

Artículo Original

<https://doi.org/10.22463/25909215.2928>

La didáctica de la lengua mediada por las TIC Storyjumper como propuesta innovadora en la creación de cuentos

Didactics of language mediated by ICTs

Storyjumper as an innovative proposal in the creation of stories.

Nour Adoumieh Coconas¹

¹Profesora Invitada de Alta Calificación (PIAC) adscrita al Instituto Superior de Formación Docente Salomé Ureña, Recinto Félix Evaristo Mejía. Coordinadora del Grupo de Investigación Sociedad, Discurso y Educación. ORCID: 0000-0002-9784-2073, nour.adoumieh@isfodosu.edu.do

Cómo citar: N. Adoumieh Coconas, "La didáctica de la lengua mediada por las TIC Storyjumper como propuesta innovadora en la creación de cuentos." Revistas Perspectivas, 6, No. 1, 94-106, 2021.

Recibido: August 02, 2020; Aprobado: November 15, 2020.

RESUMEN

Palabras clave:

lengua;
enseñanza de la lengua
materna; tecnologías
de información y
comunicación;
escritura creativa.

La didáctica de la lengua es una disciplina de intervención que se plantea, entre sus objetivos, el abordaje de saberes lingüísticos y metodológicos. Desde la praxis pedagógica se ha evidenciado que a los estudiantes se les dificulta realizar la transposición didáctica de esos saberes. Aunado a ello, se encuentra el escenario de los entornos virtuales y la realidad cada vez más latente de cómo enseñar lengua a nativos digitales. Por consiguiente, se les propuso a estudiantes de Didáctica Especial de la Lengua Española para el Segundo Ciclo del Nivel Primario, reflexionar sobre la didáctica de la lengua mediada por las Tecnologías de información y comunicación. En un principio, se analizaron herramientas tecnológicas para apoyar la enseñanza de la lengua y luego se seleccionó Storyjumper como propuesta innovadora en la creación de cuentos. Fundamentados en un enfoque por competencias, se ejecutó la propuesta bajo el aprendizaje basado en proyectos y el aprendizaje cooperativo.

ABSTRACT

Keywords:

language;
mother tongue
instruction; information
and communication
technologies;
creative writing.

Language didactics is an intervention discipline that considers, among its objectives, the approach to linguistic and methodological knowledge. From pedagogical practice, it has been shown that students find it difficult to carry out the didactic transposition of this knowledge. In addition to this, there is the scene of virtual environments and the increasingly latent reality of how to teach language to digital natives. Consequently, students of Special Didactics of the Spanish Language for the Second Cycle of Primary Level, were proposed to reflect on the didactics of the language mediated by Information and Communication Technologies. At first, technological tools were analyzed to support the teaching of the language and then Storyjumper was selected as an innovative proposal in the creation of stories. Based on a competency approach, the proposal was carried out under project-based learning and cooperative learning.

Introducción.

Las necesidades formativas del profesor de lengua, en cualquier nivel, apuntan hacia la formación en su área con una visión interdisciplinaria; manejo curricular; disposición para la actualización e innovación; actitud investigadora, reflexiva y constructiva sobre su propia praxis docente; sensibilidad estética y crítica para la educación literaria y formación en el lenguaje de los medios de comunicación y el uso de nuevas tecnologías para innovar en el quehacer pedagógico (Prado, 2011).

Este último aspecto le otorga una nueva acepción a lo que se conoce como alfabetización. Desde el punto de vista semántico, la alfabetización amplía su alcance para circunscribirse, también, a las capacidades comunicativas mediadas por las tecnologías y así desarrollar competencias digitales de calidad. Los estudiantes nativos tecnológicos poseen habilidades y destrezas en el empleo de recursos digitales y la intención es aprovechar el potencial que ya tienen para convertirlos en usuarios potentes, competentes e innovadores en el uso de la tecnología para el

*Corresponding author.
E-mail address: nour.adoumieh@isfodosu.edu.do (Nour Adoumieh Coconas)



Peer review is the responsibility of the Universidad Francisco de Paula Santander.
This is an article under the license CC BY 4.0

desarrollo de las habilidades lingüísticas. Se espera que estos jóvenes estudiantes de Licenciatura de Educación Primaria Segundo Ciclo empleen estrategias metodológicas innovadoras y así capten la atención de una generación multisensorial.

Existe un predominio en el uso de herramientas tradicionales de enseñanza; no obstante, la tendencia debe ir cambiando hacia los procesos de innovación en los que además se vincule al estudiante como un ente activo de su proceso de construcción de significados. Para asumir este reto se hace imprescindible que los docentes y estudiantes, nativos y migrantes digitales, se proyecten en tareas innovadoras para estimular la imaginación y asumir alternativas metodológicas motivantes. Se entiende que los nativos digitales son aquellas personas que desde su nacimiento han estado rodeados de ordenadores, videojuegos, internet, móviles y tabletas (Figueroa Vera, 2011); por consiguiente, son capaces de acceder a la información disponible, interactuar, manipular los contenidos e incluso generar nuevas formas de tratamiento del saber. La situación sanitaria de la actualidad ha promovido el uso de entornos híbridos para garantizar la construcción del conocimiento y el desarrollo de competencias en una modalidad distinta (UNESCO, 2020).

En este sentido, se vislumbra que las ganancias no se ubican únicamente en el campo de las competencias lingüísticas, sino van más allá y permiten desarrollar habilidades enfocadas en el trabajo de grupo, gestión de tiempo, innovación y creatividad, pensamiento crítico, toma de decisiones; es decir, la alfabetización digital involucra múltiples competencias; además de las tecnológicas, potencia la consolidación de competencias fundamentales, pedagógicas, específicas y disciplinares que servirán para la vida misma en todos los ámbitos.

En la actualidad, las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) han tenido mayor impacto en el ámbito educativo. En este sentido, estas tecnologías se convierten en impulsoras de cambio

y promotoras de innovación (Calvo, 2016). Estas tecnologías se convierten en un elemento mediador para la creación de narrativas digitales que a su vez le permiten al estudiante hacer un cambio en el foco y escribir desde el placer, para dar rienda suelta a la imaginación y para un público. Actualmente, hay una gran diversidad de herramientas para narrativas digitales algunas están centradas en el texto y la imagen como es el caso de Storyjumper, Storybird, Pixton, entre otras. También las hay centradas en la creación de animaciones de forma sencilla, como Scracht.

Para este estudio se presenta una experiencia pedagógica con Storyjumper realizada con estudiantes universitarios de la Licenciatura de Educación Primaria Segundo Ciclo en República Dominicana. El objetivo fue reflexionar sobre la didáctica de la lengua mediada por las TIC. Los estudiantes escribieron los cuentos y los socializaron en una jornada de muestras didácticas en el recinto universitario. Cabe destacar que las posibilidades de uso de las herramientas son infinitas y que dependerán de la creatividad del grupo, los acuerdos establecidos y sobre todo de la actitud y predisposición de los estudiantes, quienes son los principales agentes del acto pedagógico dentro de una pedagogía crítica y acompañada del aprendizaje basado en proyectos.

Revisión de la Literatura

Desde la perspectiva de la mediación, para el desarrollo de las habilidades comunicativas, se encuentra la investigación de Gómez (2016), quien desarrolló una propuesta de intervención mediada por el uso de las tecnologías de información y comunicación (TIC) para fortalecer las habilidades lingüísticas en el aprendizaje del inglés en educación primaria. Uno de los referentes teóricos de esta investigación es Gardner (1993) conocido por el desarrollo de la teoría de las inteligencias múltiples, en la cual promueve que el profesor debe generar estilos de enseñanza variados para responder a las distintas formas de aprender. Para ello, presenta los siete tipos de inteligencias múltiples:

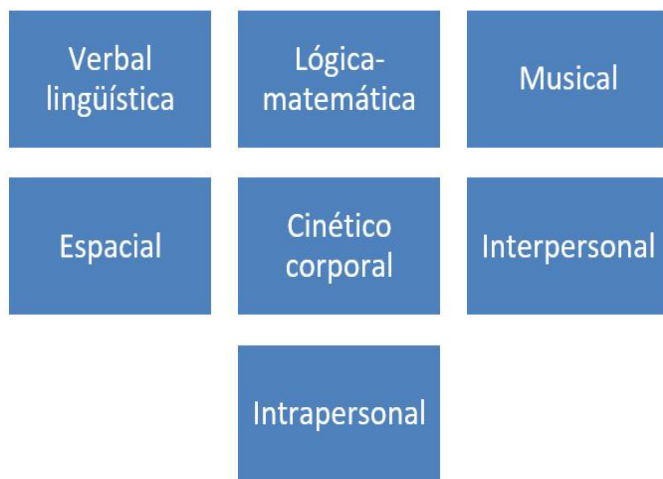


Figura 1. Inteligencias múltiples (Gardner, 1993, citado en Gómez, 2016).

En este sentido y para dar respuesta a ese desarrollo presentan los fundamentos en el área de las TIC, entre los que se destacan Morchio (2014), Trujillo (2007), Reina, 2012, Jaimes y Jaimes (2014), entre otros. Estos autores afirman que la incorporación a una sociedad tecnológica repercute en una mejora de las habilidades de leer y escribir, puesto que el uso de las tecnologías forma para una actividad real en la que se desarrollan aspectos lingüísticos y cognitivos. Incluso, apuntan que el uso de las TIC es un elemento innovador y dinamizador de la praxis pedagógico, lo cual es positivo para el proceso de formación. Advierte Rodríguez (2007) que las oportunidades son amplias para la construcción del conocimiento siempre y cuando el docente mediador organice acertadamente las actividades para fomentar el aprendizaje significativo (citado en Gómez, 2016). Algunas de las ventajas citadas son: motivación, comunicación, interés, creatividad, interacción autonomía, cooperación y retroalimentación. Por supuesto, también existe el riesgo a la adicción a internet que conduce a los estudiantes a procrastinar y por consiguiente disminuir su rendimiento académico (Ramos-Galarza et al., 2017).

Gómez (2016) muestra el dinamismo que se puede lograr para desarrollar competencias lingüísticas en las que el participante se siente motivado mientras aprende. Entre las herramientas

propuestas para prácticas de aula se encuentra Voxopop, una es una herramienta que sirve para hacer grabaciones de voz de forma divertida y fácil, usada para desarrollar la habilidad de hablar; Wordle, herramienta para crear nubes de palabras; Voki herramienta usada para crear un avatar que lee textos; Listen and Write es una aplicación simple que se usa para fomentar la escucha y la escritura a través de transcripciones; Lyricstraining es otra aplicación para optimizar la escucha, consiste en completar la letra de unos videos en la lengua que se escoja. Esta propuesta fue usada por los participantes de este estudio para ejercitarse en su uso y valorar la proyección en cuanto a beneficios.

Ramírez, Mayorga, Pacheco, Villavicencio, & Ortiz (2017) exponen en su artículo Recursos tecnológicos educativos y las inteligencias múltiples: un desafío en la educación ecuatoriana que la incorporación de las herramientas tecnológicas ha promovido un gran desafío por saber cómo usarlas dentro de los procesos académicos. Su uso dentro de los espacios académicos se torna indispensable para que los estudiantes pueden aprender acorde a la realidad en la que viven y a las prácticas que realizan. Dadas estas razones y para ser coherentes con los distintos tipos de aprendizaje y así puedan desarrollar las habilidades lingüísticas, sugieren estimular las distintas inteligencias múltiples en el aula.

Para lograr la estimulación, proponen el uso de la Tablet como recurso didáctico tecnológico, ya que este tipo de dispositivo, según Sánchez, Ruiz y Orcajada (2014), ofrece muchas utilidades y estimula la lectura, escritura, capacidad de toma decisiones, entre otras. Fundamentándose en Ríos (2011), los autores de la investigación mencionan que los profesores deben emplear estos dispositivos como herramientas que facilitan el conocimiento de los alumnos y al mismo tiempo incorporan distintas formas de enseñar y de aprender. Entre las herramientas analizadas presentan para la inteligencia lingüística: Storyjumper, Audacity, Blogging,

Enciclopedia Catalana, iBooks. Finalmente, los autores quieren destacar que a través del desarrollo de las inteligencias múltiples los estudiantes desarrollan y consolidan habilidades para crear, analizar e interactuar con distintas posibilidades didácticas; por consiguiente, la tecnología es un medio en el proceso del aprendizaje cooperativo.

En cuanto a la herramienta usada para reportar en esta experiencia fue Storyjumper. Es una herramienta tecnológica de la web 2.0 que permite la escritura creativa de narrativas en forma de libro digital e incorpora una serie de imágenes disponibles desde su propia galería como de modo externo. Los trabajos realizados se pueden mantener en privado o en público. Su uso fomenta la creatividad en la expresión escrita, motiva a los estudiantes y desarrolla competencias lingüísticas, digitales y sociales. Tiene una faceta educativa, puesto que los docentes pueden registrar un aula. Las obras publicadas pueden modificarse e incluso recibir comentarios de seguidores. Su funcionamiento es muy sencillo y comparte acciones similares a las redes sociales comunes en cuanto a suscripción.

Esta herramienta también provee un conjunto de plantillas para iniciar las primeras páginas de la historia. Las historias se pueden solicitar en formato impreso con tapa dura a un precio asequible, lo cual permite que el estudiante se motive al ver su producción materializada. Esta metodología de escritura en línea fomenta la creatividad y los motiva a desarrollar de manera innovadora un proyecto de escritura sin la necesidad de hacerlo desde el estudio de la lengua. Esta perspectiva privilegia el uso de la lengua como herramienta de comunicación y el docente desde la práctica y el uso en contexto puede explicarles aspectos relacionados con la gramática, recursos literarios, signos de puntuación, coherencia global, entre otros aspectos.

Desde este modo, se entiende que las actividades del aula se orientan hacia la construcción del conocimiento desde el hacer, lo cual está en

consonancia con los avances pedagógicos. El aprendizaje basado en proyectos constituye una de esas formas de ejecución de alternativas didácticas innovadoras que promueven la construcción de conocimientos. Esta forma de enseñanza y aprendizaje sienta sus bases sobre la pedagogía crítica y justamente pretende que el estudiante o discente pueda desarrollar una capacidad crítica y emancipadora que le permita la liberación. A finales del siglo XIX, a través de la Escuela Nueva se empieza a promocionar este estilo de enseñanza, en la que Dewey presenta el trabajo por proyectos como plan de trabajo diseñado para que los estudiantes hagan algo según su interés. Puede ser resolver un problema o realizar una tarea específica (Citado en Núñez Delgado & Alonso Aparicio, 2015). Distintos autores destacan los beneficios de este tipo de enseñanza y aprendizaje en las clases de español y además refieren su incidencia con la colaboración entre pares (Bieger Morales & Caballero-Garcia, 2019; Cabrera & Gómez, 2020; Zapata, 2020). Es importante destacar que el énfasis se centra en el estudiante. En el caso de los proyectos de lengua, se debe proponer desde la intención comunicativa, la situación de la tarea y el contexto discursivo (Camps, 2003).

En cuanto al aprendizaje cooperativo, Núñez Delgado & Alonso Aparicio (2015) lo consideran “como una aproximación integradora entre las habilidades sociales objetivas y los contenidos educativos y, de forma general, al igual que sucede con los proyectos integrados, se basa en una concepción global de los procesos de enseñanza y aprendizaje” (p. 15). En consecuencia, existe una interacción social y verbal que dirige la enseñanza y promueve la integración del individuo con su lengua. Díaz Aguado (2003, p.108) resume en tres rasgos para el aprendizaje cooperativo. En primer lugar, se divide la clase en pequeños equipos; en segundo, se les motiva a que ayuden a sus compañeros en la tarea asignada y tercer lugar, se elogia y recompensa el trabajo realizado (Citado en Núñez Delgado & Alonso Aparicio, 2015). Esta metodología, como

cualquier otro tipo de práctica pedagógica se fortalece sobre la base de una programación neurolingüística (PNL). Bavister & Vickers (2011) exponen que las palabras funcionan como anclas, esto quiere decir que cuando el sujeto escucha determinadas construcciones lingüísticas positivas, probablemente se incentive a generar determinadas respuestas. En este caso, el mensaje formulado de manera positiva funciona como ancla y el trabajo realizado a través de la herramienta Storyjumper es la evidencia.

Desde esta vertiente de aprendizaje basado en proyectos y aprendizaje cooperativo, se presenta, en la figura 2, el esquema del proceso de escritura apoyado en la aplicación citada.

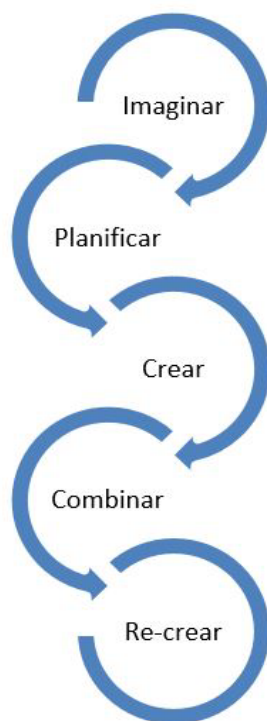


Figura 2. Proceso de escritura apoyado en la aplicación Storyjumper

Metodología

Esta reflexión pedagógica se circunscribe en el paradigma crítico (Pérez Serrano, 2014). El tipo de abordaje metodológico corresponde a la investigación acción (IA) centrada en la metodología. Elliott, (1994) define la IA como un estudio de una

situación social realizado para elevar la calidad de la acción, la cual debe ser negociada, colaborativa, participativa, sistemática y reflexiva. No obstante, el epicentro de este estudio, desde la investigación de la didáctica de la lengua y la literatura, se denomina investigación centrada en la metodología y se refiere al abordaje de enfoques y propuestas metodológicas para llevar a cabo la enseñanza a partir de estrategias de comprensión y expresión que involucren la creatividad (Prado, 2011). Otros autores, presentan experiencias similares como documentación narrativa (Suárez & Metzdorff, 2018). Este tipo de investigación induce a la autorreflexión pedagógica o self study y a la construcción del saber pedagógico (Adoumieh Coconas, 2020; Iglesias, 2003; Quero, 2010). En cuanto a las técnicas e instrumentos, se empleó la observación participante, diario reflexivo para registrar la experiencia y lista de cotejo con las competencias e indicadores estipulados para las unidades temáticas. Además, se contrastó la calificación final obtenida con las competencias del curso.

El contexto de esta programación pedagógica surge durante la praxis pedagógica de una clase de Didáctica Especial de la Lengua, en la cual se detectó que a los estudiantes se les dificultaba la transposición didáctica de los saberes lingüísticos, por lo que se les propuso reflexionar sobre la didáctica de la lengua mediada por las TIC. En un principio se analizaron herramientas tecnológicas para apoyar la enseñanza de la lengua y luego se seleccionó Storyjumper para realizar la demostración y sus implicaciones pedagógicas. La propuesta pedagógica se ejecutó con dos grupos de la Licenciatura de Educación Primaria Segundo Ciclo del Instituto Superior de Formación Docente Salomé Ureña (ISFODOSU) en República Dominicana durante el segundo cuatrimestre del 2019. La experiencia se estructuró en cinco fases que serán reportadas en la siguiente sección.

Resultados

Fase 1. Iniciación

Generalmente, los estudiantes muestran dificultad en las transposiciones didácticas. Desde lo teórico muestran dominio, sin embargo cuando van a trasladar lo teórico a un saber metodológico y didáctico se restringen, es decir, que en términos de transferencia de los procesos cognitivos, se limitan (Woolfolk, 2006). En este sentido, para incentivarlos y aprovechar sus competencias digitales se les propuso analizar una serie de herramientas tecnológicas para valorar su impacto en determinados aspectos lingüísticos. Se realizó un análisis reflexivo de las herramientas presentadas en el portal www.aulaplaneta.com a través del artículo 30 herramientas TIC para tu clase de lengua castellana y literatura (30 herramientas TIC para tu clase de Lengua castellana y literatura [Infografía], 2015).

También, se incorporaron otras sugeridas por los estudiantes. Entre el conjunto de las analizadas tenemos: Leoteca, Pancho y la máquina de hacer cuentos, Storyjumper, Proyecto Gutenberg, Banco de Textos, Revista Babar, Planeta Lector, Diccionario de la Lengua Castellana, Refranero Multilingüe, Gramáticas.net, Proyecto Cíceros, Analizador Morfosintáctico, ¿Cómo dice que dijo?, Reglas de Ortografía, Algarabía, Ka.rac.teres, Storybird, Blogger, Pixton, Spreaker, Movie Maker, Word Literaty Atlas, Rincón del Castellano, Aula de letras, Testeando, Al borde de la lengua, Palabras Azules, entre otras. No obstante, se coincide con Nascimento et al. (2019) quienes plantean “Nosso critério de escolha das ferramentas foi primeiramente a gratuidade, e depois a facilidade no uso. Uma das dificuldades encontradas foi lidar com a efemeridade do mundo virtual” (p. VII). Justo importaba su sencillez de uso y que sea sin costo de suscripción. Representaba un reto, dado que se iba a iniciar un proyecto contando con lo gratuito de la aplicación y el temor fue que en el transcurso del proyecto cambiara. El segundo temor fue que

mientras se reportara la experiencia, la herramienta haya desaparecido, cualidad considerada por los autores arriba citados.

Al respecto, Prado (2011) establece algunos elementos relativos a la enseñanza de la didáctica de la lengua, entre los que destaca: 1) Identificación de los problemas de provocan la causa de la insatisfacción; 2) el análisis de las condiciones de intervención didáctica y los factores contextuales que forman parte del proceso de enseñanza y 3) la elaboración de propuestas didácticas que supongan las posibles soluciones a los problemas diagnosticados y aplicación de las mismas. En este sentido y para dar respuesta a las demandas de formación del profesorado del siglo XXI, se acude a una intervención que le otorgue protagonismo absoluto al estudiante para analizar y crear situaciones metodológicas mediadas por las TIC. Un aspecto muy determinante en este tipo de proyectos es que la audiencia es real y sucede lo que Barreras Linares expresa como el habla pública, esa forma de escribir para una lectores reales que incluso pueden interactuar con el autor y sugerir cambios en la obra, la cual deja de ser un producto cerrado (Barrera Linares, 2013).

Fase 2. Desarrollo de la experiencia

El propósito de esta propuesta didáctica radicó en vincular la didáctica de la lengua con el uso de las herramientas tecnológicas para motivar a los estudiantes, futuros maestros de educación primaria, a que planifiquen situaciones de aprendizaje de la lengua ligadas al contexto del niño actual, es decir, vincular la enseñanza con las prácticas reales que suelen hacer los niños. Asimismo, este modo de proceder contribuye al desarrollo de distintas competencias a través de la activación de las inteligencias múltiples.

Desde esta perspectiva, el cambio de un formato produce innovación y desarrollo de la creatividad. En primera, instancia se les solicitó la realización de

un blog, el cual debía estar estructurado en cuatro unidades según las manejadas en el programa de la asignatura. Esas entradas del blog se dividieron en:

1. Yo participo en la construcción del conocimiento (abordar la construcción del conocimiento desde la perspectiva conceptual del grupo temático).
2. Yo relaciono el contenido con la práctica docente (relacionar el tema desde lo procedimental).
3. Yo reflexiono (integrar una visión valorativa dirigida hacia los contenidos actitudinales).
4. Yo investigo (reseñar un artículo relacionado con el tema).

Este abordaje didáctico permitió abrir el abanico de opciones en el uso de las TIC, cuyo propósito no fue únicamente el de demostrar el procesamiento de la información y la construcción del conocimiento, sino que los estudiantes pudieran comprender la importancia del habla pública, escribir con destinatarios reales y motivarse con la incorporación de un formato distinto al cuaderno de reflexión. Incluso otras bondades fueron apreciadas como el uso del hipertexto y el poder embeber sus historias creadas con la herramienta Storyjumper en la interfaz del mismo blog.

Luego, se les solicitó a los estudiantes analizar una serie de herramientas tecnológicas útiles en el campo de la didáctica de la lengua. Realizaron una reseña de cada una de las herramientas presentadas en Aulaplaneta (30 herramientas TIC para tu clase de Lengua castellana y literatura [Infografía], 2015) y otras que ellos mismos fueron sugiriendo como es el caso de Pancho y la máquina de hacer tareas y Storyjumper. Además, destacaron sus posibilidades de uso. En esa interacción se seleccionaron Storybird, Storyjumper, Pancho y la máquina de hacer tareas. La intención pedagógica fue escribir un cuento y generar algunas actividades alrededor de esa tarea

para niños del segundo ciclo de primaria con temas dados por niños de edad escolar.

Este abordaje didáctico permitió abrir el abanico de opciones en el uso de las TIC, cuyo propósito no fue únicamente el de demostrar el procesamiento de la información y la construcción del conocimiento, sino que los estudiantes pudieran comprender la importancia del habla pública, escribir con destinatarios reales y motivarse con la incorporación de un formato distinto al cuaderno de reflexión. Incluso otras bondades fueron apreciadas como el uso del hipertexto y el poder embeber sus historias creadas con la herramienta Storyjumper en la interfaz del mismo blog.

Luego, se les solicitó a los estudiantes analizar una serie de herramientas tecnológicas útiles en el campo de la didáctica de la lengua. Realizaron una reseña de cada una de las herramientas presentadas en Aulaplaneta (30 herramientas TIC para tu clase de Lengua castellana y literatura [Infografía], 2015) y otras que ellos mismos fueron sugiriendo como es el caso de Pancho y la máquina de hacer tareas y Storyjumper. Además, destacaron sus posibilidades de uso. En esa interacción se seleccionaron Storybird, Storyjumper, Pancho y la máquina de hacer tareas. La intención pedagógica fue escribir un cuento y generar algunas actividades alrededor de esa tarea para niños del segundo ciclo de primaria con temas dados por niños de edad escolar.

Una vez realizado este ejercicio, se procedió a la realización formal de la tarea destacando los beneficios de los storytelling, relato digital, como técnica narrativa novedosa que permite desarrollar una multiplicidad de competencias. Esta manera creativa de organizar y presentar la información de carácter multiformato, se vale de soportes tecnológicos y digitales. Su proceso de construcción y elaboración de historias es capaz de ofrecer interesantes escenarios para el aprendizaje. Emplearon dentro de la misma herramienta Storyjumper, el storyboard y lo fueron modificando

según las lecturas realizadas entre pares. Es importante destacar la escritura como proceso en la creación de historias, por lo que las versiones previas se consideran los borradores de escritura. Después de establecer una coevaluación de los cuentos, realizaron los ajustes a los que hubiere lugar.

Como esquema de trabajo previo se empleó el diagrama de la historia siguiendo a Dillingham (2001) el cual presenta cinco partes: 1) comienzo, 2) problema, 3) conflicto, 4) solución y 5) final (Citado en Villalustre Martínez & Del Moral Pérez, 2014). En la figura 3 se presenta la interacción de la innovación con el conocimiento lingüístico. Es preciso señalar que la activación de la creatividad y la innovación convergen en generar procesos metacognitivos que le permiten al estudiante emocionarse y así tener predisposición para reflexionar sobre sus propios procesos de aprendizaje. El uso de herramientas tecnológicas a juicio de Gamo (2012) permite: elevar la motivación, captar la atención, activar y desarrollar habilidades neuropsicológicas, evaluar para formar no para penalizar, proceso de enseñanza y aprendizaje activo, que el sujeto se identifique con la actividad, lo cual le produce emociones que otorgan posibilidades de aprendizajes significativos.



Figura 3. Interacción: innovación y conocimiento lingüístico.

Fase 3. Implementación de la experiencia

Los estudiantes se destacaron por ser proactivos y dispuestos con el trabajo realizado a lo largo de todo el cuatrimestre. Iniciaron con el blog de la asignatura, luego actividades colaborativas con documentos en línea, reseñas de las herramientas tecnológicas y la aplicación de Storyjumper. En primera instancia, se presentan algunos de los blogs en la tabla 1 y luego una muestra de los cuentos en la tabla 2:

Tabla 1. Muestra de blogs

Autor (a)	Blog
Zapata, Sorángel	https://isfodosuzapatasorangel.blogspot.com/2019/04/unidad-iv-didactica-de-la-comunicacion.html
Pérez, Ángel	https://isfodosuangelperez.blogspot.com/p/blog-page.html
Romero, Andreina	https://isfodosuandreinaromero.blogspot.com/2019/04/unidad-iv-didactica-de-la-comunicacion.html?m=1
Báez, Ariadna	https://isfodosuariadnabaez.blogspot.com/p/unidad-4-didactica-de-comunicacion-en.html
Batista, Korina	https://isfodosukorinabatista.blogspot.com/
Batista, Raiza	https://isfodosuraisabautista.blogspot.com/
De León, Adalgisa	https://didacticadelalenguaiadalgisa.blogspot.com/
Ruiz, Morelia	https://moreliaruizpinedactica.blogspot.com/2019/04/unidad-no-iv-didactica-de-la.html

Tabla II. Muestra de cuentos

Título	Dirección electrónica	Portada
El día que desaparecieron los vegetales	https://www.storyjumper.com/book/index/67973335/EI-D%C3%ADA-que-desaparecieron-los-vegetales	
Una amistad peligrosa	https://www.storyjumper.com/book/index/67969245/Una-amistad-peligrosa	
Del bosque al palacio. "Una nueva vida"	https://www.storyjumper.com/book/index/68128835/5cb604e21ce6a#	
El poder de la amistad, Pepe Toño y amigos	https://www.storyjumper.com/book/index/68042785/5caeaddfb0633#	
El niño que no paraba de leer	https://www.storyjumper.com/book/index/68295425/5cb60d19cdf93	
La maestra que tiene magia para encantar	https://www.storyjumper.com/book/index/68306175/5cb642c07c9ed	
Un niño con problemas de hiperactividad	https://www.storyjumper.com/book/index/68297935	
Un hombre a quien se le detuvo el tiempo	https://www.storyjumper.com/book/index/68299545	
La niña nueva de la clase de música	https://www.storyjumper.com/book/index/68320245/5cb60dfa83a2f	
El celular que se comunicaba con los hombres muertos	https://www.storyjumper.com/book/index/68302835/5cb60774463e2	
La escuela de los duendes	https://www.storyjumper.com/book/index/68377915	

Fase 4. Reflexión de la práctica

El plan desarrollado fue provechoso para los estudiantes, especialmente porque logró motivarlos y promover el hacer de las actividades desde la pasión por el trabajo pedagógico. En ningún momento, las actividades evaluativas tuvieron un carácter sumativo, sino más bien fueron actividades evaluativas dirigidas a lo formativo. La metaproducción y reflexión son procesos que se aplican para promover las siguientes formas de evaluación: la autoevaluación y coevaluación. Por consiguiente, la metodología de esta práctica se dirige hacia la reflexión de los procesos activados y que lo mimos conduzcan a una acción transformadora, para lo cual el trabajo por proyectos es indispensable para el aprendizaje cooperativo, autónomo y asistido por tutorías. La concepción de docente es de mediador y los estudiantes son activos. Las producciones realizadas se destacaron por su coherencia y por adaptarse a las características prototípicas del texto escogido. No obstante, presentan pequeñas fallas de forma.

Fase 5. Evaluación

A partir de los indicadores establecidos para el resultado de aprendizaje concerniente a “Analiza las distintas posibilidades para la didáctica de la comunicación en la era de la información para diseñar actividades de aprendizaje de la lengua utilizando las TIC” y los distintos criterios de evaluación pautados para dar cumplimiento a las competencias específicas CE5 y CE9 del Plan de Estudios de la Licenciatura de Educación Primaria Segundo Ciclo (2017) a través de la asignatura Didáctica Especial de la Lengua Española para el Segundo Ciclo del Nivel Primario se consideró que el nivel adquirido fue alto. Las competencias fueron las siguientes:

CE5- Dominar los aspectos inherentes al currículo de segundo ciclo de primaria: planificación, gestión, seguimiento, evaluación, investigación e innovación; integrando asertivamente la tecnología para el desarrollo de prácticas educativas de calidad.

CE9- Dominar el cuerpo teórico, metodológico y práctico de las disciplinas de las distintas áreas de conocimiento de segundo ciclo de primaria, incluyendo los conocimientos a más alto nivel en atención a tres aspectos centrales: el concepto y las teorías, los procedimientos y las actitudes y valores para el ejercicio de una práctica educativa de calidad.

Es preciso señalar que los indicadores de evaluación establecidos fueron los siguientes:

1. Diseña una serie de actividades para desarrollar la escritura en un texto funcional apoyado en las TIC.
2. Presenta las actividades de manera progresiva.
3. Es creativo y original en el diseño realizado.
4. Muestra un nivel aceptable de reflexión (fundamentación teórica) en torno a la enseñanza de la lengua a través de las TIC.
5. Escribe respetando las convenciones de la lengua y adecuándose al tipo de texto.
6. Establece relación entre imagen y texto.
7. Redacta sus ideas respetando las propiedades textuales de adecuación, coherencia y cohesión.
8. Escribe respetando las convenciones gramaticales.

Se determinó el nivel de competencia alto, medio y bajo para los literales finales de calificación en la asignatura de A, B y C, respectivamente. Así que en términos generales de competencias adquiridas por asignatura se tienen los siguientes resultados expresados en calificación, porcentaje y número de estudiantes para el grupo A (37 estudiantes en total) y grupo B (16 estudiantes en total): calificación A 64.86% (24), B 16.22 (6) y C 18.92% (7) para el

grupo A y calificación A 56.25 % (9), B 37.5 % (6) y C 6.25 % (1) para el grupo B.

Ello implica, que de manera mayoritaria lograron las competencias establecidas. Además, pudieron reflexionar y emplear adecuadamente las herramientas con las que interactuaron, lo que se traduce a un desarrollo de un pensamiento crítico. En este sentido, los estudiantes pudieron desenvolverse de manera exitosa, lo que derivó la puesta en práctica de la competencia comunicativa (Gómez, 2016). Además de las competencias específicas citadas se destaca que consolidaron competencias fundamentales en lo profesional, comunicativo y de pensamiento reflexivo y crítico. En cuanto a las competencias generales del Plan de Estudios de la Licenciatura de Primaria Segundo Ciclo del ISFODOSU (Instituto Superior de Formación Docente Salomé Ureña, 2017) se destacaron las siguientes:

CG9- Reflexionar críticamente sobre el currículo considerando su diseño, estructura, alineamiento y evaluación, con la finalidad de orientar las dinámicas para su desarrollo efectivo, en procura del desarrollo integral de los estudiantes.

CG11- Implementar metodologías y estrategias de enseñanza pertinentes que aseguren aprendizajes significativos apoyando las actividades con recursos didácticos en correspondencia con la naturaleza de la asignatura y con los diferentes estilos de aprendizaje de los estudiantes.

Por todo lo antes dicho, los resultados obtenidos convergen con Ramírez, Mayorga, Pacheco, Villavicencio, & Ortiz (2017), Sánchez, Ruiz y Orcajada (2014) quienes exploraron las bondades de este tipo de herramientas para las clases de lengua. Se considera que el aprendizaje basado en proyectos ofrece una multiplicidad de oportunidades de desarrollo cognitivo y social (Zapata, 2020).

Implicaciones didácticas

Los estudiantes no solo mejoraron su competencia comunicativa, sino que desarrollaron habilidades para gestionar y tomar control sobre lo desarrollado, toma de decisiones, capacidad de autocrítica, trabajo en equipo, respeto y tolerancia ante las opiniones de los demás. Expresamente, la ejecución final de una jornada denominada Muestra didáctica: Secuencias y aplicaciones para la enseñanza de la lengua escrita les permitió consolidar sus competencias y destacarse para poder presentar públicamente sus actividades. Lo que se traduce a que las actividades de lengua deben ser auténticas para un mundo real y con una audiencia definida. Para cerrar, en palabras de Barrera Linares (2013): “El canon que ha imperado hasta hace poco es cerrado, inamovible, rígido. El canon emergente lo será por poco tiempo debido a su carácter abierto, en constante modificación” (p. 1). El docente del siglo XXI debe adaptarse a las nuevas demandas sociales y dar respuesta a las formas de aprendizaje de esta generación que además le ha correspondido trasladarse a una educación virtual de emergencia debido al COVID-19. Especialmente en el campo de la didáctica de la lengua, se deben adoptar patrones flexibles que muestren la lengua como sistema vivo y no como un conjunto cerrado de reglas, es decir, un abordaje desde la pedagogía del discurso.

Referencias

- 30 herramientas TIC para tu clase de Lengua castellana y literatura [Infografía]. (2015, septiembre 16). aulaPlaneta. <http://www.aulaplaneta.com/2015/09/16/recursos-tic/30-herramientas-tic-para-tu-clase-de-lengua-castellana-y-literatura-infografia/>
- Adoumieh Coconas, N. (2020). El self study en la alfabetización académica universitaria. *Revista Peruana de Educación*, 2(3), 11-31. Recuperado a partir de <https://revistarepe.org/article/view/81>.

Barrera Linares, L. (2013). *Luis Barrera. Mesas*

- redondas. *VI Congreso Internacional de la Lengua Española*. http://congresosdelalengua.es/panama/mesas/barrera_luis.htm
- Bavister, S., & Vickers, A. (2011). *Programación Neurolingüística (PNL): Las claves para una comunicación más efectiva*. Editorial AMAT.
- Bieger Morales, C., & Caballero-García, P. (2019). Genius Hour: An innovative methodological strategy in the Spanish as a Foreign Language class. *Didáctica-Lengua Y Literatura*, 31, 11-28. <https://doi.org/10.5209/dida.56932>
- Cabrera, A. F., & Gómez, J. E. (2020). Proposal for an etiological taxonomy to label interlanguage errors in the context of a written corpus of SFL learners. *Forma y Función*, 33(1), 115-146. Scopus. <https://doi.org/10.15446/FYF.V33N1.84182>
- Calvo, A. H. (2016). Viaje a la escuela del siglo XXI: *Así trabajan los colegios más innovadores del mundo*. Fundación Telefónica.
- Camps, A. (2003). *Secuencias didácticas para aprender a escribir*. Graó.
- Elliott, J. (1994). *La investigación-acción en educación*. Ediciones Morata.
- Figuerola Vera, P. (2011). La lectura y la escritura en la educación venezolana. Una mirada desde la didáctica. *Revista de teoría y didáctica de las ciencias sociales*, 17, 103-114.
- Gamo, J. (2012). La neuropsicología aplicada a las ciencias de la educación: Una propuesta que tiene como objetivo acercar al diálogo pedagogía/didáctica, el conocimiento de las neurociencias y la incorporación de las tecnologías como herramientas didácticas válidas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En *Respuestas flexibles en contextos educativos diversos*: Vol. I. Consejería de Educación, Formación y Empleo Secretaría General. Servicio de Publicaciones y Estadística.
- Gómez, A. (2016). *Mejora de las habilidades comunicativas en lengua extranjera mediante el uso de herramientas TIC en alumnos de educación primaria*. [Tesis]. Universidad Internacional de La Rioja.
- Iglesias, J. J. S. (2003). *Errores, corrección y fosilización en la didáctica de lenguas afines: Análisis de errores en la expresión escrita de estudiantes italianos de E/LE*. Universidad de Salamanca. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=88913>
- Instituto Superior de Formación Docente Salomé Ureña. (2017). *Plan de Estudios de la Licenciatura de Educación Primaria Segundo Ciclo*. ISFODOSU.
- Nascimento, A. C., Petrocchi de Sena Azevedo, B., Danilo Christófar, A. da, Fidelis Braga, J. de C., De Oliveira Silva, L., Camargo Aragão, R., Corrêa Gomes Junior, R., Gartner, S., & Menezes de Oliveira e Paiva, V. L. (2019). *Mão na massa: Ferramentas digitais para aprender e ensinar / Hands on: Digital tools to learn and teach*. *Parábola*. https://www.researchgate.net/publication/334494592_Mao_na_massa_ferramentas_digitais_para_aprender_e_ensinar_Hands_on_digital_tools_to_learn_and_teach
- Núñez Delgado, M. P., & Alonso Aparicio, I. (2015). *Innovación docente en didáctica de la lengua y la literatura: Teoría e investigación*. <https://www.overdrive.com/search?q=2A8C2420-9C7B-4010-AB37-0C67B7AD7BAF>
- Prado, J. (2011). *Didáctica de la lengua y la literatura para educar en el siglo XXI*. La Muralla.
- Quero, V. D. (2010). *FUNDAMENTOS TEÓRICOS*

DEL SABER PEDAGÓGICO. 25, 18.

- Ramírez, L., Mayorga, A., Pacheco, S., Villavicencio, S., & Ortiz, E. (2017). Recursos tecnológicos educativos y las inteligencias múltiples: Un desafío en la educación ecuatoriana. *Pacarina del Sur*, 8(30). <http://pacarinadelsur.com/home/amautas-y-horizontes/1455-recursos-tecnologicos-educativos-y-las-inteligencias-multiples-un-desafio-en-la-educacion-ecuatoriana>
- Suárez, D., & Metzdorff, V. (2018). Narrar la experiencia educativa como formación. La documentación narrativa y el desarrollo profesional de los docentes. *Espacios en Blanco. Revista de Educación*, 28, 49-74.
- UNESCO. (2020). *Inclusion and education: All means all*. UNESCO.
- Villalustre Martínez, L., & Del Moral Pérez, M. E. (2014). «Digital storytelling»: Una nueva estrategia para narrar historias y adquirir competencias por parte de los futuros maestros. *Revista Complutense de Educación*, 25(1). https://doi.org/10.5209/rev_RCED.2014.v25.n1.41237
- Woolfolk, A. (2006). *Psicología educativa*. Pearson Educación.
- Zapata, G. C. (2020). Sprinting to the finish line: The benefits and challenges of book sprints in OER faculty-graduate student collaborations. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 21(2), 1-17. Scopus. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v21i2.4607>