actividad:***

Esta actividad busca que los estudiantes puedan coevaluar con sus compañeros y docente las narrativas digitales creadas en la aplicación web Storyjumper.

**Tiempo:** 3 semanas (4 horas de trabajo a la semana)

**Lugares:** Sala de informática

**Participantes:** estudiantes (33) y docente

**Recursos:** Video Beam, parlantes, computador.

Una vez los estudiantes finalizaron sus narrativas digitales, manifestaban curiosidad por conocer las creaciones de sus compañeros, entonces les dije que íbamos a observar y disfrutar las creaciones de cada uno y a la vez íbamos a hacer la revisión siguiendo la lista de chequeo que habían utilizado para realizarla, con lo que todos muy contentos estuvieron de acuerdo. Para empezar, nos sentamos haciendo un semicírculo enfrente del proyector y les hice un pequeño ejemplo de cómo íbamos a hacer la revisión. Les dije que después de que viéramos la narrativa del compañero íbamos a ir revisando entre todos los cumplimientos de cada criterio y después, el que tuviera observaciones, el que quisiera decir halagos o decir lo que más le gustó de la narrativa debía levantar la mano y hablar con respeto.

Luego les pregunté quién deseaba ser el primero en exponer su narrativa, lo que fue de gran asombro para mi ver como la gran mayoría levantó la mano y gritaba “¡YO! ¡YO! ¡YO!”. La verdad, es que pensé que iban a tener sentimientos de pena, pero fue todo lo contrario, estaban muy emocionados por mostrar lo que habían creado. Llegamos a un acuerdo de empezar de izquierda a derecha. Debo resaltar que los estudiantes que no habían levantado la mano en un inicio, después de que empezaron a ver la dinámica de la actividad, los trabajos de los compañeros y los halagos que se hacían a las narrativas cogieron confianza y no hubo inconvenientes para que alguno presentara.

Durante las exposiciones y coevaluaciones, los estudiantes estaban muy contentos y ordenados viendo los trabajos de sus compañeros, aplaudían cada vez que finalizaba una presentación, todos levantaban la mano y querían evaluar el trabajo del compañero (casi que se aprendieron los criterios de memoria) y también querían comentar lo que les había gustado de la narrativa. Continuamos llevando el orden de la palabra de izquierda a derecha hasta que repetía nuevamente el círculo. En algunos casos, en los que hacían observaciones a sus compañeros, como por ejemplo que no se les escuchaba bien la voz en la grabación o sugerencias como qué tipos de sonidos hubiese podido colocar en una escena, siempre lo hicieron de manera respetuosa, no se refirieron mal al trabajo de algún compañero. Mi función en esta actividad fue ser moderadora, después de cada presentación también complementaba las observaciones que hacían los estudiantes y daba felicitaciones por lo que habían logrado crear.

Comparto algunas de las intervenciones que hicieron los estudiantes en la narrativa digital de “La casa del vampiro”:

**(E) 1:** Me gustó mucho tu cuento porque de verdad me dio miedo, los sonidos que pusiste asustaban mucho, eran como de una película de terror y con la luz apagada me dio más miedo.

**(E) 2:** Sí a mí también me dio miedo... nunca sería amiga de un vampiro porque después quiere chupar mi sangre cuando tenga hambre.

**(E) 3:** Yo sí, me gustó que fuera amiga del vampiro, yo también traería más amigos a la casa del vampiro y de pronto me convierte en vampiro.

Así como estas intervenciones, fueron muchas más para cada una de las narrativas digitales. Los estudiantes lograban comprender el cuento que veían y escuchaban, gran parte de sus participaciones eran sobre la trama del cuento y lo que les había gustado de ella, también destacaban los personajes, los lugares y los sonidos que habían utilizado sus compañeros en la narrativa. Es necesario resaltar, por una parte, que los estudiantes en algunas de sus participaciones dejaron en evidencia los sentimientos que las narrativas despertaron en ellos mientras la veían, como miedo, tristeza, felicidad, etc., y, por otra parte, que algunos lograban colocarse en la posición del o los personajes y decir lo que ellos hubiesen hecho o dicho en un momento preciso de la historia. Como se pudo evidenciar, esta actividad de coevaluación fue más allá de solo decir si la narrativa digital cumplía o no cumplía con los criterios de la lista de chequeo.

Cuando finalizamos la coevaluación de las narrativas, decidí hacerles unas preguntas a las estudiantes relacionadas con el uso de la aplicación Storyjumper, con el fin de conocer desde sus puntos de vista la funcionalidad de la aplicación, es decir, qué les había gustado, qué no y si era fácil o difícil para crear cuentos o narrativas digitales. Estas fueron algunas de las respuestas más reiteradas a las preguntas:

**Pregunta 1: ¿Qué les gustó de usar Storyjumper?**

**(E) 1:** Me gustó que puedo poner muchos sonidos como el del caballo, el del carro y también puedo poner mi voz.

**(E) 2:** Me gustó porque tiene muchos personajes y lugares divertidos y lindos y miedosos.

**(E) 3:** Me gustó porque es más fácil crear dibujos porque no tengo que dibujar y no me demoro coloreando porque los dibujos ya están coloreados y son lindos.

**(E) 4:** Me gustó porque queda como un librito de verdad y las hojas cuando se cambian suenan y también porque tiene muchísimos animales.

**Pregunta 2: ¿Qué no te gustó de usar Storyjumper?**

**(E) 1:** No me gustó que sea un poquito difícil escribir en el computador.

**(E) 2:** No me gustó que los personajes no se pudieran mover, así como en las películas.

**(E) 3:** No me gustó que se escuchaba el ruido de todos cuando se grabaron las voces.

**(E) 4:** No me gustó casi porque yo me demoré mucho porque casi no sé cómo se maneja.

**Pregunta 3: ¿Es fácil o difícil inventar cuentos con Storyjumper? ¿Por qué?**

**(E) 1:** Es fácil porque tiene muchas cosas para hacer muchos cuentos diferentes y divertidos.

**(E) 2:** Es un poquito difícil porque yo no sabía cuál escoger de todos los personajes y lugares que hay para hacer el cuento.

**(E) 3:** Es fácil porque no me demoro haciendo dibujos ni pintándolos.

**(E) 4:** Es fácil porque puedo hacer un cuento muy lindo.

Revisando lo que los estudiantes respondieron en la primera pregunta, se puede evidenciar que su gusto al usar la aplicación estuvo más enfocado en la diversa posibilidad de selección y uso de características como personajes, escenas, sonidos y grabación de voz para la creación de su narrativa digital; así como el diseño de la página en forma de libro. Por otra parte, que ya hubiera personajes y elementos del ambiente diseñados, les permitió enfocarse en la actividad cognitiva

de la narración, es decir, pudieron concentrarse más en la historia que estaban creando, en el lenguaje que usarían para la presentación de sus personajes, la secuencia de hechos, los conflictos, etc., y no en la preocupación o exigencia misma de hacer los personajes, es decir, dibujarlos o colorearlos.

En la segunda pregunta, donde los estudiantes manifestaron lo que no les había gustado de usar StoryJumper, se pudo evidenciar que sus disgustos no estuvieron enfocados en la aplicación en sí, sino por un lado, en la dificultad que tuvieron para usarlo debido a que tenían muy pocos conocimientos en el manejo del computador y por otro lado, las dificultades presentadas para poder grabar las voces debido al ruido que había en la sala; no hay que dejar pasar la respuesta del estudiante en donde manifiesta que desearía que los personajes tuvieran movimiento y no se quedaran estáticos. Estos comentarios muestran la riqueza en las representaciones de los niños, que no alcanzan a reflejar en el producto (cuento) por limitaciones propias de la herramienta o del ambiente.

Ya en la última pregunta, la mayoría de las respuestas de los estudiantes manifestaban que les fue muy fácil inventar cuentos usando StoryJumper por la variedad de características que les permiten hacer cuentos lindos, divertidos y diferentes, lo que permitió evidenciar el uso de la herramienta como una posibilidad para explotar su creatividad y sobrepasar posibles limitaciones respecto a la creación de cuentos y nuevos personajes. La dificultad que presentaban anteriormente algunos estudiantes de no saber qué escribir en su cuento, ahora manifestaban el no saber qué escoger entre tantos personajes y escenas que les generaban muchas ideas.

### ***Interpretación***

En relación con lo que señala Pedro Ahumada (2005), en esta actividad se desarrolló un ejercicio de coevaluación de todo el proceso de aprendizaje, donde no

nos centramos solamente en el cumplimiento o no de unos criterios de evaluación, sino que se valoró todo el proceso, compartiendo observaciones, sugerencias y halagos de ese trabajo final al que habían llegado. Cabe resaltar que, como actores participativos de este proceso de evaluación, los estudiantes conocieron desde un inicio los criterios necesarios que debían seguir para crear el cuento y la narrativa digital, lo que los hacía conscientes y responsables de su aprendizaje.

Malita y Martin (2010) destacan que un propósito de las narrativas digitales, al igual que de las historias de tradición oral, es invocar un efecto emocional y/o comunicar un mensaje a su audiencia, y es lo que se pudo evidenciar en esta actividad, ya que los estudiantes en sus participaciones durante la coevaluación lograron manifestar sentimientos de temor, felicidad, tristeza, etc., que les iban ocasionando las narrativas digitales de sus compañeros, pues le atribuían estos sentimientos a los personajes, a la trama de la historia y a los efectos de sonido que escuchaban mientras la veían. De cierta manera, el diálogo que se construyó durante la coevaluación permitió dar cuenta que, con el uso de la aplicación, los estudiantes observan distintos elementos de la narración y los integran en su lenguaje de manera “natural”, es decir, sin haberles indicado que debían hablar sobre ello, de tal forma que dialogan y aportan ideas o sugerencias con propiedad sobre el relato de la historia, los sonidos usados, la imagen, la voz y el diálogo entre los personajes, los contextos, etc.

### ***Reflexión***

En esta actividad los estudiantes lograron con la mediación de la docente coevaluar sus narrativas digitales creadas en la aplicación web Storyjumper. Aquí, la coevaluación no fue vista como la oportunidad para resaltar el error o para medir entre todos el aprendizaje de sus compañeros con una calificación cuantitativa, sino que les permitió conocer, valorar y apreciar el aprendizaje del otro. Este proceso de evaluación, por un lado, no generó en los estudiantes temor o angustia por conocer

la nota que sacarían, ya que ni siquiera sabían que estaban siendo evaluados y pudieron disfrutar su proceso de aprendizaje; y, por otro lado, les permitió fortalecer sus habilidades comunicativas, ya que organizaron sus ideas para expresarle a sus compañeros sus aportes, observaciones y sugerencias.

Es necesario destacar que cuando los estudiantes manifestaron su gusto por la aplicación por la facilidad para escoger o crear personajes y el no tener que demorarse dibujando o coloreando, permite ver que estuvieron más concentrados en la actividad cognitiva de la narración y en la representación mental que hacían de esta, ya que su preocupación y enfoque no estaba en hacer el personaje perfecto o utilizar y tener los colores necesarios para colorearlo, sino en la creación, el trama y la estructura de su historia y de su narrativa digital. Así mismo, esta representación mental que hacen los estudiantes se puede observar cuando demuestran su disgusto porque los personajes no se mueven dentro de la aplicación. Lo que se podría ver como un limitante no lo es, ya que los estudiantes en sus mentes si logran hacer una representación más elaborada y enriquecida de la historia que desean mostrar.

Cabe resaltar que esta actividad coevaluativa se planeó para realizarse en el transcurso de dos semanas, pero fue necesario utilizar una semana más en ella para que todos logran ser coevaluados. Fue muy agradable para mí ver como los estudiantes estuvieron muy emocionados y participativos durante esta actividad y fácilmente hubiesen podido hablar una hora de una sola narrativa digital, pues al escuchar las intervenciones entre compañeros se les generaban más y más ideas por decir.

Considero que el haber escogido la aplicación StoryJumper para que los estudiantes realizaran la actividad fue una buena opción, por ser una aplicación amena, de fácil uso y adecuada para trabajar con niños, ya que sabía que poseían dificultades en el manejo de TIC. Los estudiantes manifestaron con su disposición,

participación y con sus producciones, el logro de los objetivos de aprendizaje, en el que pudieron crear una narrativa digital y reconocer por si mismos distintos elementos en ella, también lograron fortalecer su creatividad, sus habilidades comunicativas y de colaboración, sus habilidades en el manejo de las TIC y en el dominio de la aplicación, sin olvidar que aprendieron a evaluar a otros.

### **Conclusiones**

Para hacer el análisis de esta estrategia didáctica, es necesario partir desde la didáctica como disciplina que analiza y comprende los procesos de enseñanza y aprendizaje, para proponer escenarios óptimos para el contexto y situación particular en el que ocurren (Sevillano, 2004). Peña y López (2018), señalan que los elementos que conforman un modelo didáctico son los contextos, saberes, interacciones, recursos, espacio y tiempo y estrategias y modos de evaluación.

Como se pudo evidenciar a lo largo de este trabajo, hubo una articulación de los elementos que conforman esta estrategia didáctica basada en narraciones digitales. Los saberes y conocimientos iniciales de los estudiantes fueron identificados en actividades con un alto componente dialógico; así mismo, estuvieron presentes en todas las actividades tanto de aprendizaje como de evaluación que conforman la estrategia; en esa misma vía, las consignas favorecieron interacciones permanentes entre los estudiantes, lo que les permitió trabajar colaborativamente y enriquecer sus producciones, y las interacciones con la docente permitieron ser una guía durante toda la experiencia para los estudiantes. Con el uso de los recursos, específicamente la aplicación web StoryJumper, permitió fortalecer la creatividad en la producción de textos narrativos en los estudiantes, mejorar sus habilidades comunicativas y en el manejo de herramientas TIC; los modos de evaluación permitieron que los estudiantes fueran activos durante el proceso, conscientes de lo

que estaban haciendo, de su aprendizaje y a su vez, valorar el trabajo de otros; los espacios de trabajo acorde a lo que se desarrollaba en cada una de las actividades de la experiencia y por supuesto, hubo elementos de este diseño que tuvieron que ajustarse, como lo fue el tiempo y el uso de algunos recursos, debido a que no fueron suficientes en su momento.

La estrategia didáctica usada en esta sistematización comparte varios elementos con un Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), sin embargo desde el diseño inicial y durante la ejecución de la estrategia no se concibió como un ABP, debido a que los estudiantes necesitaban un mayor nivel de autonomía y trabajo colaborativo; no obstante, después de analizar, reflexionar sobre la experiencia y ver los logros de los estudiantes queda como una propuesta para aprendizajes posteriores fortalecer y trabajar desde esta metodología inductiva.

La sistematización de esta experiencia se hizo con el objetivo de analizar una estrategia didáctica basada en narraciones digitales con el uso de la aplicación web StoryJumper, con el fin de fortalecer la creatividad en la producción de textos narrativos en los estudiantes del grado 2° de primaria. Una vez analizadas todas las actividades y sus resultados, se puede afirmar que:

- Usando la aplicación web StoryJumper los estudiantes lograron fortalecer la creatividad en la elaboración de cuentos, debido a que ampliaron su panorama de personajes y escenas, crearon nuevos personajes y ambientaciones para sus narraciones con sonidos y grabaciones de voz, lograron representar en imágenes y eventos animados sus gustos, deseos e intenciones, en estructuras narrativas con inicio, nudo y final.
- Los estudiantes fueron actores participativos tanto en el proceso de creación como en el de evaluación. En una actividad de coevaluación, fueron conscientes de su aprendizaje, pudieron conocer el nivel de logro de sus aprendizajes significativos y demostraron empatía y respeto por el trabajo y esfuerzo

del compañero. Se trabajó la coevaluación más allá de solo revisar cumplimiento de criterios, resaltar errores o dar una calificación cuantitativa, ya que les brindaron a sus compañeros sugerencias, observaciones y halagos en relación con sus producciones.

- Por medio de la producción textual de los cuentos y las narrativas digitales, los estudiantes lograron desarrollar sus habilidades comunicativas, expresando sus ideas y emociones de forma oral y escrita y dejaron en evidencia en sus creaciones, los conocimientos interiorizados sobre la estructura de una narración y las características principales de un cuento. Así mismo, desarrollaron habilidades colaborativas aportando y ayudando a las producciones de sus compañeros.

Otro elemento importante de este trabajo, relacionado a mi aprendizaje como docente, es que aprendí a entender la sistematización como escenario para reflexionar sobre mi práctica, aprender a volver sobre ella para interpretarla, mejorarla y transformarla y, así mismo, la importancia de hacer registros, tomar notas y evidencias durante todo el proceso, adoptándola como una práctica permanente.

### **Recomendaciones**

La estrategia didáctica diseñada permitió lograr el objetivo propuesto, pero es de gran importancia seguir fortaleciendo los avances obtenidos con el diseño de estrategias que permitan articular y hacer uso de los recursos TIC disponibles, estrategias en las que se integren los intereses y necesidades de los estudiantes, que les permitan desarrollar habilidades comunicativas, de pensamiento creativo y colaborativas y donde también se les permita ser partícipes del proceso de evaluación por medio de la coevaluación desde todas las áreas académicas y grados.

Se hace totalmente necesario continuar con los espacios de capacitación de docentes en las que podamos devolvemos y analizar las propias prácticas educativas, compartirlas y dialogarlas entre todos, más allá de solo hablar teóricamente de didáctica o pedagogía, es aplicar ese saber didáctico y pedagógico en el análisis de las propias prácticas, para mejorarlas y transformarlas.

Para los docentes que deseen utilizar este diseño didáctico e implementarlo con sus estudiantes, deben tener en cuenta que el contexto de la comunidad y que la necesidad de sus estudiantes sea la misma, ya que de ello depende el éxito de la experiencia.

Para futuras implementaciones y rediseño de esta estrategia didáctica es necesario tener en cuenta varios aspectos para estar mejor preparados y superar las posibles dificultades que se pueden presentar en el camino:

#### **En el diseño y planeación de la estrategia:**

- **Uso de recursos TIC:**
  - Prever la disponibilidad de los recursos con los que se cuentan (computadores, acceso a internet, proyector, parlantes, audífonos o diademas, etc)
  - En caso de no contar con algunos recursos prever la posibilidad de reemplazarlos por otros.
  - Tener en cuenta la cantidad de computadores con los que se cuenta para saber si los estudiantes pueden trabajar de manera individual o en grupos.
  - Pedir o separar con tiempo los recursos y espacios que necesitará para cada semana de trabajo.
  - Estudiar detalladamente la aplicación web StoryJumper para tener en cuenta todo lo que el docente y el estudiante pueden hacer en ella.

- **Estimación de tiempo de trabajo:**

- Tener en cuenta el cronograma anual de actividades que tenga la institución o las posibles actividades extracurriculares que se presenten, ya que estas en ocasiones obligan a mover las actividades programadas.
- Tener presente el tiempo que puede tomar que los estudiantes se familiaricen con la herramienta.
- Tener presente las habilidades que tienen los estudiantes en el manejo de las TIC, ya que puede desarrollarse en mayor o menor tiempo.
- Tener acceso a buen internet, ya que su falla constante hace que se pierda tiempo valioso de trabajo.

- **Actividades**

- En el caso que no sea un solo docente titular, sino que otros docentes hagan parte del proceso académico de los estudiantes, se puede contar con el apoyo que ellos pueden brindar o contemplar la participación de padres de familia.
- Tener presente la articulación de manera interdisciplinar con otras áreas, no solamente con las áreas de lengua castellana e informática, lo que permitirá adquirir nuevos conocimiento y aprendizajes significativos.
- Elaborar con anticipación todo lo referente a listas de chequeo o rúbricas de trabajo para facilitar los procesos de autoevaluación y coevaluación con los estudiantes.

**En la implementación y evaluación:**

- **Papel del docente:**

- Ser orientador durante todo el proceso.
- Ser flexible teniendo en cuenta las ideas, aportes y posibles dificultades de los estudiantes o que se presenten durante el proceso para replantear actividades que considere necesarias.

- Revisar constantemente los objetivos plateados para no perder el rumbo.
- Reflexionar durante y después de cada sesión de trabajo y documentar el proceso.
- Tener claro el papel de la evaluación durante todo el proceso.
- Indagar al estudiante del porqué de sus decisiones para su producción lo que permitirá ver todo con sus ojos y evitar posibles interpretaciones erróneas.
- **Uso de recursos TIC**
  - Tener en cuenta el ruido del aula para cuando los estudiantes vayan a grabar sus voces (pensar en diversas opciones como que por grupos entren al salón con el fin de evitar que el ruido quede en las grabaciones). Cabe aclarar que hubiese sido ideal que la grabación de los estudiantes hubiese quedado sin ruido, aunque ello no disminuye la calidad de sus producciones, se recomienda que los docentes que tengan la oportunidad de articularse con otros docentes para dividir los estudiantes por grupos lo hagan, ya que en este caso no fue posible porque yo era la docente titular del grado, encargada de todas las áreas académicas y no podía dejar estudiantes fuera del aula.
  - Tener presente que la aplicación StoryJumper se encuentra en inglés para sacar con los estudiantes el vocabulario o explicarles la manera de que el computador realice la traducción automática de la página.
  - Con estudiantes que tengan mayores habilidades en el uso de las TIC se podrá trabajar de manera colaborativa en un mismo archivo en la aplicación StoryJumper.

Para el desarrollo de esta estrategia didáctica se hizo articulación con el área de informática, con el fin de dedicar cuatro horas a la semana para la actividad (dos horas del área de lenguaje (en total son cuatro horas de lenguaje a la semana) y dos horas del área de informática), lo que permitió hacer un uso más eficiente del tiempo

y a su vez enriquecer los aprendizajes de los estudiantes. Aunque la experiencia tomó unas semanas más de las programadas, el tiempo invertido en el aprendizaje de los estudiantes en las dos áreas no significó dificultad en el aprendizaje de otros objetivos o desempeños y sí trajo beneficios con logros que superaron los objetivos propuestos.

En el momento del diseño y ejecución de la experiencia no se tuvieron en cuenta varios aspectos que se fueron evidenciando en el proceso de análisis, reflexión e interpretación, teniendo en cuenta que se sistematizó una experiencia pasada; lo que resalta la importancia que todos los docentes reflexionemos durante y después de las experiencias educativas que tenemos con nuestros estudiantes, recurriendo a la sistematización para el mejoramiento de las prácticas educativas y de nuestra labor como docentes. Hay que reconocer que una interacción de todos los elementos: diseño didáctico, uso adecuado de una herramienta TIC, intervención del docente y la interacción con los estudiantes, permite un buen proceso de enseñanza aprendizaje y deja aprendizajes significativos en los estudiantes.

## Referencias

- Adell, J., y Castañeda, L. (2012). Tecnologías emergentes, ¿pedagogías emergentes? En E. y. Asociación Espiral, *Tendencias Emergentes en Educación con TIC* (págs. 25-28). Barcelona, España: espiral.
- Ahumada, P. (2005). *Hacia una evaluación auténtica del aprendizaje*. México: Paidós Mexicana, S.A .
- Association, N. S. (1997). *What is Storytelling?* Obtenido de [http://www.eldrbarry.net/roos/st\\_defn.htm](http://www.eldrbarry.net/roos/st_defn.htm)
- Barajas, N., López, J., Marqués, L., y Rodríguez, M. (2015). *Investigación documental sobre habilidades y competencias comunicativas en educación básica* . Bogotá : Universidad Santo Tomás .
- Bermudez, J. (12 de Mayo de 2016). *StoryJumper: crea cuentos o libros infantiles en pocos pasos* . Obtenido de Soft and Apps : <https://www.softandapps.info/2016/05/12/storyjumper-crea-cuentos-libros-infantiles-pocos-pasos/>
- BIE. (01 de 12 de 2013). *Revisión de 6 marcos de referencia para habilidades de siglo XXI*. Obtenido de Eduteka: <http://www.eduteka.org/articulos/sigloXXI>
- Borjas, B. (2006). Orientaciones para sistematizar experiencias. En P. E. A, *Propuesta didáctica para la enseñanza de la lectura y la escritura* (págs. 81-108). Equipo Editorial.
- Calles, J. (2005). La literatura infantil desarrolla la función imaginativa del lenguaje. *Laurus, Revista de Educación*, 11(20), 144-155. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=76111209>

- Castaño, A., Saenz, J., Ávila, C., Bianchá, H., Segura, J., y López, J. (Agosto de 2019). Sistematización de Prácticas educativas: Guía conceptual para educadores. *Edukafé*(7), 1-38.
- Castro, K., y Peña, J. (2017). *La escritura creativa como estrategia para estimular la producción textual en niños de 2° grado en ambientes pedagógicos lúdicos*. Cartagena de Indias: Universidad de San Buenaventura.
- Chandara, R., Yunus, M., Badusah, J., y Abdul, A. (2017). *Enhancing the writing skills of ESL primary pupils through the incorporation of Storyjumper*. Malaysia: Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Coll, C. (2012). *Aprender y enseñar con las TIC: expectativas, realidad y potencialidades*.
- Correa, M. (2003). Yo me sé el cuento de... En B. Orozco, *El niño: científico, lector y escritor, matemático* (págs. 99-125). Cali: Centro de Investigaciones en Psicología, Cognición y Cultura.
- Csikszentmihalyi, M. (1988). Society, culture, and person: A systems view of creativity. En *Conceptions of giftedness* (págs. 325–339). New York, NY:: Cambridge University Press.
- Del Moral, M., Bellver, M., y Guzmán, A. (2018). CREAPP K6-12: Instrumento para evaluar la potencialidad creativa de app orientadas al diseño de relatos digitales personales. *Digital Education Review*, 284-305.
- Educ@conTIC. (Septiembre de 2017). *Narrativa Digital*. Obtenido de <http://www.educacontic.es/blog/narrativa-digital>
- EduTrends. (Mayo de 2017). EduTrends. (O. d. Educativa, Ed.) *Radar de Innovación Educativa*, 40. Obtenido de <https://observatorio.tec.mx/edutrends-storytelling>

- Fadhilah, N., Dewi, H., y Winata, W. (2019). Creativity of Creation and Story-Telling in Open-Ended Learning with Visual Art Media for Early Childhood Education. (2. I. Education, Ed.) *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 419, 38-41.
- Fernandez, R., y Oriundo, M. (2019). *Nivel de Creatividad Narrativa de los niños y niñas del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 39001 Mariscal Sucre - Ayacucho*. Perú: Universidad Nacional de Huancavelica .
- Finscué, A. (2017). *Las narraciones digitales en Scratch como estrategia pedagógica para fortalecer la confianza y seguridad para hablar en público: Sistematización de la experiencia pedagógica de la clase de informática*. . Universidad ICESI, Cali.
- Foley, L. (2013). *Digital Storytelling in Primary-Grade Classrooms*. Arizona: ARIZONA STATE UNIVERSITY.
- Franco, C. (2004). Aplicación de un programa psicoeducativo para formentar la creatividad en la etapa de educación infantil. *RELIEVE*, 10(2), 245-266. Obtenido de [http://www.uv.es/RELIEVE/v10n2/RELIEVEv10n2\\_4.htm](http://www.uv.es/RELIEVE/v10n2/RELIEVEv10n2_4.htm)
- Franco, C., y Alonso, J. (2011). Diferencias entre cuentos conocidos y desconocidos en la estimulación de la creatividad infantil. *Aula Abierta*, 39(22), 113-122.
- Guilford, J. (1977). *La naturaleza de la inteligencia humana*. Buenos Aires: Paidós.
- Hermman, A. (Mayo-Agosto de 2018). Innovación, tecnologías y educación: las narrativas digitales como estrategias didácticas. *Kilkana Sociales*, 2(2), 31-38.
- ISTE. (2021). *Las Normas ISTE*. Obtenido de Sociedad Internacional de Tecnología en Educación (ISTE) : <https://www.iste.org/es/standards>

- Jara Holliday, O. (2015). La sistematización de experiencias produce un conocimiento crítico, dialógico y transformador. (R. Pedagógicas, Entrevistador) Obtenido de <http://www.cepalforja.org/sistem/bvirtual/wp-content/uploads/2015/06/Entrevista-Oscar-Jara-Revista-Docencia.pdf>
- Jara Holliday, O. (2018). *La sistematización de experiencias: prácticas y teoría para otros mundos posibles*. Bogotá: CINDE.
- Jimenez, M., y Gordo, A. (julio-diciembre de 2014). El cuento infantil: Facilitador de pensamiento desde una experiencia pedagógica. *Praxis y Saber*, 5(10), 151-170. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=477247214009>
- Kupers, E., Lehmann-Wermser, A., McPherson, G., y van Geert, P. (2019). Children's creativity: a theoretical framework and systematic review. *Review of Educational Research*, 89(1), 93-124. Obtenido de <https://doi.org/10.3102/0034654318815707>
- Ley-115. (1994). *Ley General de Educación*. Bogotá: Congreso de la República de Colombia.
- Ley-1341. (2009). *Por la cual se definen principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones –TIC–, se crea la Agencia Nacional de Espectro y se dictan otras disposiciones*. Congreso de la República de Colombia. Obtenido de [https://mintic.gov.co/portal/604/articles-8580\\_PDF\\_Ley\\_1341.pdf](https://mintic.gov.co/portal/604/articles-8580_PDF_Ley_1341.pdf)
- Llamazares, M., y Cortés, M. (2016). Lectura compartida y estrategias de comprensión lectora en educación infantil. *Revista Iberoamericana de Educación*, 151-172.
- López, J. C. (01 de 02 de 2015). *SAMR, Modelo para integrar las TIC en procesos educativos*. Obtenido de eduteka: <http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/samr>

- Malita, L., y Martin, C. (2010). Digital Storytelling as web passport to success in the 21st Century. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 3060- 3064.
- MEN. (2014). *Ministerio de Educación Nacional*. Obtenido de Competencias Ciudadanas:  
<http://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/MENEstandaresCompCiudadanas2004.pdf>
- MEN. (2016). *Derechos Básicos de Aprendizaje de Lenguaje*. Obtenido de [https://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/DBA\\_Lenguaje.pdf](https://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/DBA_Lenguaje.pdf)
- MEN, M. D. (2006). *Estándares básicos de competencias en Lenguaje, Matemáticas, Ciencias y Ciudadanas*. Obtenido de Recuperado de: [http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340021\\_recurso\\_](http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340021_recurso_).
- Menchén, F. (2005). *Descubrir la creatividad. Desaprender para volver a aprender*. Madrid: Pirámide.
- Menchén, F. (2009). El maestro creativo: nuevas competencias. *Tendencias pedagógicas* , 279.
- Millán, P. (2019). *Tipos de creatividad ¿En cuál encajas? Relatos en construcción*. Aprende a escribir.
- Mishra, P., y Koehler, M. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: a new framework for teacher knowledge. En *Teachers College Record* (págs. 1017-1054). Obtenido de [http://www.matt-koehler.com/OtherPages/Koehler\\_Pubs/TECH\\_BY\\_DESIGN/TCRecord/mishra\\_koehler\\_tcr2006.pdf](http://www.matt-koehler.com/OtherPages/Koehler_Pubs/TECH_BY_DESIGN/TCRecord/mishra_koehler_tcr2006.pdf)
- Monsalve, M., Franco, M., Monsalve, M., Betancur, V., y Ramírez, D. (2009). Desarrollo de las habilidades comunicativas en la escuela nueva. *Revista*

- Educación y Pedagogía*, 21(55), 189-210. Obtenido de <https://revistas.udea.edu.co/index.php/revistaeyp/article/view/9766/8979>
- Moral, M., Villalustre, L., y Neira, M. (2016). Proyecto Cinema: Creadores infantiles de relatos digitales. *Proceedings of 4th International Congress of Educational Sciences and Development*, 6-13. Obtenido de [https://www.congresoeducacion.es/edu\\_web5/PROCEEDING\\_2016/2.pdf](https://www.congresoeducacion.es/edu_web5/PROCEEDING_2016/2.pdf)
- Nacional, M. d. (2011). *Plan nacional de lectural y escritura de educación inicial, preescolar, básica y media*. Santafé de Bogotá: MEN.
- Palomo, R., Ruiz, J., y Sánchez, J. (2007). *Las TIC como agentes de innovación educativa*. Sevilla: Junta de Andalucía. Consejería de Educación, Dirección General de Innovación Educativa y Formación del Profesorado. Obtenido de [https://www.edubcn.cat/rcs\\_gene/11\\_TIC\\_como\\_agentes\\_innovacion.pdf](https://www.edubcn.cat/rcs_gene/11_TIC_como_agentes_innovacion.pdf)
- Peña, S., y López, J. (2018). *Modelo P&D de análisis de coherencia pedagógica y didáctica*. Santiago de Cali: Universidad ICESI - Centro Eduteka .
- Planeación, D. N. (2020). CONPES 3988. En *Tecnologías para aprender: Política nacional para impulsar la innovación en las prácticas educativas a través de las tecnologías digitales* (pág. 79). Bogotá: MEN - MinTIC. Obtenido de [https://www.mintic.gov.co/portal/604/articles-126403\\_tpa.pdf](https://www.mintic.gov.co/portal/604/articles-126403_tpa.pdf)
- Puentedura, R. (2006). Transformation, Technology and Education. En *Strengthening Your District Through Technology*. Maine. Obtenido de <http://hippasus.com/resources/tte/>
- Robin, B. (2007). The Convergence of Digital Storytelling and Popular Culture in Graduate Education. *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2007* (págs. 643-650). Chesapeake: In R. Carlsen et al.

- Robin, B. (Diciembre de 2016). The power of digital Storytelling to support teaching and learning. *Digital Education Review*(30), 17- 29. Obtenido de <http://greav.ub.edu/der/>
- Saenz, J. D., Segura Antury, J., López-García, J. C., Bianchá, H., Ávila, C. A., y Castaño, A. (2019). Sistematización de Prácticas Educativas: Guía conceptual para educadores. *Edukafé, Documentos de trabajo de la Escuela*(7). Obtenido de Eduteka: <http://doi.org/10.18046/edukafe.2019.7>
- Sevillano, M. (2004). Didáctica y currículum: controversia inacabada. *Enseñanza & Teaching: Revista interuniversitaria de didáctica*, 413-438.
- UNESCO. (2016). Sistematización de Experiencias Educativas Innovadoras. *Herramientas de apoyo para el trabajo docente*.
- Villalustre, L., y Del Moral, M. (2014). Digital Storytelling: una nueva estrategia para narrar historias y adquirir competencias por parte de los futuros maestros. *Revista Complutense de Educación*, 25(1), 115-132. Obtenido de [http://dx.doi.org/10.5209/rev\\_RCED.2014.v25.n1.41237](http://dx.doi.org/10.5209/rev_RCED.2014.v25.n1.41237)

## Anexos

### Links de ejemplos de las narraciones digitales creadas por los estudiantes

<https://www.storyjumper.com/book/read/107128246/60c14e1976020> La bruja y el gato negro

<https://www.storyjumper.com/book/read/107124876/60c14e1975776> El fantasma asustador

<https://www.storyjumper.com/book/read/89017945/60970daa7f24d> La casa del Vampiro

<https://www.storyjumper.com/book/read/107126516/60c14e1975bf7> Las aventuras de Frankenstein y Patitas