

### **Resumen Analítico Educativo (RAE)**

- 1. TIPO DE DOCUMENTO:** Trabajo de grado para optar por el título de MAGISTER EN DOCENCIA MEDIADA CON LAS TIC.
- 2. TÍTULO:** La gramática de la fantasía para niños de tercero de primaria mediante un recurso transmedia (Storyboard).
- 3. AUTOR (ES):** Ismael Güiza Gamboa
- 4. LUGAR Y FECHA:** la Virginia Risaralda mayo de 2022
- 5. PALABRAS CLAVES:** storyboard, proyecto transmedia, cuento, Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), competencia comunicativa, componente del lenguaje, narrativa transmedia, diseño tecnológico, diseño visual, interfaz, guion técnico, producción multimedia.
- 6. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO:** Objetivo General de este trabajo consiste en analizar la incidencia de una secuencia didáctica por medio una narrativa transmedia y bajo la propuesta de la gramática de la fantasía que permitan a los estudiantes de tercero de primaria crear cuentos y mejorar sus habilidades TIC.
- 7. LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:** Grupo de Investigación: Tendencias Actuales en Educación y Pedagogía – TAEPE.
- 8. METODOLOGÍA:** Esta investigación se enmarca como una investigación-acción participativa, con enfoque mixto, esto involucra utilizar elementos de tipo cuantitativo y cualitativo; siendo su objetivo “una estrategia de vida que incluye la creación de espacios para el aprendizaje colaborativo y el diseño, ejecución y evaluación de acciones liberadoras”. (Zapata, 2016 citando de Greenwood, p, 7)
- 9. CONCLUSIONES:** La acogida del proyecto por parte de la comunidad educativa muestra la viabilidad de trabajar proyectos transmedia en el aula de clase. Los estudiantes se erigen como constructores de su propio conocimiento adquiriendo saberes que le dan la posibilidad de obtener aprendizajes significativos. Es notable que mejoran su proceso de lectura y escritura, a su vez que integran al relato el poder cognitivo del audio y las imágenes lo que les permite aprender con una facilidad mayor a la que proporcionan los procesos tradicionales.



La gramática de la fantasía para niños de tercero de primaria mediante un recurso transmedia  
(Storyboard)

Ismael Güiza Gamboa

Universidad de San Buenaventura  
Facultad de Ciencias Humanas y Sociales  
Maestría en Docencia Mediada por las TIC

Bogotá, D.C.

2022

## TABLA DE CONTENIDO

<b>1. IDENTIFICACIÓN DEL PROYECTO</b>	<b>7</b>
1.1. Título del Proyecto	7
1.2. Facultad y Programa en los que se inscribe el Proyecto	7
1.3. Grupo y Línea de Investigación	7
1.4. Temática de estudio	7
1.5. Director del proyecto	7
1.6. Estudiante investigador	7
<b>2. PRESENTACIÓN DEL PROYECTO</b>	<b>8</b>
2.1. Planteamiento del Problema o Diagnóstico	14
2.2. Formulación o Pregunta de Investigación	14
2.3. Objetivos	15
2.3.1. Objetivo General	15
2.3.2. Objetivos Específico	15
<b>3. JUSTIFICACIÓN</b>	<b>15</b>
<b>4. MARCO CONCEPTUAL o REFERENTE TEÓRICO</b>	<b>18</b>
4.1 La escritura como proceso semiótico	18
4.2 Gramática de la fantasía	19
4.3 Competencia comunicativa escrita	21
4.4 Secuencia didáctica para el desarrollo de competencias escritoras	22
4.4.1 Preguntas en el desarrollo de la competencia comunicativa escritora	22
4.4.2 El cuento como estrategia educativa	24
4.5 Aprendizaje colaborativo	25

4.6 Aprendizaje significativo	25
4.7 Marco tecnológico	26
4.7.1 Narrativa transmedia Storyboard	26
4.8 Marco legal	26
4.8.1 Principios de la escritura en la escuela (plan nacional de lectura y escritura)	26
<b>5. METODOLOGÍA</b>	<b>27</b>
5.1 Tipo de investigación	27
5.1.2 Investigación Acción Participativa	27
5.2 Población	29
Tabla 1 Caracterización de la población	29
5.3 Instrumentos de investigación	30
5.3.1 Cuestionarios	30
5.3.1.1 Cuestionario No. 1	31
5.3.1.2 Cuestionario No. 2	31
5.3.2 Diarios de campos	31
5.3.2.1 Diario de campo número uno correspondiente a la unidad 1	31
5.3.2.2 Diario de campo número dos correspondiente a la unidad 2	31
5.3.2.3 Diario de campo número tres correspondiente a la unidad 3	31
5.3.3 Rubricas de evaluación	31
5.3.3.1 Rubrica para evaluar narrativa transmedia Storyboard	32
5.3.3.2 Rubrica para evaluar contenido digital Storyboard	32
5.4 Trabajo de campo	32
5.4.1 Implementación secuencia narrativa	32
5.4.1.1 Unidad Uno	32
Tabla 2 Competencia comunicativa- componente sintáctico	33

5.4.1.2 Unidad dos	38
Tabla 3. Competencia comunicativa- componente semántico	38
5.4.1.3 Unidad tres	42
Tabla 4. Competencia comunicativa- componente pragmático	42
5.5 Diseño y desarrollo de narrativa transmedia	47
5.5.1. Atributos de diseño tecnológicos narrativa transmedia	46
5.6 Diseño de contenido storyboard	52
5.6.1 Diseño visual y de interfaz	53
5.6.1.1 Guion técnico la historia de Mantoxic y Superplastic	53
5.6.1.2 Guion técnico la historia de Tomy y el Libro Mágico	57
5.7 Producción multimedia	60
5.7.1 La historia de Mantoxic y Superplastic	60
5.7.2 La historia de Tomy y el Libro Mágico	61
<b>6. RESULTADOS Y DISCUSIÓN</b>	62
6.1 Cuestionarios	62
6.1.2 Resultados Cuestionario 1	62
Gráfica 1	63
Gráfica 2	63
Gráfica 3	63
6.1.2.1 Análisis de las respuestas cuestionario 1	64
6.1.3 Resultados Cuestionario 2	65
Gráfica 4	65
Gráfica 5	65
6.1.3.1 Análisis de las respuestas cuestionario 2	66
6.2 Análisis diarios de campo	67

6.3 Análisis rubricas para evaluar narrativa transmedia y contenido digital storyboard	67
<b>7 CONCLUSIONES</b>	67
<b>REFERENCIAS</b>	74
<b>ANEXOS</b>	79

## **1. IDENTIFICACIÓN DEL PROYECTO<sup>1</sup>**

### **1.1. Título del Proyecto**

La gramática de la fantasía para niños de tercero de primaria mediante un recurso transmedia (Storyboard)

### **1.2. Facultad y Programa en los que se inscribe el Proyecto**

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales.

Programa de maestría en Docencia Mediada por las TIC.

### **1.3. Grupo y Línea de Investigación**

Grupo de Investigación: Tendencias Actuales en Educación y Pedagogía – TAEPE

Línea de Investigación: Educación y TIC

### **1.4. Temática de estudio**

Narrativa de la fantasía Storyboard el cuento

### **1.5. Director del proyecto**

Nancy Liliana Rodríguez Velásquez

### **1.6. Estudiante investigador**

Ismael Güiza Gamboa

## **2. PRESENTACIÓN DEL PROYECTO**

---

<sup>1</sup> En la versión final del proyecto se debe agregar un RAE, de acuerdo con las especificaciones de la biblioteca.  
<http://www.usbbog.edu.co/images/documentos/biblioteca/Ejemplo-RAE.pdf>

## 2.1. Planteamiento del Problema o Diagnóstico

Escribir es fundamental en la mayoría de las interacciones de los sujetos, por ello, la escuela tiene como propósito formar sujetos que puedan dar solución a diferentes situaciones comunicativas de forma escrita, la escritura da una infinidad de posibilidades, sirve para distraerse, para alimentar la imaginación, para autorrealizarse y para trascender, ([MEN] Ministerio de Educación Nacional, s, f).

Sin embargo, la escritura de textos narrativos en la escuela ha presentado desafíos, ya que a los educandos les cuesta expresarse con lenguaje escrito, por tanto, presentan apatía a ser creadores de otros mundos imaginativos (Domínguez, 2002). Lo anterior se da porque, en primera medida no ven significativo escribir un texto narrativo o dramático; en segunda instancia, no logran organizar sus ideas en la escritura comunicarse con otros, generalmente, se les dificulta reconocer e utilizar aspectos gramaticales.

Esto lo demuestran los resultados de las Pruebas Saber 3°, donde se evalúa la competencia comunicativa escritora, en particular para el caso que corresponde, el Liceo Gabriela Mistral (municipio de la Virginia Risaralda) arroja un 66.9% de los estudiantes tuvieron respuestas incorrectas. Dentro de las falencias más destacadas de los estudiantes están: 1. No seleccionan líneas de consulta atendiendo a las características del tema y el propósito del escrito (componente semántico); 2. No prevé el plan textual, organización de ideas y estrategias discursivas atendiendo a las necesidades de producción escrita (componente sintáctico); 3. No prevé el rol que debe cumplir como enunciador, el propósito y el posible enunciatario del texto, atendiendo a las necesidades comunicativas (componente pragmático) ([MEN] Ministerio de Educación Nacional, 2018. p 10).

Junto a esta problemática encontramos, el desfase entre un mundo tecnológico y en constante avance, frente a una escuela que va a paso lento utilizando herramientas básicas como trasmisoras de conocimiento. Generalmente la tecnología se ha tomado solo como herramientas básicas de transmisión de conocimientos, observar videos o buscar información, los estudiantes no ven un puente entre lo que ofrece la tecnología nivel comercial o entretenimiento y lo que puede obtener a nivel de educación, entonces es necesario realizar transiciones armónicas, cuando



hablamos de pasar del papel y lápiz como protagonistas, a software y recursos multimedia como objetos de aprendizajes.

Para esto es necesario que tanto docentes como estudiantes desarrollen competencias tecnológicas, ([MEN], Ministerio de Educación Nacional 2013). Frente a esta sociedad del conocimiento se tiene un reto, realizar una transformación donde hay un repensar de su quehacer, plantear experiencias significativas en las que el estudiante pueda decidir y participar activamente de acuerdo con sus intereses y necesidades en su aprendizaje.

Por otra parte, los estudiantes dentro del aula de clase, deben tener la posibilidad de un encuentro con la escritura más allá de la transcripción de fonemas, el estudiante debe sentir motivación para relacionar su vida diaria, sus expectativas, sus emociones, gustos, con sus escritos, para pasar de una competencia básica de comunicación, a una competencia comunicativa significativa, donde el uso adecuado de las tecnologías y el mejoramiento de las habilidades técnicas le permitan desenvolverse de forma personal y social, en un mundo tecnológico de forma eficaz. En un mundo cambiante donde las tecnologías se han ido convirtiendo en una extensión del ser humano es imperante que los educandos manejen dichas herramientas tecnológicas en pro de fortalecer sus saberes cognitivos, por ello un cambio es imperante ahora no hay que esperar a cursos superiores para recibir determinados saberes, desde cursos inferiores es posible instruir conocimientos que mejoren sus capacidades.

Para el desarrollo de este proyecto se escogieron tres teorías que servirían de base y eje trasversal para la consecución del storyboard. Cuando Susana Hocevar hace referencia a una secuencia didáctica se está refiriendo a la escritura de textos narrativos teniendo en cuenta el desarrollo meta discursivos en los educandos de tercer año de educación básica. En sus palabras una secuencia está organizado en fases, estas fases se inician con un pretest que sirve de diagnóstico y se termina con un post test, estos instrumentos permiten la elaboración de estrategias orientadas a la escritura.

En este sentido se entiende secuencia didáctica como un instrumento elaborado destinado a la enseñanza y producción de textos narrativos por tal razón la secuencia didáctica propuesta por Helena Hocevar pretende estimular y medir el desarrollo discursivo a nivel narrativo de los educandos. Se entiende secuencia como un proceso flexible de escritura, un proceso

sociocognitivo donde intervienen los conocimientos propios de los estudiantes, así como los que se construyen colectivamente en el aula de clase.

La secuencia didáctica no solo implica los procesos normales de la escritura, planificación, desarrollo y revisión, también conduce a los niños a situaciones comunicativas pertinentes teniendo como base el contexto y el momento creativo. Este tipo de acción creativa conduce a la reflexión interior que los lleva a examinar su propio proceso de composición, de esta manera pueden revisar y mejorar sus propios escritos teniendo como presente una producción textual que tiene como fin un contexto de comunicación explícito.

La secuencia posee unas fases, una de ellas es: “primera escritura” aquí es donde se realiza un pretest para determinar el nivel de escritura de los educandos, una vez realizado este paso se le solicita a cada estudiante que escriba un cuento, puede ser inventado o alguno que ya hubiese leído en otra ocasión. Con los estudiantes del grado 3D del Liceo Gabriela Mistral cada uno tuvo la oportunidad de crear su propio cuento o reescribir alguno que ya hubiese escuchado.

La segunda fase de la secuencia Hocevar la nombra, “leemos comprensivamente antes de hablar”, para esta fase se leyeron varios cuentos con los estudiantes, se analizaron videos, películas relacionadas con superhéroes, cuentos infantiles, la intención era familiarizar a los educandos con diversos relatos que les proporcionara información sobre lo que les exigiría el proyecto en las siguientes fases. Aquí se hacía necesario a través de la lectura comprensiva hacer interpretaciones del aspecto comunicativo que daría origen a los storyboards que estábamos por crear.

Al interior del aula de clase basados en lo que propone Hocevar iríamos trazando un camino que nos abrirían las distintas lecturas, encaminando lo leído a que se adoptase el papel del escritor por parte del estudiante, se comprendiera a quién se escribe, cuál es el propósito del autor, cómo se iniciaría el relato, que recursos narrativos se utilizarían. Una vez se tenía claro lo que los estudiantes debían encontrar a través de la lectura se necesitaba incluir la estrategia propuesta por Eutiquio Cabrerizo quien afirma que para escribir un cuento se puede seguir el procedimiento de preguntas y respuestas.

Cabrerizo basado en la estructura natural del cuento (introducción, cuerpo, conclusión) propone tres fases para la redacción de un cuento, en su teoría Eutiquio plantea una serie de preguntas por cada parte de la estructura narrativa, al ir respondiendo estas preguntas, los educandos irán organizando el texto que se pretende formar y el resultado final será un cuento.

Desde un inicio el proyecto se dividió en tres fases cada fase del proyecto transmedia tendría una serie de preguntas que irían trazando el camino que se debería recorrer, en estas tres fases se distribuiría los planteamientos de Susana Hocevar cuya propuesta es la construcción de un texto por medio de una secuencia, a su vez incluiríamos la teoría de Gianni Rodari que se basa en el juego para estimular la capacidad creativa de los niños. Según Rodari debe dárseles a los estudiantes herramientas que les permita descubrir el mundo, pensar por sí mismos de manera crítica y creativa. Rodari plantea unas dinámicas creativas que consiste en jugar con el lenguaje para la creación de historias. La intención de Rodari es jugar con las palabras utilizando ejercicios que sorprendan al estudiante lo que ayudara a los escolares a dar rienda suelta a su imaginación permitiendo una mayor creatividad.

Teniendo estos parámetros de base dispusimos el salón de clase de los estudiantes del grado 3D de la manera más informal posible, al haber un ambiente distensionado en el salón los alumnos no estarían presionados por una nota, de esta manera ya teníamos una estructura para el proyecto dada por Eutiquio Cabrerizo, esta estructura estaría organizada por fases como lo sugería Susana Hocevar, y cada fase se desarrollaría a través de unas dinámicas de juego basadas en ejercicios de lenguaje que conducirían a los estudiantes al desarrollo de los storyboard.

Susana Hocevar en su propuesta nos habla de una estrategia de prelectura en la cual hay una interacción verbal de lector con el texto, le corresponde a quien lee hacer predicciones que le permitirán ir comprendiendo lo que extrae del texto, esto les permitirá extraer el tema de lo que están leyendo, percibir las partes del cuento, en este punto coinciden Hocevar con Cabrerizo, las preguntas no solo permiten una mejor comprensión de lo leído, sino que ayudan a ir formando el texto narrativo que se requiere. En la poslectura le correspondía al estudiante volver a narrar lo leído en el cuento, este resumen lo podrían hacer por medio de un dibujo, un resumen o un nuevo cuento.

Estructurado de esta manera el proyecto con las tres fases permitiría a los educandos aprender nuevos saberes, divertirse con los ejercicios lúdicos propuestos y a su vez en una primera instancia desarrollar los dos textos que servirían de base para el proyecto transmedia. Seguir los pasos propuestos en estas tres teorías permito a los estudiantes por un lado mejorar sus niveles de comprensión lectora, así como la elaboración de textos narrativos.

En el siguiente paso propuesto por Hocevar para empezar a crear un texto se debe plantear una charla con los estudiantes, este ejercicio se puede realizar por medio de una lluvia de ideas, el propósito es ir reuniendo distintas ideas que inicien la creación de un cuento. Una vez reunidas las suficientes ideas como cuarta fase el docente guía a los estudiantes en un proceso de “escribir juntos”, la idea en este paso es que en conjunto se empiece la creación del relato en conjunto con las ideas que se recolectaron en el paso anterior. La elaboración de una guía es el paso posterior que aconseja susana, esta guía tiene como fin organizar los pasos que ya se dieron y trazar una ruta para lo que falta del proceso escrito.

En el siguiente paso Hocevar propone la escritura a dos manos, es decir, que los niños escriban en parejas, este momento fue de gran importancia para el proyecto ya que era imposible realizar un proyecto por cada niño en un salón compuesto por treinta estudiantes, que tenía como agravante la edad de los niños, muchos de ellos aprendiendo a leer y escribir, por tal razón se hacía indispensable dividir el curso en dos grupos, cada uno de 15 estudiantes, de esta manera se producirían dos storyboard permitiendo que se explote las competencias de cada estudiante y colocarlo a trabajar en la fase del proyecto en la que mejor se desenvuelva, ya sea escribiendo, dibujando, o manejando alguna herramienta TIC.

Para poder sacar adelante el proyecto se realizó un esquema que se dividió en tres unidades, cada unidad tenía como propósito ir trabajando una fase del proyecto, la primera etapa se centraría en la redacción de los dos cuentos, en la segunda fase se realizaría la diagramación de los dos cuentos, los dibujos, las fotografías, la capacitación en herramientas tecnológicas, la tercera unidad se grabaría el sonido, se subirían a los dispositivos (Tablet) los distintos elementos virtuales para la composición de los storyboard. Se planeo el proyecto en tres unidades siguiendo las fases que propone Hocevar en la cual se debe realizar una guía que trace un camino a seguir.

Una vez que se tenía claro el tipo de secuencia que propone Susana Hocevar se debería voltear la mirada hacia Gianni Rodari quien propone inventar relatos por medio de jugar con las palabras, para alcanzar este objetivo Rodari propone unas técnicas de enseñanza, por medio de estas técnicas el educando adquiere las competencias para escribir historias y a su vez facilitan la lecto-escritura en los educandos. Este tipo de técnicas están orientadas a jugar con los verbos, sinónimos, antónimos, cambiar el inicio de los cuentos o el final, cambiar los protagonistas del relato, transformar los cuentos populares, modificar los personajes de la historia. El autor propone más de treinta técnicas diferentes que tienen como base primordial el juego, como ideal se tiene que los estudiantes a través de la lúdica formen sus propios relatos.

Para el caso del proyecto transmedia que se estaba llevando a cabo, lo primero que se hizo fue arreglar el aula de clase de manera diferente, informar a los estudiantes que entraríamos en un espacio de juego donde una nota cuantitativa no sería importante, al hablar con los estudiantes se les informo que se realizaría un trabajo en el cual ellos irían paso a paso jugando para realizar dos storyboards. Si bien es cierto que se debería seguir unos pasos preestablecidos cada actividad propuesta en las tres unidades tendría como base el juego.

De esta manera con los estudiantes se llevaron a cabo diversos ejercicios (técnicas) que tenían como fin aprender cómo se redactaba un cuento, pero este aprendizaje iba acompañado de diversos juegos en el aula de clase, se realizaban concursos de palabras, ejercicios con palabras que consistían en jugar cambiando verbos, sinónimos, antónimos, modificación de los personajes.

Al colegio Liceo Gabriela Mistral el Ministerio de Educación le entrego unas Tablet por medio del programa Todos a Educar, estas tables contenían diversos softwares educativos orientados al juego con palabras como verbos, adjetivos, sustantivos, sinónimos etc. Estos dispositivos dotados con relatos interactivos permitían a los educandos la intervención en el relato descubriendo términos que les permitían ir construyendo el relato y descubriendo nuevas partes de este.

Cada unidad pensada y organizada para este proyecto tenía como fin ir integrando las tres teorías expuestas, trabajar en la construcción de la parte narrativa que de acuerdo con las características del curso era la parte que más tiempo llevaría y la que más dificultades presentaría, pero teniendo estructurado lo que debería hacerse y claro el camino a seguir resultaría más fácil enfocarnos en los aspectos técnicos del proyecto. Al tener como base los cuentos redactados, el siguiente paso consistía en diagramarlos, dibujar cada escena, dibujar en secuencia de viñetas cada acto representado en la parte escrita, teniendo el texto se podrían asignar los lectores quienes prestarían su voz para grabar los audios, el siguiente paso era capacitar a los estudiantes en el manejo de los softwares instalados en las Tablet.

De esta manera los estudiantes realizaron practicas grabando sonido, tomando fotografías, editaron tanto el sonido como las imágenes, cortando, pegando, además la instrucción que recibieron incluía el manejo de las herramientas básica de PowerPoint ya que este programa permitía reunir, sonido, imágenes, escritura en un solo archivo para que en tiempo real y coordinado se logaran ver las imágenes junto con la narración en off del cuento.

Realizar la secuencia digital fue mucho más fácil que la secuencia didáctica que termino en la realización del cuento. La instrucción en herramientas digitales consto de una didáctica más ágil, ya que la disposición de los elementos en el dispositivo digital, a su vez la facilidad del diseño de estos aparatos para interactuar con ellos hizo que los saberes técnicos, tecnológicos y herramientas mediáticas fuera más fácil la aprensión de los saberes por parte de los educandos.

De esta manera con los conocimientos adecuados los niños procedieron a grabar los audios en las Tablet, subieron las imágenes las editaron y para finalizar en el programa PowerPoint mezclaron los archivos para crear una secuencia digital para la creación de un storyboard. El logro del proyecto realizado con el curso 3D de la escuela Liceo Gabriela Mistral favoreció a los estudiantes en su proceso de escritura y lectura, aprendieron la estructura de textos narrativos, aprendieron a redactar cuentos, se les capacito en el manejo de herramientas mediáticas y la creación de secuencias digitales storyboard.

## **2.2. Formulación o Pregunta de Investigación**

¿Cómo incide la aplicación de una secuencia didáctica mediante narrativa transmedia (Storyboard) en la escritura para niños de tercero de primaria?

## **2.3. Objetivos**

### **2.3.1. Objetivo General**

Analizar la incidencia de una secuencia didáctica por medio una narrativa transmedia y bajo la propuesta de la gramática de la fantasía que permitan a los estudiantes de tercero de primaria crear cuentos y mejorar sus habilidades TIC.

### **2.3.2. Objetivos Específicos**

- Crear una secuencia didáctica como un espacio interactivo y colaborativo por medio de una narrativa transmedia para mejorar las competencias en el área de lenguaje y de tecnología.
- Capacitar a los estudiantes sobre la narrativa transmedia, storyboard, por medio de las Tablet para la creación de manera colaborativa de dos cuentos.
- Analizar la incidencia de la secuencia didáctica en los estudiantes para el desarrollo de competencias TIC el aprendizaje del cuento.

## **3. JUSTIFICACIÓN**

Es fundamental dar inmersión a la cultura escrita en condiciones diferentes a las tradicionales, propiciando un espacio interactivo donde el estudiante examine las diferentes funciones de la escritura en su vida diaria, llevándolo así aun rol de escritor activo y participativo, capaz de escribir de forma novedosa y dar cuenta de las competencias para una escritura significativa (Rodríguez, 2007), pues permite la aplicación de competencias gramaticales, semánticas y lingüísticas potenciando su imaginación y expresando así sus emociones y deseos.

De este modo, esta investigación busca fomentar el desarrollo de la competencia comunicativa escrita, viéndola como lo plantea Vygotsky (1931/1995) un proceso lingüístico y cognitivo superior. (Vygotsky, 1931/1995).

Se plantea una secuencia didáctica mediante un recurso transmedia Storyboard, en los estudiantes de tercero de primaria, institución educativa Liceo Gabriela Mistral del municipio de la Virginia Risaralda, como herramienta efectiva y emotiva que dará la posibilidad de ampliar y mejorar su propósito educativo, los educandos de tercero de primaria identificarán la estructura de un cuento y a partir de esta podrán planificar sus propios escritos, utilizando lenguaje sensorial (audio e imágenes) expresando, interiorizando y comprendiendo significados en sus creaciones escritas (Carreño, 2014).

La institución educativa Liceo Gabriela Mistral con esta investigación abre nuevos escenarios para la innovación pedagógica, la interactividad y dinamismo que las TIC ofrecen; incluso, llevan a una transformación del currículo y de los actos de enseñanza aprendizaje, además de cambios metodológicos, cambios en el ambiente dentro del aula, perfilando a un estudiante moderno que trabaja en equipo, capaz de utilizar lenguaje multimedial para crear narraciones llamativas utilizando recursos interactivos transformando sus conocimientos en nuevos aprendizajes y habilidades. (Villasevil , 2016)

De este modo, al diseñar una secuencia didáctica mediante un recurso transmedia (Storyboard) creación de cuentos, los estudiantes pasarán de una forma rígida de aprendizaje y repetitiva, a un aprendizaje autónomo de su pensamiento, donde de manera colaborativa su capacidad de asombro los llevará crear un texto escrito estético-literario novedoso y significativo para su aprendizaje.

Los resultados en los últimos años en las pruebas Saber Pro no arrojan buenos resultados para los estudiantes que están bajo la tutela del Ministerio de Educación Nacional de Colombia. No es necesario para este caso citar año por año los resultados de los colegios a nivel nacional, ya existen bastantes casos documentados en los diversos medios de comunicación como lo ha hecho el diario El Espectador, El Tiempo, Revista Semana, Revista Cambio 16 así como la página oficial del ICFES que es el estamento encargado de realizar las pruebas para el fomento y evaluación de la educación en Colombia. Para el caso de la Institución Educativa Liceo Gabriela



Mistral el índice histórico sintético de la calidad educativa ISCE muestra que “el porcentaje de estudiantes en satisfactorio y avanzado disminuyó 37%”, en relación con el promedio del país como lo muestra el documento “Informe de Establecimiento Educativo”, documento expedido por el ICFES y que se adjunta como anexo (anexo No 7) (MEN M. d., 2018) en el presente trabajo de grado.

Se debe tener en cuenta que el presente trabajo se llevó a cabo durante el momento más álgido de la pandemia del COVID-19, pandemia que afectó el rendimiento académico de los estudiantes ya que por restricciones del gobierno nacional los niños no podían asistir a clase. Frente a esta dificultad hay que sumarle que los niños de grado tercero pertenecen a los estratos uno y dos localizados en veredas aledañas al pueblo donde está la escuela y cuya conectividad no es posible por varias razones ya sea por encontrarse aislados donde no llega la señal o por que los hogares donde viven no cuentan con señal de Internet por razones económicas, durante el periodo de pandemia la única conexión que se sostuvo con los padres de familia fue a través de la red social WhatsApp lo que limitó en un 95% el desarrollo académico de los educandos.

La escuela es la cual se realizó el proyecto es una escuelita con condiciones muy limitadas, la institución no cuenta con libros, sala de sistemas, biblioteca o simplemente una fotocopiadora para poder darle un texto normal a los niños. A esto hay que sumarle que el Plan Nacional de Educación, el Plan Nacional de Lectura y Escritura, Los Estándares Básicos de Competencias necesitan una revisión ya que no han contribuido al mejoramiento de la calidad de la educación, ya que para la época que fueron construidos estos documentos se centraron solo en los resultados que se podrían obtener y no en cómo obtener esos resultados. Con estos tres planes de acción el Ministerio de Educación pretendía formar lectores que tuviesen las condiciones óptimas para comprender lo que leen y actuar en conformidad con ello, si bien estos planes educativos contienen las mejores intenciones, el Ministerio de Educación no invirtió ni intelectual ni económicamente en cómo llegar a los óptimos resultados.

Desde 1998 salieron a la luz estos lineamientos en educación, sin embargo, los resultados que arrojan las pruebas saber a nivel nacional no son los óptimos, a nivel grupal los colegios distritales están en cuanto a resultados muy por debajo de los colegios particulares y en

comparación con otros países como lo muestra un informe de la BBC NEWS para el caso de Colombia “en lectura el 51% de los estudiantes se encuentra debajo del promedio de rendimiento” (NEWS, 2016)

Teniendo como antecedentes las consecuencias que trajo la pandemia del COVID-19, el hecho que los participantes del proyecto son niños menores de 10 años que están aprendiendo a leer, las dificultades de una escuela que no cuenta con el más mínimo recurso didáctico para la formación en TIC, se ven claramente el adelanto y progreso de los niños en lectura, escritura, construcción de textos narrativos, así como el manejo de herramientas TIC.

#### **4. MARCO CONCEPTUAL o REFERENTE TEÓRICO**

##### **4.1 La escritura como proceso semiótico**

La semiótica permite ver más allá del intercambio de mensaje básico, la semiótica da cuenta de la relación entre el código, el mensaje, el signo, la comunicación y el mensaje, de tal forma que el resultado es un sistema de significado con producción de sentido y acción. (Vidales, 2009)

La escritura como proceso semiótico se evidencia en la correlación entre la expresión y el contenido (Jurado, 1992) esto quiere decir que cada sujeto al escribir realiza varias acciones de pensamiento al mismo tiempo. Este proceso implica entramar, relacionar labores tales como evaluar y revisar, al mismo tiempo que va leyendo su pensamiento en voz alta. Cuando se escriben y rescriben las ideas son puestas a prueba, estas pueden ser cambiadas o transformadas buscando un sentido o forma al escrito “al reescribir, lo que hemos dicho”, “nos protegemos, nos vigilamos, censuramos, tachamos nuestras tonterías, nuestras suficiencias (o nuestras insuficiencias), nuestras vacilaciones, nuestras ignorancias ... ” al reescribir, nos autoevaluamos”. (Jurado, 1992 citando de Barthes, 1983, p. 12)

Partiendo de esta perspectiva, es fundamental promover procesos escritores en los estudiantes, al escribir incursionan en un mundo sumamente enriquecedor donde desarrollan un doble proceso semiótico: primero, la autonomía de su lenguaje, donde se cuestionan y por tanto reescribe, corrige, busca nuevas palabras, nuevos significados; y, segundo la escrituración proponiendo un reto entre lo que piensa y lo que plasma en la hoja de papel, porque al enfrentarse a un lector

tiene que asegurarse de transmitir más que palabras, el reto es transmitir emociones, imágenes, sentimientos, incluso sentido del humor, entonces el escritor se interroga, dialoga con su yo interno para que su texto llegue a ser comprendido por otro.

Sin la escritura, el pensamiento escolarizado no pensaría ni podría pensar como lo hace, no sólo cuando está ocupado en escribir, sino inclusive normalmente cuando articula sus pensamientos de manera oral. Más que cualquier otra invención particular, la escritura ha transformado la conciencia humana. (Jurado, 1992 citando a Ong. 1987, pg. 81).

La escritura como proceso semiótico trabajado en el aula implica utilizar diferentes estrategias que prioricen en los estudiantes una reconstrucción permanente y valorarse a sí mismos y hallar sentido al escribir, tales estrategias en este siglo XXI pueden ser mediadas por un recurso transmedia, el cual permite la construcción de metodologías y herramientas lúdicas en el aprendizaje de los estudiantes.

#### **4.2 Gramática de la fantasía**

Cuando el estudiante se enfrenta al papel en blanco le surge varias cuestiones ¿cómo invento una historia? O ¿qué escribo? el maestro se cuestiona ¿cómo mostrar al estudiante el arte de contar historias? No resulta una tarea fácil, los niños tienen a su alcance una infinidad de historias, imágenes, personajes y juegos, pero al tratar de plasmar de forma escrita, no lo logran.

La gramática de la fantasía de Gianni Rodari plantea diferentes “modos de inventar algunas historias para niños y de ayudar a los niños para que inventen sus propias historias” (Rodari, 1973,p.6) de este modo, los niños aprenden diversas posibilidades, encuentran recursos sencillos, divertidos y a su alcance para utilizar en sus historias.

Para esta investigación se utilizaron cinco de las acciones o actividades que propone la Gramática de la Fantasía, siendo un eje vertical dentro de la secuencia didáctica que se realizó, estas permitieron que los estudiantes utilizaran su imaginación a cabalidad, ampliaran su percepción del mundo, mejoraran su memoria e imaginación, además de expresar sus deseos, miedos, alegrías e inquietudes.

A continuación, se describe cinco de los modos que sugiere Gianni Rodari para trabajar el arte de contar historias utilizados en esta investigación.

1. *El canto en el estanque*: se toma una palabra y partir de su primera letra o de la última se forman otras palabras, esto amplía vocabulario y la capacidad de pensar rápido para crear.
2. *Viejos juegos*: se retoman varias noticias y titulares, estos se mezclan dando como resultado sucesos absurdos, diferentes, divertidos y hasta misteriosos.

Los estudiantes trabajan desde su realidad, con noticias que están vivenciadas, pero a su vez pueden utilizar toda su imaginación para mezclar su realidad con una nueva historia sobre la que ellos pueden dar un nuevo comienzo o final.

3. *Los cuentos populares como materia prima*: lectura y análisis de las fábulas y leyendas populares en su expresión natural es decir mediante la lectura y no la visión dada por la televisión. El encuentro con narraciones propias de sus abuelos o literatura clásica abre el espacio para encontrarse con su realidad y, a partir de la imaginación, reinventar su mundo. Además, se puede encontrar en las fábulas y leyendas valores que los educandos pueden arraigar en sus vivencias. “El niño al escuchar un cuento no solo intenta comprender la historia, también establece analogías, deducciones, busca entender el significado de las palabras realizando una actividad descifradora. (Rodari, 1973, p. 123)
4. *Vamos a confundir los cuentos*: la idea es que los estudiantes intercambien los personajes entre cuentos, o las situaciones, o emociones. Esto les permite ver otra perspectiva de las historias, lleva al desconcierto y de ahí se puede generar nuevas ideas, ya que sale de la zona de confort con el cuento tradicional. Genera situaciones graciosas, así el estudiante se siente animado y puede escribir de forma más relajada.
5. *Las cartas en el cuento*: Se crea una historia de forma grupal, por medio de lluvia de ideas con imágenes o noticias. El profesor propone colocar los papeles en círculo de modo que le queda en el medio, un estudiante escoge una idea, imagen o noticia e interpreta y así comienza la historia.

En el tablero se van plasmando las ideas y la interpretación de las diferentes sugerencias articulando cada una con la siguiente, de modo que se va creando la historia y definiendo la estructura del cuento, entonces la historia colectiva la pueden visualizar en el tablero.

### **4.3 Competencia comunicativa escrita**

El desarrollo de competencias comunicativas se concibe como:

Un conjunto de procesos lingüísticos que se desarrollan durante la vida, con el fin de participar con eficiencia y destreza, en todas las esferas de la comunicación y la sociedad humana. Hablar, escuchar, leer y escribir son las habilidades del lenguaje. A partir del desarrollo de estas habilidades el niño se desenvuelve en la cultura y la sociedad, es competente comunicativamente. (Barriga , 2015, p. 146)

De este modo, tales competencias permiten en el vivir cotidiano y los procesos de aprendizaje un intercambio expresivo en las personas, además, implican que la persona desarrolle otras capacidades cognitivas que le permiten interrelacionarse al producir e interpretar diversos signos (Rincón, 2004)

Al escribir surge la necesidad de hacerse entender, y con la palabra escrita esto resulta en ocasiones difícil, comienza una lucha entre lo que piensa el escritor y las palabras que refleja en su escrito. La meta trazada es diseñar en “la escuela (...) un ámbito donde la lectura y la escritura sean prácticas vivas y vitales, donde leer y escribir sean instrumentos poderosos llevar al estudiante por un proceso escolar” (Lerner, 2001, p. 26), donde pueda relacionar la escritura con la competencia comunicativa, es decir, que los estudiantes no solo transcriban letras o mensajes básicos, el proceso de escritura tendrá varios factores en cuenta, tales como lo gramatical, el vocabulario y los significados; permitiendo al estudiante tomar decisiones, expresar su sentir, dar hipótesis e incluso cuestionarse así mismo, dando como resultado que el estudiante configure su estructura cognitiva donde puede escribir para ser interpretado por otro, es decir, comunicarse de forma escrita.

“(…) aprender a escribir transforma la mente del sujeto; el uso escrito tiene algunas propiedades que facilitan el desarrollo de nuevas capacidades intelectuales, tales como el

análisis, el razonamiento lógico, la distinción entre datos e interpretación o la adquisición del metalenguaje” (Cassany, 1999, p. 47).

#### **4.4 Secuencia didáctica para el desarrollo de competencias escritoras**

Una secuencia didáctica “constituyen una organización de las actividades de aprendizaje que se realizarán con los alumnos con la finalidad de crear situaciones que les permitan desarrollar un aprendizaje significativo”. (Díaz, 1994-1996, p. 1)

Es importante aclarar que no se trata simplemente de una organización secuencial sin fundamento, implica un trabajo previo dirigido por el docente teniendo en cuenta el entorno social de los estudiantes, saberes previos, fundamentación pedagógica, planes de estudio y curriculares.

Para esta investigación se aplicaron algunos planteamientos de Susana Hocevar titulado *Enseñar a escribir textos narrativos, diseño de una secuencia didáctica*. Este se establece en el primer ciclo de formación, para este caso grado tercero. (Hocevar , 2007)

La propuesta didáctica basada en la escritura aquí expuesta permite a los estudiantes, trabajar a partir de cuestionamientos, ya que para los niños hacer preguntas es una necesidad, incluso una habilidad para comprender el mundo. Entonces, se plantean preguntas sobre: el cuento, su estructura, su finalidad, estos cuestionamientos van llevando al estudiante a ampliar su capacidad de análisis ya que el “pensamiento está constituido por una serie de acciones, caracterizadas por un estado mental en el que interviene la curiosidad por querer saber algo” (Jiménez & Gordo, 2014, p. 11).

Centran su atención en la lectura ya que es a partir de esta que comprensivamente el estudiante puede interpretar y realizar su proceso de escritura, se pasa a describir los momentos utilizados para esta investigación.

##### **4.4.1 Preguntas en el desarrollo de la competencia comunicativa escritora**

Las preguntas llevan al docente a tener comunicación con los estudiantes de forma reflexiva, permiten al estudiante ver más allá de las palabras escritas, le permite encontrar temas, sentimientos, actitudes, metas o propósitos en un texto, los lleva a construir sentido.

La secuencia didáctica planteada se trabaja a partir de preguntas orientadoras estas se organizan según la estructura del texto: inicio-nudo y desenlace.

Para el principio de la narración según la teoría de cabrerizo se plantean 6 preguntas (Cabrerizo, S.F, párr.2)

- ¿Quién es el personaje principal?
- ¿Cuáles son sus cualidades o características más importantes?
- ¿En qué tiempo tiene lugar lo que se cuenta?
- ¿Cuál es la situación de las cosas en el momento en que empieza la historia?
- ¿Qué se propone hacer el protagonista?
- ¿Por qué quiere hacerlo?

El desarrollo del cuento según la teoría de cabrerizo se puede establecer por las respuestas a las siguientes preguntas: (Cabrerizo, S.F, párr.2)

- ¿Qué hace el protagonista?
- ¿Qué problemas encuentra para alcanzar su objetivo?
- ¿Le sorprende algún peligro?
- ¿Tiene que superar alguna prueba difícil?
- ¿Encuentra alguna situación misteriosa a la que se tiene que enfrentar?
- ¿Tiene que resolver algún enigma?

El final del cuento según la teoría de cabrerizo lo pueden facilitar las siguientes preguntas (Cabrerizo, S.F,párr.2):

- ¿Cómo resuelve el protagonista los problemas planteados?
- ¿Qué hace para alcanzar su objetivo?
- ¿De qué modo supera los peligros que encuentra?
- ¿De qué manera modificará su mala conducta a causa de la desagradable experiencia vivida?
- ¿Ocurrirá algo al final del relato que cambie el significado de todo lo anterior o que introduzca algún elemento sorpresivo?

#### **4.4.2 El cuento como estrategia educativa**

Dentro del género narrativo, el cuento ha sido insignia como trabajo en la escuela, se encuentran de tipo fantástico, de terror, de ficción, policiaco de hadas etc., lo cierto es que, por medio de estos, los estudiantes desde temprana edad incluso desde el hogar, son llevados a viajar de forma mental por mundos diferentes, o similares al propio; pueden establecer similitudes con la naturaleza y los animales que los rodean, se identifican con las acciones, culturas y valores allí expuestos por los personajes, así los estudiantes pueden encontrar significados vinculándolos a su realidad diaria adquiriendo autonomía, y valía personal lo cual les da herramientas necesarias para relacionarse con la sociedad actual. (Sandoval, 2005)

El cuento infantil no sólo es importante porque sirve como estímulo para el futuro lector, sino también, porque contribuye al desarrollo del lenguaje, de la creación literaria, de la imaginación de mundos posibles, entre otros aspectos. (Sandoval, 2005, p.1)

Los cuentos permiten desarrollar habilidades (Jiménez & Gordo, 2014, p. 16):

- La percepción: pues llevan a observar escuchar, incluso sentir emociones.
- Investigación: al formular hipótesis, predicciones, dar posibilidades



-Conceptualizar: ya que puede dar un concepto preciso, o ejemplificar, establece contrastes y diferencias

-Razonamiento: Buscar y dar razones, inferir relacionar causa y efecto establecer criterios.

#### **4.5 Aprendizaje colaborativo**

En la educación el maestro ha sido concebido durante mucho tiempo como único garante del conocimiento, un modelo colaborativo plantea que desde el trabajo grupal, cada estudiante pueda ser generador de conocimiento, esto por medio de la interacción en aprendizajes específicos y con actividades didácticas concretas, los estudiantes realizan acciones donde procesan, comprenden y cuestionan los aprendizajes y, de ahí, pueden dar explicaciones, categorizar o comparar, estas acciones pueden permitir que su compañero entienda o clarifique el conocimiento visto y entre los dos hay un fin común.

La colaboración encuentra su sentido completo cuando el estudiante primero ve la necesidad de compartir para lo cual debe entender los conocimientos; segundo establece la necesidad de organizar el trabajo e incluso dividirlo a partir de asignar roles y, tercero, se ve impulsado a expresar su conocimiento de forma clara. ( Collazos, Guerrero & Vergara, s.f.)

Los estudiantes al trabajar en forma colaborativa crean sentido de pertenencia, aumentan su autoestima y las relaciones interpersonales, al dar y recibir creando un clima de apoyo, estimulado el desarrollo de la responsabilidad personal, ya que el trabajo de cada uno de los alumnos influirá en el de los demás ( Collazos, Guerrero , & Vergara, s.f.)

#### **4.6 Aprendizaje significativo**

Ausubel (Ausubel, 1983) plantea que los niños relacionan su estructura cognitiva, es decir, todo lo que previamente ha adquirido imágenes, símbolos, nociones lo interrelaciona con nuevas adquisiciones de diferentes campos. En el aprendizaje significativo, parte de la relación de los contenidos que ya tiene el estudiante, con los nuevos adquiridos, esta relación se da en un

ambiente sin imposiciones. La interacción entre lo que ya había como base y los nuevos contenidos implica un proceso complejo es más bien una integración "este proceso de interacción modifica tanto el significado de la nueva información como el significado del concepto o proposición al cual está afianzada "(Ausubel, 1983, p. 120).

Al trabajar con una secuencia narrativa por medio de storyboard los niños realizan un proceso de integración toman sus aprendizajes ya adquiridos, establecen similitudes y novedades, con los nuevos significados, entonces su estructura cognoscitiva asegura un aprendizaje significativo.

## **4.7 Marco tecnológico**

### **4.7.1 Narrativa transmedia Storyboard**

La narrativa transmedia es un proceso que tiene como fin recrear textos, relatos o historias etc., en una secuencia donde se utilizan diferentes medios, plataformas de la web, se expande además por "diversos sistemas de significación verbal, icónica, audiovisual o interactiva, y en distintos medios, por ejemplo, el cine, la televisión, el videojuego, el cómic o el teatro" (Amador, 2018, p. 7)

En la narrativa transmedia el Storyboard es un recurso gráfico que permite organizar narrativas en las producciones audiovisuales, se convierte en un aliado para organizar cronológicamente hechos, historias o escritos.

En el ámbito educativo genera expectativa en los estudiantes, lo cual hace que incursionen en una forma novedosa y creativa de contar sus historias. Avanzan más allá del papel y pueden expresar además con imágenes sus historias. Esto porque el storyboard permite la comprensión narrativa audiovisual en su forma y contenido, "facilita la captación del lenguaje audiovisual (vídeo + sonido). Simboliza un puente entre lo escrito (el guion) y lo audiovisual (el plano)" (Carreño, 2014, p. 5).

## **4.8 Marco legal**

#### **4.8.1 Principios de la escritura en la escuela (plan nacional de lectura y escritura)**

El Plan decenal de educación 2010-2016, expone como objetivos en la educación, Fortalecimiento de procesos pedagógicos a través de las TIC y la “Innovación pedagógica e interacción de los actores educativos” mediante la Incorporar el uso de las TIC como eje transversal para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje en todos los niveles educativos. (Capítulo III "Renovación pedagógica desde y uso de las TIC en la educación", numeral 4 objetivo y numeral 5).

Aludiendo específicamente a la escritura, tiene como meta una renovación conceptual, con nuevas prácticas curriculares y didácticas en el aula que busca:

-Escribir para expresar la subjetividad, escribiendo textos para comunicarse y utilizar la escritura como expresiones fantásticas al crear cuentos o diferentes relatos.

-Capacidad escritora para forjar concepciones y establecerse como literatos, escritura propia teniendo como base preguntas investigativas que desarrollan competencias comunicativas.

## **5.1 METODOLOGÍA**

### **5.1 Tipo de investigación**

#### **5.1.2 Investigación Acción Participativa.**

Esta investigación se enmarca como una investigación-acción participativa, con enfoque mixto, esto involucra utilizar elementos de tipo cuantitativo y cualitativo; siendo su objetivo “una estrategia de vida que incluye la creación de espacios para el aprendizaje colaborativo y el diseño, ejecución y evaluación de acciones liberadoras”. (Zapata, 2016 citando de Greenwood, p.7).

La IAP es una investigación parte de la búsqueda de respuestas, se centra en cuestionamientos en relación con un grupo o conjunto de sujetos, para esta investigación estos principios epistemológicos son pertinentes (Balcazar, 2003).

Mediante la IAP genera un contexto concreto para involucrar a los estudiantes en un proceso fuera de lo tradicional, son actores principales, sus acciones reflejan autonomía como miembros activos pueden establecer su punto de partida, decidir, replantear sus objetivos e ideales dentro de la investigación; los estudiantes no son objetos de estudio sino promotores de cambio y conocimientos.

Con la IAP se incentiva en los estudiantes la investigación racional y crítica, además de la comunicación con otros pares sobre el tema tratado.

Los estudiantes ejercen un papel transformador de su realidad, participan activamente en toda la investigación, primero evidenciado un problema a resolver, esto les da conciencia crítica y visualizado la posible solución.

A partir de identificar la problemática se planea actuar de forma autónoma identificando su potencial personal y tomando decisiones para transformar o mejorar su contexto educativo. Se desarrolla un sentido de pertenencia y de compromiso con la investigación, por tanto, desean dar continuidad al proceso, ya que se ven involucrados de forma eficiente y motivadora.

Es Susana Hocevar quien en su escrito “Enseñar a Escribir Textos Narrativos” propone un pretest que tiene una doble finalidad, por un lado, consistía en ver como se encontraban los educandos en su nivel de escritura y los conocimientos que poseían en TIC. Por otro lado, una vez finalizado el proyecto se realizaría un post test que confrontara los conocimientos previos con los nuevos saberes que habían adquirido durante la formación que recibieron en todo el proceso transmedia.

Se escogieron la rúbricas como medio de evaluación pues estas mejoran de forma significativa el rendimiento de los estudiantes, aunado a esto permiten hacer un rastreo más preciso del rendimiento de los educandos, además por la estructura que las compone y el proyecto que se debería realizar la rúbrica tiene la capacidad de describir las características propias de un producto en sus distintos niveles de rendimiento, esto permite tener claro lo que se espera por

parte de los educandos, como se ejecutó el proyecto y el valor adquirido del mismo. Por las teorías abordadas y el mismo sentir del proyecto transmedia que estaba centrado es en el proceso de creación la rúbrica se presentaba como el instrumento más adecuado de evaluación.

## 5.2 Población

Para esta investigación la muestra de la población la conforman 30 estudiantes con edades que oscilan entre 8-10 años, del grado tercero, institución oficial Liceo Gabriela Mistral del municipio de la Virginia Risaralda.

Tabla 1

Caracterización de la población.

<b>Edad cronológica</b>	<b>7-10</b>
<b>Tipo de población</b>	Urbana
<b>Estratificación socioeconómica</b>	0,1, 2 y 3
<b>Condiciones sociales</b>	Familias de recursos básico, o en situación de desempleo. La vivienda es de tipo arrendada.
<b>Condiciones familiares</b>	Familia de tipo nuclear, extensa y monoparental.
<b>Condiciones académicas</b>	En su gran mayoría, los estudiantes del grado tercero tienen compromiso, dedicación y responsabilidad, cuentan con los saberes básicos correspondientes al grado cursado.

### *Descripción*

El colegio Liceo Gabriela Mistral está ubicado en el departamento de Risaralda en el centro de la región Andina, en el centro occidente de Colombia, con una extensión aproximada de 3.592 Km ocupando un 0,3% de la extensión total de Colombia. Risaralda cuenta con catorce municipios, una topografía ondulada que oscila un promedio de altura a los 2.000 m. El departamento de

Risaralda está bordeado por las cordilleras Central y Occidental en lo que se conoce como el Eje Cafetero.

La institución educativa Liceo Gabriela Mistral se encuentra en el municipio de la Virginia, hace parte departamento de Risaralda, la institución fue fundada en el año de 1962, hace parte de las instituciones que dirige el Ministerio de educación de Colombia. Actualmente el colegio tiene cuatro sedes calendario A, cuenta con 2.500 alumnos. En la sede General Santander que cuenta con unos 390 estudiantes se llevó a cabo el trabajo de realización del proyecto transmedia con los estudiantes del grado 3D, niños con un promedio de edad entre los 7 y 10 años.

Los educandos que participaron en el proyecto provienen de distintas familias como son nuclear, monoparental, multinuclear, reconstituida, de padres separados entre otros. Los padres de estos niños en un gran porcentaje no han podido terminar sus estudios de secundaria o universitarios por lo que se desempeñan en actividades económicas de agricultura, ganadería, industria y comercio.

El curso 3D cuenta con 30 estudiantes que están fortaleciendo su procedo de escritura y lectura, son niños que aún están aprendiendo a leer y escribir, por tal razón, este tipo de proyecto se constituyen en todo un reto para ellos. Para poder realizar el proyecto transmedia se hizo necesario organizar un plan de lectura y escritura que fortaleciera las habilidades lectoras que ya habían adquirido los estudiantes, sin embargo, por la edad, el aislamiento causado por la pandemia del COVID-19, una tercera parte del curso presentaban dilaciones en su proceso lector que requerían de un tiempo mayor para poder ser superadas, tiempo que excedía los límites del trabajo transmedia.

## **5.3 Instrumentos de investigación**

### **5.3.1 Cuestionario**

Este instrumento permitió recopilar información de manera cualitativa con preguntas de tipo cerrado se proporcionó directamente a los estudiantes, dando cuenta de percepciones y aprendizajes de los estudiantes.

### **5.3.1.1 Cuestionario No. 1**

De tipo cerrado para percepción e Informe aprendizaje de los estudiantes sobre utilización de herramientas de audio y sonido e imagen. (Ver Anexo 1)

### **5.3.1.2 Cuestionario No. 2**

De tipo cerrado para percepciones e Informe aprendizaje sobre el proyecto gramática de la fantasía construcción de cuentos. (Ver Anexo 2)

## **5.3.2 Diarios de campos**

Este instrumento permitió recopilar y organizar, las acciones y procesos que se realizaron dentro de esta investigación de manera cualitativa. Se hizo de forma descriptiva en cuanto las situaciones y objeto de estudio. Argumentando e interpretando las relaciones, acciones y resultados, con los objetivos, e hipótesis planteadas en esta investigación. (Martinez, 2007)

**5.3.2.1 Diario de campo número uno correspondiente a la unidad No 1.** (Ver Anexo 3 A)

**5.3.2.2 Diario de campo número dos correspondiente a la unidad No 2.** (Ver Anexo 3 B)

**5.3.2.3 Diario de campo número tres correspondiente a la unidad No 3.** (Ver Anexo 3 C)

## **5.3.3 Rubricas de evaluación**

Las rubricas de forma cuantitativa, dieron una valoración detallada del aprendizaje realizada en el proyecto, describen de forma exacta los avances, los logros o las falencias de los estudiantes al realizar su proyecto transmedia. (Gatica F, 2012)

#### **5.3.3.1 Rubrica para evaluar narrativa transmedia Storyboard (Ver Anexo 4 A)**

#### **5.3.3.2 Rubrica para evaluar contenido digital Storyboard (Ver Anexo 4 B)**

### **5.4 Trabajo de campo**

#### **5.4.1 Fase de Implementación secuencia narrativa**

Se estableció una secuencia didáctica para el desarrollo de competencias escritoras (Hocevar , 2007), tomado como eje central la gramática de la fantasía, mediante diversas actividades y recursos que propone el autor, de esta forma se buscaba que los estudiantes contaran sus propias historias (Rodari, 1973).

A continuación, se esbozó por medio de tres cuadros, cada unidad diseñada para la ejecución de una secuencia didáctica, permitiendo así un espacio interactivo y colaborativo donde los estudiantes crearon su propia narrativa transmedia, storyboard.

Cada cuadro muestra los pasos para construcción de un cuento, aprendizajes procedimiento, evidencias, actividades completaría y ciclo de vida proceso de creación proyecto trasmedia.

##### **5.4.1.1 Unidad Uno (ver anexo 3 A diario de campo 1)**



La primera unidad tiene como propósito mostrar al estudiante la estructura explícita de un texto. Para esto se trabaja la competencia comunicativa, componente sintáctico descrito en la siguiente tabla.

Tabla 2

Competencia comunicativa- componente sintáctico

COMPETENCIA		COMUNICATIVA	
		(Proceso de Escritura)	
COMPONENTE	APRENDIZAJE	EVIDENCIA	
SINTÁCTICO	Da cuenta de la organización micro y superestructural que debe seguir un texto para lograr su coherencia y cohesión.	Evalúa en un texto escrito el uso adecuado de los elementos gramaticales (concordancia, tiempos verbales, pronombres) y ortográficos (acentuación, mayúsculas, signos de puntuación).	
	Prevé el plan textual.	Identifica el tipo de texto que debe escribir.	

Fuente: Tomado de Matriz de referencia lenguaje grado 3° Ministerio de Educación. 3 (2006)

En esta primera unidad, para dar cuenta de la estructura de un texto, leer comprensivamente antes que escribir maneja tres actividades: *Estrategia de prelectura*: a partir de la lectura de diversos cuentos, escucha de audio cuentos, junto con estrategias de predicción y trabajo con vocabulario: canto en el estanque y vamos a confundir los cuentos; estrategias dos propuestas por Rodari, (1973).

*Estrategia de lectura*: se utilizan preguntas orientadoras como lo plantea Eutiquio Cabrerizo en su texto “Construcción de un cuento”, quien propone dividir la elaboración de un relato en tres partes, así los estudiantes empiezan a identificar la estructura básica de un texto narrativo: inicio, desarrollo-nudo y desenlace. (Cabrerizo, S.F.)

*Estrategia de post- lectura*: a la par los educandos hicieron una interacción con diferentes recursos tecnológicos a su disposición como Tablet donadas por la secretaria de Educación, con el programa Prendo y Aprendo, cuyo contenido consiste en varios software y Apps diseñadas para trabajar contenidos académicos, visualizaron y relacionaron el texto escrito, con imágenes,

personajes, tiempo, lugar, situaciones y acciones. Aprovechando estos recursos, se empieza a mostrar a los educandos que es un proyecto trasmedia iniciando cuál es su dinámica.

UNIDADES	GUÍA CONCEPTUAL PARA LA CONSTRUCCIÓN DE UN CUENTO	APRENDIZAJE	PROCEDIMIENTO	EVIDENCIA	ACTIVIDADES COMPLETARIÁS	PROPÓSITO FINAL	CICLO DE VIDA PROCESO DE CREACIÓN PROYECTO TRASMEDIA	FECHAS
	Para identificar estructura del cuento		Para escribir el inicio de un cuento a partir de sistema de preguntas implícitas y respuestas explícitas		Utilizando <b>Gramática de la fantasía Trabajo colaborativo</b>		Storyboard (Amador, 2018)	15 julio 19 de agosto
<b>CITA REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICA</b>	(Cabrerizo, S.F.)	(MEN Ministerio De Educacion Nacional, 2015)	(Cabrerizo, S.F.)	(Hocevar, S. 2007) (Diaz Barriga , 1994-1996)	(Rodari, 1973). ( Collazos, Guerrero , & Vergara, s.f.)	(MEN M. d., 2015)	(SENA, S.F ) ( Collazos, Guerrero , & Vergara, s.f.)	
<b>UNIDAD 1 SINTÁCTICO</b>	<b>PUNTO DE PARTIDA</b>  ¿Qué es un cuento?	Da cuenta de las ideas, tópicos o líneas de desarrollo que debe seguir un texto, con el tema propuesto en la situación de comunicación.	¿Quién es el personaje principal?  ¿Cuáles son sus cualidades o características más importantes?  ¿En qué tiempo tiene lugar lo que se cuenta?	Identificación de elementos del cuento.  Descripción oral de cualidades de los personajes.	<u>Leer comprensivamente antes que escribir</u>  <b>Estrategia de prelectura</b>  <b>Gramática de la fantasía</b>  El canto en el estanque actividad de vocabulario. (Rodari, 1973)	Lectura comprensiva e interpretación comunicativa de diversos cuentos.  Dando respuesta a las preguntas:  ¿Quién lo escribió?  ¿Cuál fue el propósito?  ¿Por qué se escribió?	<b>INICIO</b>  Interacción con recursos tecnológicos al alcance.	15 julio 22 julio

	¿Cuál es la estructura de un cuento?		¿Cuál es la situación de las cosas en el momento en que empieza la historia?		<p><b>Estrategia de lectura</b></p> <p><b>Gramática de la fantasía:</b> lectura de los cuentos populares como materia prima</p> <p><b>Estrategia de post-lectura</b></p> <p><b>Gramática de la fantasía:</b></p> <p>Vamos a confundir los cuentos, intercambio de los personajes entre cuentos, o las situaciones, o emociones.</p>	<p>¿Para quién se escribió?</p> <p>¿Cómo lo termina?</p>		23-29 julio
	¿Por qué escribir un cuento?	Da cuenta de la organización micro y superestructural que debe seguir un texto para lograr su coherencia y cohesión	¿Por qué quiere hacer esa acción o acciones?	Reorganiza las ideas en un texto atendiendo a un plan de desarrollo.	<p>Exposiciones orales de cuento tradicionales</p> <p><b>Gramática de la fantasía:</b></p> <p>Viejos juegos: Creación y mezcla de sucesos absurdos, diferentes,</p>	Establecer comunicación oral con compañeros y docente definiendo que cuentos o temáticas les agradan más.	<b>PLANEACIÓN INICIAL</b>	Desarrollo de la idea macro estructuración a desarrollar en el proyecto transmedia

					divertidos y hasta misteriosos tomados de las lecturas y situaciones de la vida diaria.			5-12 de agosto
		Da cuenta de los mecanismos de uso y control de la lengua y de la gramática textual que permite regular la coherencia y cohesión de un texto		Evalúa en un texto escrito el uso adecuado de los elementos gramaticales	<p><b>Trabajo colaborativo</b></p> <p>Leamos juntos</p> <p><b>Gramática de la fantasía</b></p> <p>Las cartas en el cuento: Se crea una historia de forma grupal, por medio de lluvia de ideas con imágenes o noticias, también se utiliza recursos anteriores como la mezcla de personajes, emociones.</p>	<p>Planificación</p> <p>Elaboración paulatinamente del inicio del cuento, de forma oral con ayuda del maestro, entendiendo cómo se transforman las ideas para convertirse en escritura.</p>	<b>PLANEACIÓN INICIAL</b>	<p>Construcción de la idea que se va a desarrollar</p> <p>12 -19 de agosto</p>

### 5.4.1.2 Unidad dos (ver anexo 3 B diario de campo 2)

La segunda unidad propone el desarrollo de un texto con los estudiantes, teniendo como base la competencia comunicativa, componente semántico descrito en la siguiente tabla.

Tabla 3.

Competencia comunicativa- componente semántico

COMPETENCIA COMPONENTE	COMUNICATIVA (Proceso de Escritura)	
	APRENDIZAJE	EVIDENCIA
SEMÁNTICO	Comprende los mecanismos de uso y control que permiten regular el desarrollo de un tema en un texto, dada la situación de comunicación particular.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Evalúa el estilo y léxico del texto atendiendo a las exigencias de la situación de comunicación y al rol del interlocutor.</li> <li>Evalúa el orden o secuencia que deben tener las ideas en un texto para lograr la coherencia y unidad de sentido.</li> <li>Evalúa la pertinencia del contenido en relación con el propósito.</li> <li>Evalúa la puntualidad y claridad de las ideas.</li> <li>Evalúa las estrategias de progresión y desarrollo del tema.</li> <li>Evalúa las formas de referir o recuperar información en el texto.</li> </ul>
	Da cuenta de las ideas, tópicos o líneas de desarrollo que debe seguir un texto, de acuerdo al tema propuesto en la situación de comunicación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Organiza y selecciona las ideas atendiendo a la articulación sucesiva que deben tener con el desarrollo del tema englobante.</li> <li>Selecciona las ideas que permiten iniciar, dar continuidad o cerrar un escrito.</li> <li>Selecciona los enunciados que pueden ayudar en el desarrollo de una idea, ya sea para completar, aclarar o explicar.</li> </ul>

Fuente: Tomado de Matriz de referencia lenguaje grado 3° Ministerio de Educación. (2006, p. 3)

A partir de diversas dinámicas y estrategias basadas en la propuesta de Rodari, el binomio fantástico, viejos juegos, los cuentos al revés los estudiantes se ven motivados ante un ambiente lúdico y diferente donde puedan escribir.

En esta unidad hay tres actividades:

*Pensar:* Entonces se hace un recorrido por personajes conocidos y modernos, también de noticias actuales; los estudiantes responden y hablan con las preguntas según (Cabrerizo, S.F.): ¿Qué hace el protagonista? ¿Qué problemas encuentra para alcanzar su objetivo? ¿Le sorprende algún peligro? ¿Tiene que superar alguna prueba difícil? ¿Encuentra alguna situación misteriosa a la que se tiene que enfrentar?

*Planificar escribir juntos:* con los insumos de las actividades anteriores ahora hay el reto de construir una historia donde el personaje sea un superhéroe; las ideas de transforman para convertirse en escritura, se crean personajes, se definen situaciones, pero al mismo tiempo se va corrigiendo, reelaborando hasta lograr un texto.

*Textualizar- reflexionamos:* A partir de la reflexión sobre el proceso escritor, el docente junto con los estudiantes, realizan un plan textual siguiendo el modelo de Eutiquio Cabrerizo, quien propone que por medio de preguntas guiadoras se vaya edificando cada una de las partes estructurales del cuento como son inicio, nudo, desenlace; segundo se organiza el curso en dos grupos, cada grupo construye un cuento “Superplastic” (ver anexo 5) “El libro Mágico” (ver anexo 6). Se realiza un proceso de revisión de los escritos y digitalización de estos.

Paralelo, los educandos empezaron a construir las historias con imágenes y dibujos, muy propicio para el Storyboard que se debería realizar, se pasa a dar acercamiento a los estudiantes con las herramientas audiovisuales, para que allí también puedan hacer ilustraciones de sus cuentos. Otras herramientas que empezaron a explorar fueron el micrófono, App y programas, tales los capacitaron para expresarse de forma clara, manejo de micrófono, herramientas de grabación.

UNIDADES	GUÍA CONCEPTUAL PARA LA CONSTRUCCIÓN DE UN CUENTO	APRENDIZAJE	PROCEDIMIENTO	EVIDENCIA	ACTIVIDADES COMPLETARIAS	PROPÓSITO	CICLO DE VIDA PROCESO DE CREACIÓN PROYECTO TRASMEDIA	FECHAS
	Para identificar estructura del cuento		Para escribir el nudo de un cuento a partir de sistema de preguntas implícitas y respuestas explícitas		Utilizando Gramática de la fantasía  <b>Trabajo colaborativo</b>	Al finalizar la unidad el estudiante podrá realizar		22 de agosto al 30 de octubre
<b>CITA REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICA</b>	(Cabrerizo, S.F.)	(MEN Ministerio De Educacion Nacional, 2015)	(Cabrerizo, S.F.)	(Hocevar, S. 2007) (Diaz Barriga , 1994-1996)	(Rodari, 1973) (Hocevar, 2007) (Diaz Barriga, 1994-1996)	(MEN Ministerio De Educacion Nacional, 2015)	(SENA, S.F )	
<b>UNIDAD 2 SEMÁNTICO</b>	<b>DIRECCIÓN DEL RECORRIDO</b>  ¿Qué es planificar, escribir y revisar?	Comprende los mecanismos de uso y control que permiten regular el desarrollo de un texto	¿Qué hace el protagonista?  ¿Qué problemas encuentra para alcanzar su objetivo?  ¿Le sorprende algún peligro?  ¿Tiene que superar alguna prueba difícil?	Evalúa la pertinencia del contenido en relación con el propósito	<b>Pensar</b>  <b>Gramática de la fantasía:</b> <b>Viejos juegos:</b> Creación y mezcla de sucesos absurdos, diferentes, divertidos y hasta misteriosos tomados de las lecturas y situaciones de la vida diaria.	Reflexión sobre el proceso escritor que realizó.  Inicio de elaboración de escritura de cuentos.	<b>PLANEACIÓN</b>  Trabajo colaborativo conformación equipo de trabajo.	29 agosto al 2 septiembre





### 5.4.1.3 Unidad 3 pragmático (anexo 5 diario de campo 3)

Teniendo como propósito desarrollar su papel de enunciadore en un texto escrito, se basa en la competencia comunicativa, componente pragmático descrito en la siguiente tabla.

Tabla 4.

Competencia comunicativa- componente pragmático

COMPETENCIA	COMUNICATIVA	
	(Proceso de Escritura)	
COMPONENTE	APRENDIZAJE	EVIDENCIA
PRAGMÁTICO	Da cuenta de las estrategias discursivas pertinentes y adecuadas al propósito de producción de un texto, en una situación de comunicación particular.	Identifica la correspondencia entre el léxico empleado y el contexto o auditorio al que se dirige un texto.
		Reconoce la correspondencia entre lo que se dice y el efecto que se quiere lograr en el interlocutor.
	Prevé el rol que debe cumplir como enunciadore, el propósito y el posible enunciatario del texto, atendiendo a las necesidades de la situación comunicativa.	Identifica el posible lector del texto o la audiencia a la que se dirige.
		Identifica el propósito que debe tener el texto para cumplir con las condiciones del contexto o las exigencias de comunicación.
		Identifica la Instancia de enunciación en relación con los interlocutores.

Fuente: Tomado de Matriz de referencia lenguaje grado 3° Ministerio de Educación. (2006, p. 3)

Esta unidad los estudiantes construirán su Storyboard. Teniendo el principal insumo los cuentos, se recopila toda la información, para hacer las grabaciones de audio y terminar las secuencias gráficas, utilizando herramientas audiovisuales y de audio, los educados hacen pruebas de sonido, trabajo con imágenes, edición y reedición Montar las secuencias del material obtenido en PowerPoint dando desarrollo de los elementos transmedia según las especificaciones de los cuentos creados.

Para esto utilizaron programas tales como Adobe Audition con edición del sonido, Power Point creación de una primera secuencia fotográfica y minivideo; en el Storyboard final se utiliza

Adobe Photoshop para las escenas y escenarios del cuento. Se realizan diversas pruebas al proyecto para la funcionalidad y ajustes para así tener la versión final del storyboard.

UNIDADES	GUÍA CONCEPTUAL PARA LA CONSTRUCCIÓN DE UN CUENTO	APRENDIZAJE	PROCEDIMIENTO	EVIDENCIA	ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS	PROPÓSITO	CICLO DE VIDA PROCESO DE CREACIÓN PROYECTO TRASMEDIA	FECHAS
	Para identificar estructura del cuento		Para escribir el desenlace-final de un cuento a partir de sistema de preguntas implícitas y respuestas explícitas			Al finalizar la unidad el estudiante podrá realizar		
<b>CITA REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICA</b>	(Cabrerizo, S.F.)	(MEN Ministerio De Educacion Nacional, 2015)	(Cabrerizo, S.F.)	(Hocevar, S. 2007) (Diaz Barriga , 1994-1996)	(Hocevar , 2007) (Diaz Barriga , 1994-1996)	(MEN Ministerio De Educacion Nacional 2015)	(SENA, S.F )	CITA REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICA
<b>UNIDAD 3</b> <b>Pragmático</b>	Final del argumento  ¿Cómo concluyo mi cuento?	Da cuenta de las estrategias discursivas pertinentes y adecuadas al propósito de producción de un texto, en una situación de comunicación particular	¿Cómo resuelve el protagonista los problemas planteados? ¿Qué hace para alcanzar su objetivo? ¿De qué modo supera los peligros que encuentra? ¿De qué manera modificará su mala conducta a causa de la desagradable experiencia vivida? ¿Ocurrirá algo al final del relato que cambie el significado de todo lo anterior o que introduzca algún elemento sorpresivo?	Identifica la correspondencia entre léxico empleado y el auditorio al que se dirige un texto	Presentación corregida de los cuantos  Dibujos secuencia grafica	Entrega final del cuento	<b>DISEÑO</b>  Desarrollo Final de los elementos del diseño transmedia  <b>PRUEBAS DE USUARIO</b>  Se realizan pruebas al proyecto para versu funcionalidad  <b>IMPLEMENTACIÓN</b>	18 de octubre al 25 de noviembre

							Desarrollo del proyecto transmedia en los canales y plataformas definidas.	
		Prevé el propósito o las intenciones que debe cumplir un texto, atendiendo a las necesidades de la producción textual en un contexto comunicativo particular		Identifica el propósito que debe tener el texto para cumplir con las condiciones del contexto o las exigencias de comunicación	Correcciones de estilo y de fondo del texto  Ajustes al diseño, diagramación, color, elaboración final de la presentación del cuento		<b>ENTREGA STORYBOARD</b>  Se realiza la entrega del proyecto en su versión final.	28 noviembre - 5 Diciembre

## **5.5 Diseño y desarrollo de narrativa transmedia**

### **5.5.1. Atributos de diseño tecnológicos narrativa transmedia**

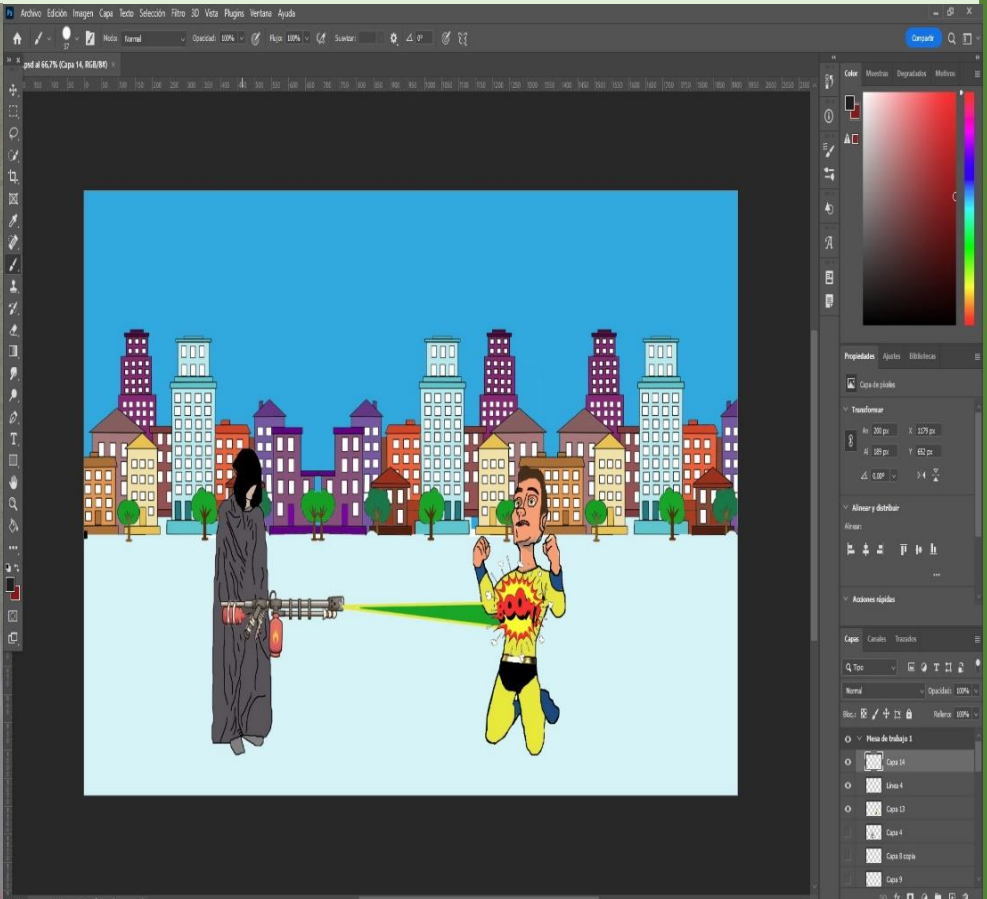
Los estudiantes realizaron un viaje por la gramática de la fantasía mediante una secuencia narrativa, así crearon dos cuentos los cuales esbozaron en un storyboard, crearon un puente entre lo escrito y las imágenes, potenciaron su pensamiento crítico e incentivaron la creatividad llevando a crear mundos fantásticos llenos de color movimiento y sonido, dando a su creaciones literarias vida más allá de la hoja escrita, la interactividad de estos, da una nueva forma de comunicación con otros estudiantes o lectores de sus cuentos.

### **Herramientas de Adobe**

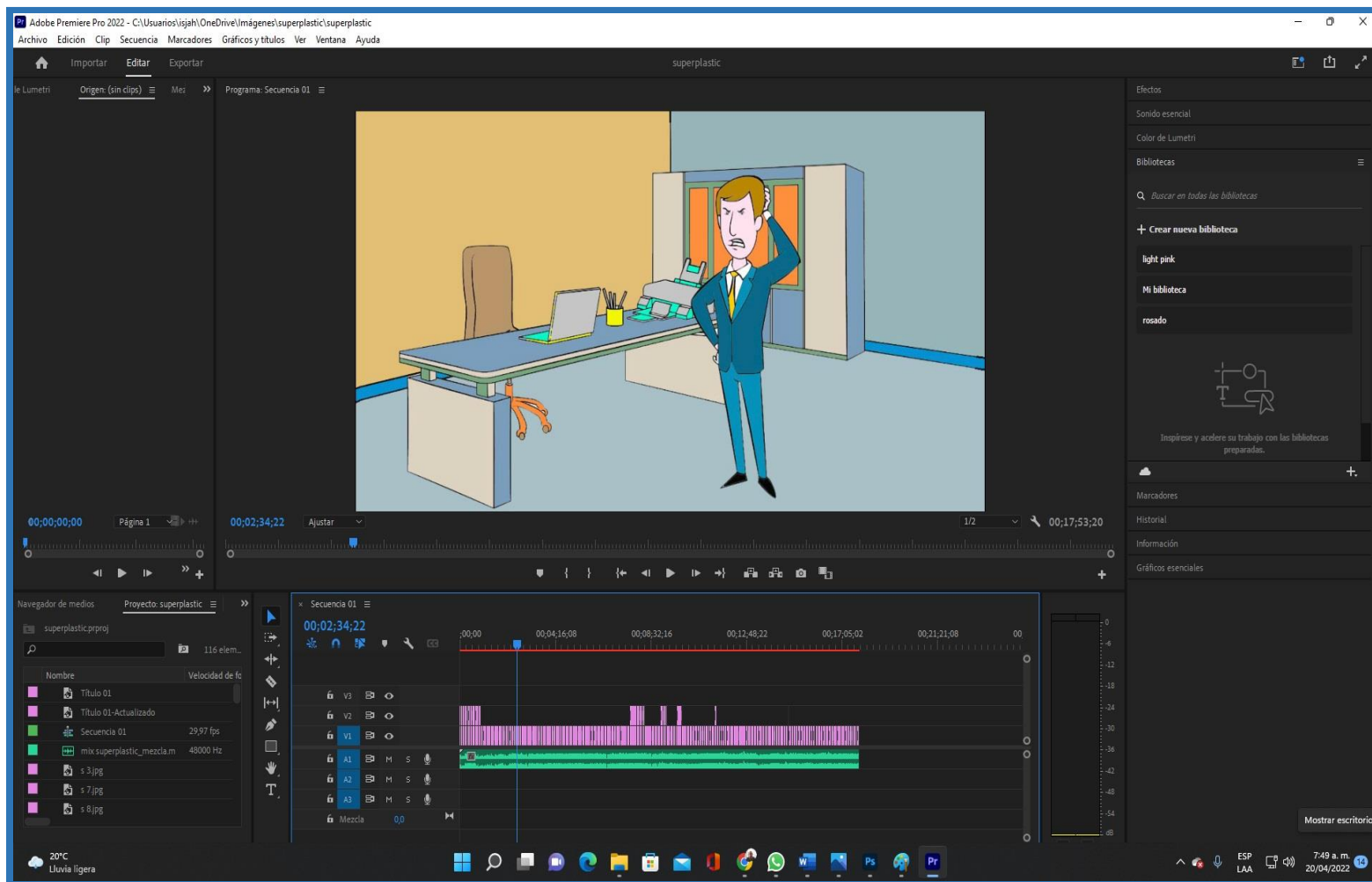
**Photoshop:** herramienta de edición de imagen y fotografía que permite fusionar y combinar fotos, gráficos, efectos y colores. Permite además personalizar las imágenes. Con este programa se terminaron de editar los dibujos realizados por los estudiantes lo que permitió aplicar el color adecuado, mejorar los personajes, colocar fondos y escenarios apropiados.

Antes

Después

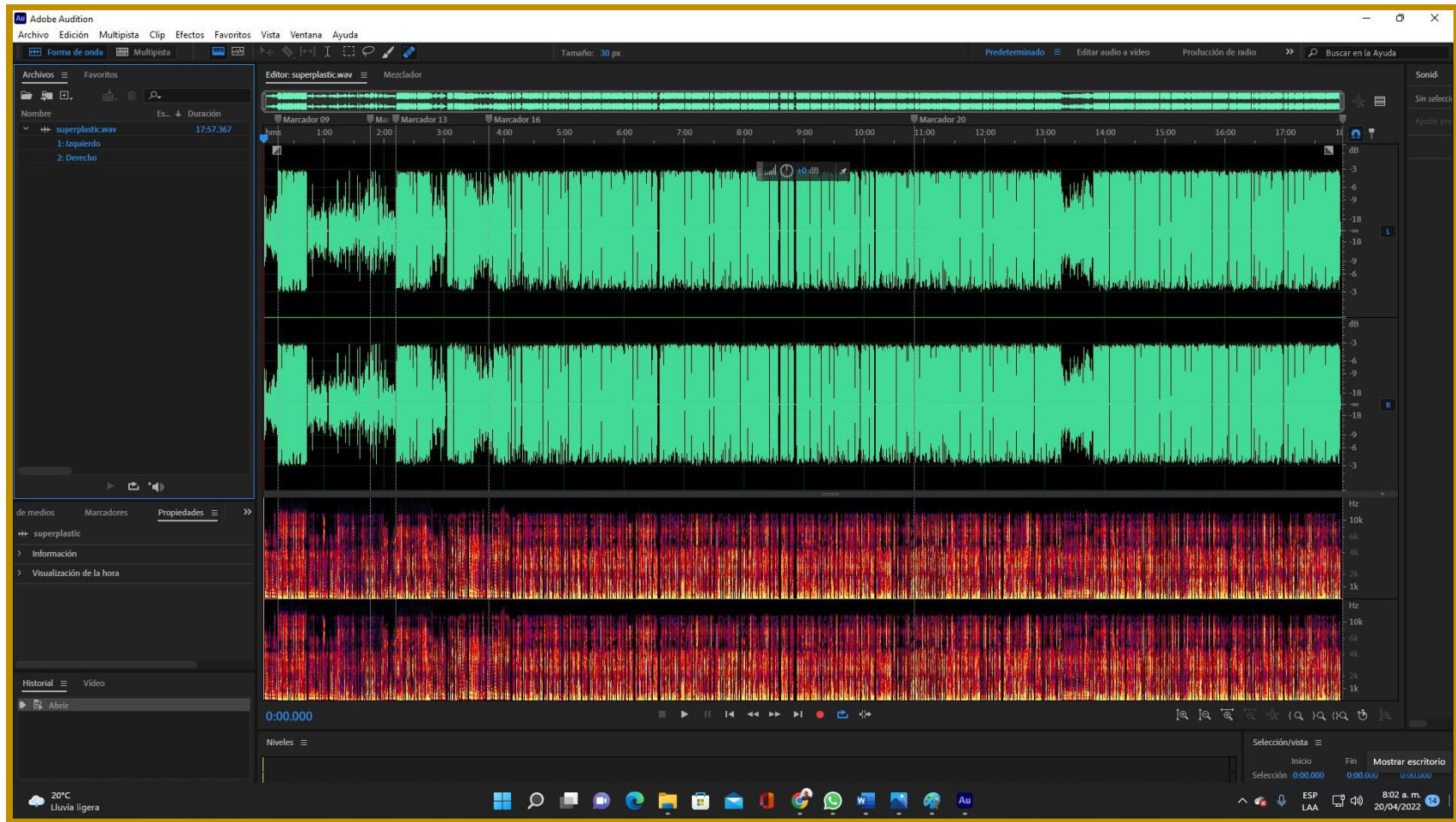


**Adobe Premiere pro-video:** editor de alta calidad de videos y películas. Este programa nos permitió agrupar las imágenes ya editadas, con el audio que habían grabado los estudiantes, se sincronizo estos dos elementos para que en la secuencia grafica coincidieran al momento del rodaje del storyboard.





**Adobe Audition:** conjunto de herramientas que incluye funciones de multipista, forma de onda y visualización espectral para crear, mezclar, editar y restaurar contenido en formato de audio. Los audios de los cuentos que realizaron los estudiantes fueron grabados en el aula de clase, como traían ruido propio de una escuela se utilizó este programa para tratar de limpiar al máximo el contenido, el programa también permitió colocar efectos de sonido en los espacios que así lo requería el relato.



**PowerPoint** Este programa fue de gran ayuda a la hora de permitir a cada estudiante crear su propia secuencia. Esto resultaba de suma importancia ya que no era posible enseñar a cada alumno a manejar los programas de Adobe Creative Cloud, pues estos programas son demasiado pesados, requieren una maquina con mucha capacidad además que solo se pueden utilizar en un plan pospago y solo permite un usuario por plan de pago. El programa PowerPoint estaba instalado en las Tablet que se utilizaron, permitió hacer grabaciones de audio, editar imágenes, grabar video, pero por ser un programa de uso masivo sus aplicaciones no estaban al nivel de calidad que exigía el proyecto transmedia, lo cual al haber hecho el storyboard en esta herramienta su producto final habría presentado una calidad inferior, lo que si nos permitía este programa era darles a los estudiantes una idea general de como podían hacer un trabajo transmedia.



La utilización de estas herramientas permite llevar a otro plano la creatividad que los estudiantes plasmaron en sus cuentos de forma directa, colorida y atractiva. La narrativa transmedia sugiere y pone en práctica nuevas formas de escritura y de interpretación de los mensajes audiovisuales, (Villalustre & Moral., 2013) de este modo los estudiantes, empiezan a utilizar lenguaje hipermedial, junto con la elaboración de un guion literario y técnico, desarrollan destrezas digitales necesarias en el mundo de las tecnologías. Al capacitarlos en el uso de las Tablet y las distintas aplicaciones que contiene este dispositivo los estudiantes aprendieron sobre como grabar audio, edición de imágenes, y como lograr hacer una secuencia grafica.

## 5.6 Diseño de contenido storyboard

El siguiente vídeo muestra las fases llevadas a cabo en la investigación, mostrando la implementación de la secuencia narrativa mediante un recurso transmedia (Storyboard),

Enlace video <https://www.youtube.com/watch?v=3w5q3ZkddU>



## 5.6.1 Diseño visual y de interfaz

### 5.6.1.1 Guion técnico la historia de Mantoxic y Superplastic

Tiempo	Ubicación	Índice técnico	Descripción guion	Ángulo	tamaño	Movimiento cámara	Tipo de plano	Duración del plano
0.5 s	Oficina de la empresa	Toma panorámica de la oficina	Padre e hijo están en la oficina principal de la compañía	normal	1920 x 1080	estático	Plano general	0.5
0.7 s	Funeral del padre	Toma panorámica de la sala de velación	Recuerdos del funeral del padre de Taylor	normal	1920 x 1080	estático	Plano general	5s
0.8 s	Oficina de la empresa	Toma panorámica de la oficina	Taylor junto a su padre en la oficina principal	normal	1920 x 1080	Estático	Plano general	6s
0.14 s	Oficina de la empresa	Toma panorámica de la oficina	El señor Taylor en una jornada de trabajo	normal	1920 x 1080	estático	Plano general	5s
0.19 s	Oficina de	Toma panorámica	Señor Taylor y un ejecutivo	normal	1920 x	Estático	Plano	5s

	reunión	de la oficina de reunión	de la empresa		1080		general	
<b>0.24 s</b>	Oficina del señor Taylor	Toma panorámica de la oficina	Señor Taylor con un ejecutivo	normal	1920 x 1080	Estático	Plano general	5s
<b>0.29 s</b>	Oficina auxiliar empresa	Toma panorámica de la oficina	Señor Taylor haciendo trabajos	normal	1920 x 1080	Estático	Plano general	5s
<b>0.34 s</b>	Entrada almacén de la empresa	Toma panorámica del almacén de la empresa	Escena que ilustra el progreso de la empresa	normal	1920 x 1080	Estático	Plano general	5s
<b>0.43 s</b>	Mapa de las sucursales de la empresa	Toma panorámica de las distintas sucursales de la empresa	Escena que ilustra el progreso de la empresa por todo el mundo	normal	1920 x 1080	estático	Plano general	5s
<b>0.52 s</b>	Banco que maneja los ingresos de la empresa	Toma panorámica de la oficina del banco	Banco ligado a las finanzas de la empresa	normal	1920 x 1080	Estático	Plano general	5s
<b>0.58 s</b>	Recepción sala de	Toma panorámica	Taylor reunido junto con	normal	1920 x	Estático	Plano	5s

	la empresa	sala de recepción	socios de la empresa		1080		general	
<b>1. m</b>	Isla del mediterráneo	Toma panorámica de isla privada en el mar	Isla lujosa que se le ofrece a Taylor	picado	1920 x 1080	Estático	Plano general	5s
<b>1.15 m</b>	Oficina privada socios	Toma panorámica de la sala privada	Los socios discuten con Taylor por la empresa	normal	1920 x 1080	Estático	Plano general	5s
<b>6.00 m</b>	Se describen varios escenarios como la fábrica de plástico, la ciudad, el aeropuerto, la casa, el colegio, la cueva, avión, el polo note	Las tomas de estos escenarios son tomas panorámicas	La historia en estos minutos nos cuenta desde que el señor Taylor es echado de la empresa, el secuestro de su hija y el viaje que lo llevo al Polo Norte	normal	1920 x 1080	Estático	Plano general	6 m
<b>7.00 m</b>	Entre los escenarios que se describen, está el desierto, la nasa, el laboratorio, la	Tomas panorámicas	Mientras el señor Taylor va transformándose en el malvado Mantoxic, en cabo cañaveral el científico Tom ha encontrado el meteorito	normal	1920 x 1080	Estático	Plano general	7 m

	enfermería, el parque, la casa de Tom, imágenes de Canadá, la ciudad		que lo convertirá en un superhéroe					
<b>12.00 m</b>	Escenarios de la ciudad, batalla de entre Mantoxic y Superplastic, escuela, oficina de la empresa, laboratorio, sitio de reclusión, Aranza, bosque.	Tomas panorámicas	Mantoxic se dirige en su nave para regar por todo el mundo el virus que acabaría con todo el planeta, pero es interceptado por Superplastic quien no deja que se lleven a cabo los planes malvados, Aranza es liberada y va hasta donde su padre quien recobra la conciencia y ahora su misión es salvar el planeta.	normal	1920 x 1080	Estático	Plano general	6 m

### 5.6.1.2 Guion técnico la historia de Tomy y el Libro Mágico

tiempo	ubicación	Índice técnico	Descripción guion	ángulo	tamaño	Movimiento cámara	Tipo de plano	Duración de plano
--------	-----------	----------------	-------------------	--------	--------	-------------------	---------------	-------------------



0.0.0	Habitación de Tomy	Toma panorámica	Cuarto de Tomy es despertado para ir a la escuela	normal	1920 x 1080	Estático	Plano general	0.5
0.30 s	Cocina de la casa de Tomy	Toma panorámica	La madre de Tomy está en la cocina preparando el desayuno	normal	1920 x 1080	estático	Plano general	0.30 s
0.43 s	Escaleras que dan al cuarto de Tomy	Toma panorámica	La madre de Tomy va hasta muy cerca del cuarto de Tomy para llamarlo al comedor	normal	1920 x 1080	Estático	Plano general	0.5
0.56 s	Baño de la casa	Toma panorámica	Mientras la madre lo acosa, Tomy llega al baño para tomar una ducha	normal	1920 x 1080	estático	Plano general	0.5
1.19 m	Cocina de la casa	Toma panorámica	La madre sigue insistiendo que Tomy se apresure, mientras el chico hace pereza en su cuarto	normal	1920 x 1080	Estático	Plano general	0.5
4.10 m	Casa de Tomy, sala de la casa, paradero bus escolar, calle de la casa de Tomy, calle por donde huye Tomy, calles del pueblo, bosque donde Tomy pasa los	Tomas panorámicas	Una vez se despide de su madre Tomy se dirige al paradero de buses, pero cuando ve que ya no está su mamá toma una calle contraria al autobús, sale corriendo por el sendero que conduce al bosque que es el lugar donde pasa el tiempo que no asiste a clase. El libro sale en busca de Tomy	normal	1920 x 1080	Estático	Plano general	4.15

	días.							
8.0 m	Bosque, calles del pueblo, río diferentes partes del bosque	Tomas panorámicas	Esta parte del relato se desarrolla en distintos escenarios del bosque, Tomy vive allí distintas aventuras, juega con su amigo Pípin, pescan, corren y solo deja que el tiempo pase muy cerca del río donde por ratos duerme, por ratos comen, pasan el tiempo desinteresadamente esperando la hora de volver a casa para que nadie sospeche lo que sucede.	normal	1920 x 1080	Estático	Plano general	8.05 m
8.15 m	Escuela, casa de Tomy, cuarto de Tomy, comedor de la escuela, cafetería escuela, bosque, sala de conferencia escuela, calles del pueblo	Tomas panorámicas	Una vez los amigos se duermen por tanto jugar, llegan los malhechores los roban, el libro interviene para atrapar a los ladrones, se envían mensajes a todos que los chicos están bien, Tomy decide volver a la escuela, le dan la bienvenida y varias personas lo están esperando en la escuela.	normal	1920 x 1080	Estático	Plano general	12.00 m

## 5.7 Producción multimedia

A continuación de muestra el Storyborad de los cuentos realizados

### 5.7.1 La historia de Mantoxic y Superplastic

Enlace de publicación storyboard

<https://www.youtube.com/watch?v=8oMXGrJ4-90&t=1s>



### 5.7.2 La historia de Tomy y el Libro Mágico

Enlace de publicación storyboard

<https://www.youtube.com/watch?v=SQ9TkXPUYd8>



## 6. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

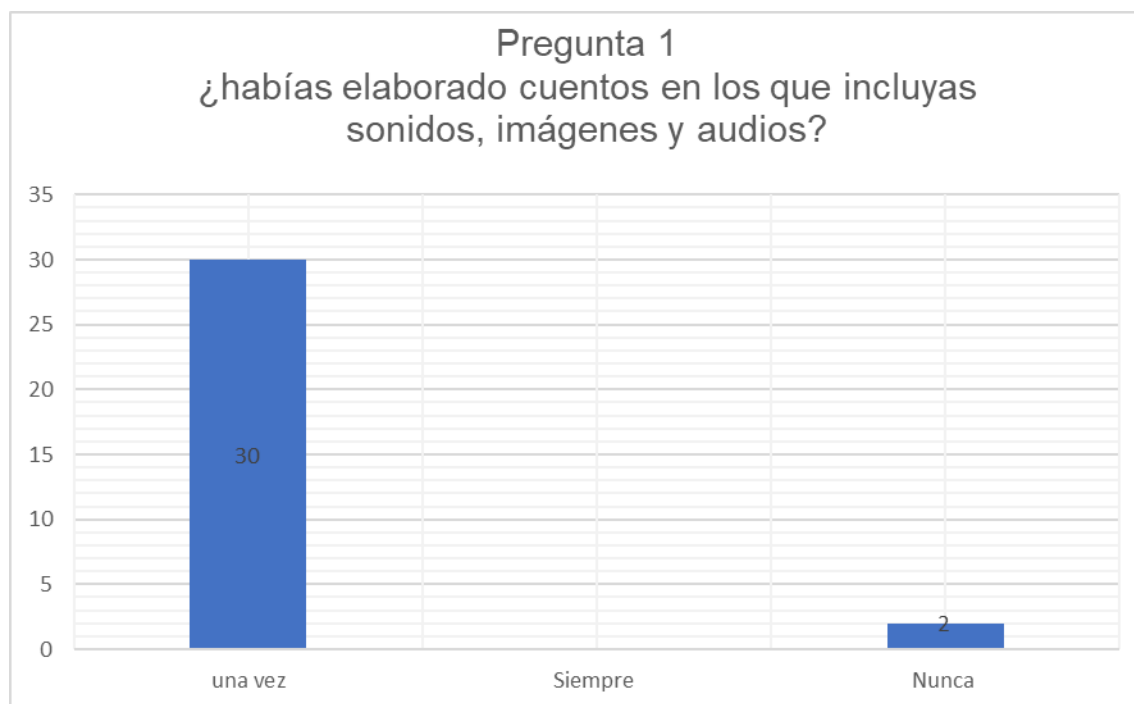
### 6.1 Cuestionarios

Para poder ver las bondades del proyecto y sus alcances en los estudiantes realizamos dos cuestionarios para poder percibir la percepción de los estudiantes en el uso de herramientas transmedia y la elaboración de cuentos, los cuestionarios realizados tenían un total de 11 preguntas que arrojaron los siguientes resultados. Anexo 1

#### 6.1.2 Resultados Cuestionario 1

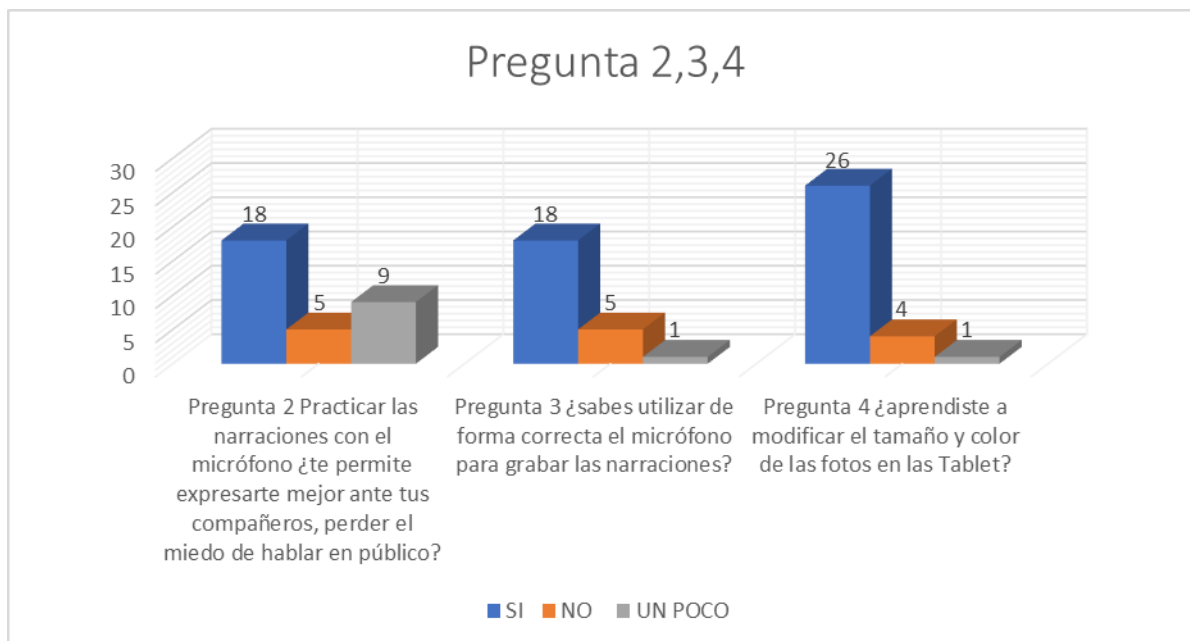
Gráfica 1.

Resultados de la pregunta 1



Gráfica 2.

Resultados de las preguntas 2, 3, y 4



Gráfica 3.

Resultados preguntas 5 y 6



## 6.1.2.1 Análisis de las respuestas cuestionario 1

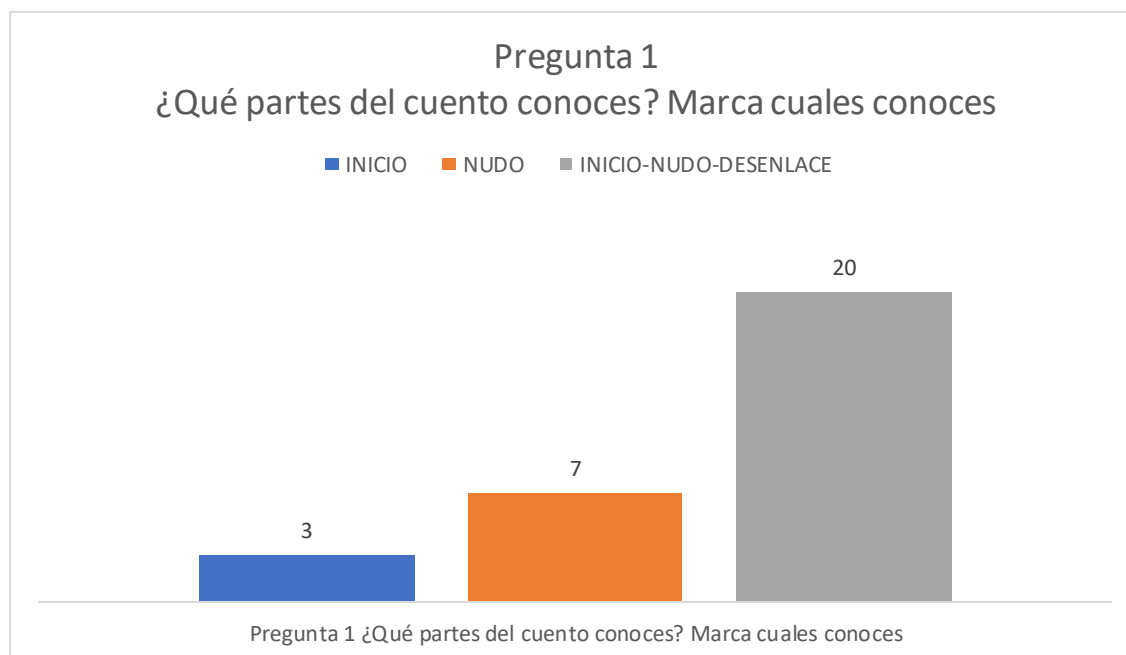
Análisis de las respuestas sobre percepción de los estudiantes para la utilización de herramientas de audio, sonido e imagen de los estudiantes de acuerdo con los objetivos propuestos.

<b>Cuestionario # 1</b>	<b>32 estudiantes</b>	<b>Respuesta</b>	<b>Respuesta</b>	<b>Respuesta</b>	<b>Comentario</b>
		Una vez	Siempre	Nunca	
<b>Pregunta No 1</b>	¿habías elaborado cuentos en los que incluyas sonidos, imágenes y audios?	30		2	El 93% de los estudiantes había interactuado con herramientas multimedia
		Sí	No	Un poco	
<b>Pregunta No 2</b>	Practicar las narraciones con el micrófono ¿te permite expresarte mejor ante tus compañeros, perder el miedo de hablar en público?	18	5	9	56 % de los estudiantes, aplica el componente pragmático, identificando la correspondencia entre lo que se dice y efecto en otro.
<b>Pregunta No 3</b>	¿sabes utilizar de forma correcta el micrófono para grabar las narraciones?	26	4	2	81% de los estudiantes utiliza una herramienta multimedia como el micrófono de manera adecuada.
<b>Pregunta No 4</b>	¿aprendiste a modificar el tamaño y color de las fotos en las Tablet?	26	4	2	81% de los estudiantes de los estudiantes utiliza una herramienta multimedia como Power point de manera adecuada.
		Muy divertido y animado	Poco divertido y animado	Nada divertido y animado	
<b>Pregunta No 5</b>	¿piensas que los personajes son más animados e interesantes cuando se utiliza tu vos?	31	1		96% de los estudiantes identifica su papel de enunciador con los interlocutores. (componente pragmático)
<b>Pregunta No 6</b>	¿piensas que es divertido que un cuento lleve imágenes y sonidos?	30	2		93% de los estudiantes elige un contenido acorde con su propósito al escribir. (componente semántico)

### 6.1.3 Resultados Cuestionario 2 (Anexo 2)

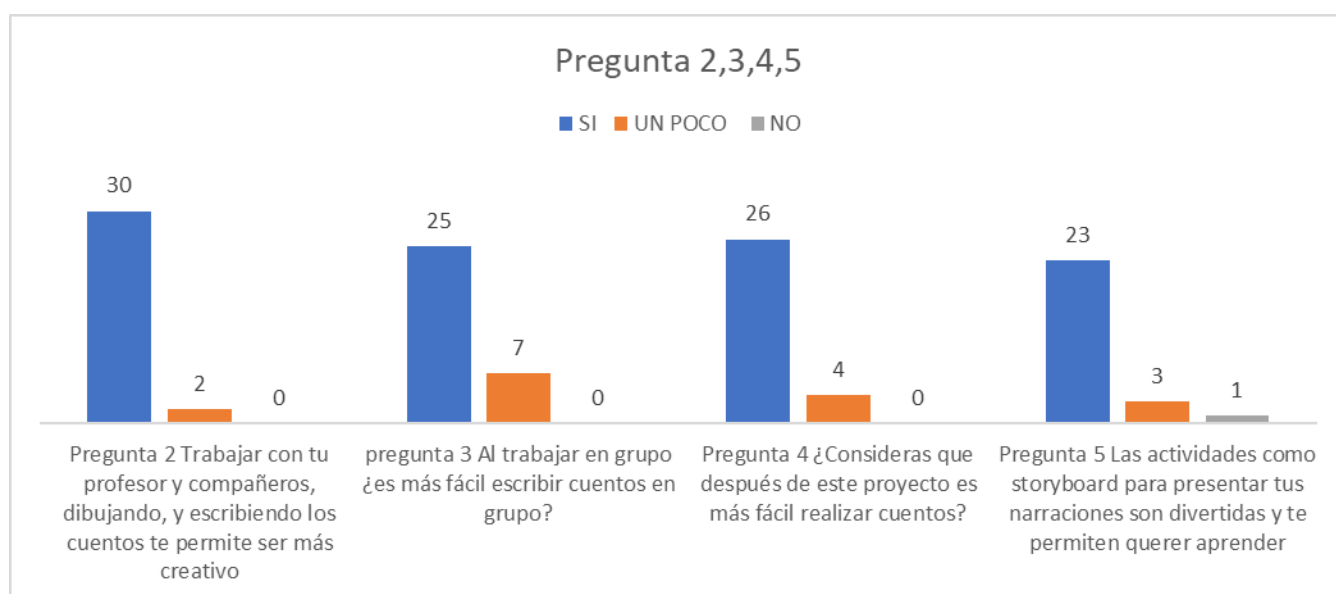
#### Gráfica 4.

##### Resultado pregunta 1



#### Gráfica 5.

##### Resultados preguntas 2, 3, 4 y 5





## 6.1.3.1 Análisis de las respuestas cuestionario 2

Análisis de las respuestas de los estudiantes para percepciones sobre la elaboración de cuentos.

<b>Cuestionario # 2</b>	<b>32 estudiantes</b>	<b>Respuesta</b>	<b>Respuesta</b>	<b>Respuesta</b>	<b>Comentario</b>
		Inicio	Nudo	Inicio, nudo, desenlace	
<b>Pregunta No 1</b>	¿Qué partes del cuento conoces? Marca cuales conoces	3	7	20	62% de los estudiantes da cuenta de los tópicos para desarrollar un cuento de acuerdo con el tema propuesto. (componente semántico)
		Sí	Un poco	No	
<b>Pregunta No 2</b>	Trabajar con tu profesor y compañeros, dibujando, y escribiendo los cuentos te permite ser más creativo	30	2		93% de los estudiantes trabaja de manera colaborativa, eligiendo elementos para su texto.
<b>Pregunta No 3</b>	Al trabajar en grupo ¿es más fácil escribir cuentos en grupo?	25	7		78% de los estudiantes al trabajar de manera colaborativa, atendiendo al componente semántico organiza y selecciona ideas atendiendo al texto que debe escribir.
<b>Pregunta No 4</b>	¿Consideras que después de este proyecto es más fácil realizar cuentos?	27	5		84% de los estudiantes propone el desarrollo de un texto de manera autónoma. (MEN M. d., 2015)
<b>Pregunta No 5</b>	Las actividades como storyboard para presentar tus narraciones son divertidas y te permiten querer aprender	27	4	1	84% de los estudiantes mediante la creación de su propia narrativa transmedia establecieron un puente entre lo escrito y lo audiovisual, generando así un aprendizaje significativo. (MEN M. d., 2015)

## 6.2 Análisis de diarios de campo (ver anexos 3 A, 3 B, 3 C)

El propósito del objetivo general consistía en unificar la propuesta de una secuencia didáctica que proponía Susana Hocevar entrelazada con la gramática de la fantasía de Gianni Rodari. La única manera de llevar a cabo este proceso era por medio la lúdica, esto todo el tiempo se evidencia en los tres diarios de campo, que el trabajo a realizar no consistía en una tarea típica normal del aula de clase, pero si los estudiantes serian recompensados por su participación. Al venderle esta idea a los educandos cambiarían las reglas de juego, su única motivación seria realizar una pieza artística solo por el placer que causa la creación de un producto que refleja algo de valía interior.

Al tener de base una interacción lúdica y la propia satisfacción personal los resultados a nivel cognitivo serian distintos de aquellos que se dan cuando la motivación la provee una evaluación cuantitativa. Esto tendría una incidencia diferente en el proceso educativo de los niños, a lo cual le sumamos la motivación extra que produce el audio, la imagen y la interacción tecnología en un dispositivo inteligente dando como resultado una pieza artística de calidad que produce nuevos saberes y aprendizajes significativos que influirán en los educandos de por vida.

Para hacer esto realidad era necesario era indispensable disponer un ambiente lúdico en el aula de clase que nos permitiera desarrollar toda la capacidad creativa de los estudiantes, cuyo propósito era divertirse creando un storyboard de manera divertida. Al crear un espacio único se lograría que los estudiantes interiorizaran mejor los saber propios de la estructura del cuento, así como el manejo de las herramientas mediáticas adecuadas para la creación de la pieza audio visual que debía crearse.

## 6.3 Análisis rubricas para evaluar narrativa transmedia y contenido digital storyboard (ver anexos 4 A, 4 B)

Al realizar un análisis a las rubricas desarrolladas arrojaron unos resultados satisfactorios con respecto a la producción de cuentos y manejo de herramientas transmedia. En los objetivos se planteaba como interrogante ¿Cómo incide la aplicación de una secuencia didáctica mediante

narrativa transmedia (Storyboard) en la escritura para niños de tercero de primaria? Esta no sería una pregunta fácil de responder ya que existían algunas variantes que podrían dar algunas cifras no favorables. Como obstáculo teníamos el aislamiento por causa de la pandemia del COVID-19, además que el proyecto se realizaría con niños de 8 años de grado tercero que aún están aprendiendo a leer y escribir.

Pero los resultados que arrojan las rubricas y las encuestas nos muestran que 81% de los estudiantes de los estudiantes aprendieron a utilizar una herramienta multimedia como Power point de manera adecuada. El 93% de los estudiantes participantes del proyecto interactuando con herramientas multimedia. El 56 % de los estudiantes, aplica y comprende las competencias y componentes del lenguaje en producción textual, identificando la correspondencia entre lo que se dice y efecto en otro. Estos porcentajes nos muestran que a pesar de las dificultades que tenían algunos estudiantes en lectura y escritura más del 80% del curso que se componía de 30 estudiantes participaron activamente en el proyecto, dibujando, leyendo, escribiendo y utilizando herramientas transmedia para la realización del proyecto. El 20% de niños restantes que no lograron adelantar su proceso lector y escritor se les asignaron actividades específicas de dibujo, elaboración de escenarios, manejo de dispositivos electrónicos aclarando que el total del curso recibió toda la capacitación que exigía el proyecto.

## **7 CONCLUSIONES**

Después de haber recorrido parte de largo pero grato camino que planteaba este proyecto se puede apreciar las bondades que ofrece el trabajar con las TIC. Hay un proceso de aprendizaje más rápido y mayor al que tradicionalmente se utiliza en un salón de clase. Las tecnologías de la información y la comunicación emplean varios códigos comunicativos para transmitir los mensajes y es precisamente esta variedad la que hace que la información adquirida se plasme de manera más eficaz en el cerebro.

Al utilizar texto, audio, video, imágenes en el espacio académico no solo permite atraer la atención del 100% de los estudiantes, al involucrarlos en la creación de contenido teniendo como

meta un objetivo específico plantea en los educandos un reto. Ese fue precisamente la finalidad principal de este proyecto, plantearles un reto a los estudiantes del grado 3D en donde ellos serían los propios gestores que llevarían a cabo la totalidad del proyecto.

Ya que la mayoría del proyecto transmedia sería realizado por los educandos el docente para este caso ejercería como acompañante y guía de los alumnos. De esta manera cada estudiante sería el gestor de su propio progreso ya fuese que por sus competencias participara en la totalidad del proyecto o en alguna de sus etapas de desarrollo. Debido a la edad de los niños que oscilaba entre 8 y 10 años, y las consecuencias académicas que trajo la pandemia del COVID-19 los niños presentaban desventajas en los procesos de lectura y escritura, por tal razón no era posible que cada estudiante realizara su propio storyboard, esto llevo a realizar una selección para ubicar a cada niño en una faceta del proyecto en la cual lograra explotar sus capacidades.

Para llevar a cabo la narrativa transmedia utilizamos la propuesta de la gramática de la fantasía que a través de la lúdica y el juego permite a los estudiantes crear sus propias historias. Los niños que participaron en todo el desarrollo del proyecto mejoraron notablemente su lectura y escritura pues como lo habíamos mencionado la pandemia del COVID-19 había producido un retraso en estas dos características, al inicio del proyecto unos 10 niños de 30 estudiantes solo mostraban alguna capacidad en lecto-escritura, pero finalizando el proyecto un promedio de 20 estudiantes ya mostraban un adelanto notorio en su proceso lector y de escritura.

Cada estudiante asumió su rol a interior del proyecto se les capacitó en estrategias narrativas, en el uso de herramientas mediáticas como son la grabación de sonido, la elaboración de imágenes, el montaje de una secuencia didáctica, al apropiarse de estos saberes narrativos e informáticos los niños adquirieron las competencias necesarias para crear sus propias historias, digitalizarlas, diseñar imágenes y crear una historieta que corre en una secuencia fílmica.

Por múltiples razones de tiempo, tecnológicas y de competencias, no era posible que cada niño creara su propio storyboard, por ello se dividió el grupo de 30 estudiantes en dos grupos, cada grupo crearía su propio storyboard, para ello a cada estudiante se le dio una asignación en particular para crear de manera colectiva los dos proyectos transmedia. Cada chico se apropió de la labor que le fue asignada, la capacitación que recibieron les aportó en su crecimiento académico ya que muchas de las falencias en lectura y escritura fueron superadas por cada niño,

mejoraron sus competencias lectoras y comprensión de textos, la participación en el proyecto también sirvió para obtener por parte de los educandos notas satisfactorias en las áreas de español, tecnología, ciencias naturales, artes, dibujo técnico, estas notas les sirvieron para cursar el año académico.

Se aprovecho el área de tecnología para capacitar a los estudiantes en competencias TIC, no solo aprendieron a manejar un dispositivo electrónico como fueron las Tablet, sino que también aprendieron las distintas herramientas que tiene programas como Power Point, Paint, el grabador de voz, el sistema de video y como digitar en Word. Comprendieron cuando deben hacer una pausa en la lectura, cuando hay que subir o bajar el tono de voz en la pronunciación de una palabra. La capacitación también les apporto saberes como a que decibeles hay que grabar la voz, como se puede agrandar o recortar una imagen en un dispositivo, como unir fotografías y sonido para crear una secuencia grafica.

A pesar de las dificultades del proyecto, de la edad de los niños, de la falta de aparatos electrónicos adecuados, no contar con los espacios convenientes, la falta de internet el proyecto pudo llevarse a cabo creando una gran impresión en estudiantes, padres de familia y directivas del colegio. En redes sociales los storyboards cuentan con más de 300 vistas en solo un par de meses de exportados al público, un número importante ya que estamos hablando de dos productos que son completamente inéditos y no cuentan con ningún tipo de publicidad para su distribución, en términos generales se podría decir que se pudo realizar el proyecto en su totalidad y que este ha tenido un buen impacto en la comunidad para la cual fue creado.

En Colombia el primer ciclo de enseñanza para primaria va de grado primero a tercero. El propósito de este ciclo es formar a los niños en competencias lectoras y escritoras, así como la formación en destrezas de lateralidad y kinestesia que les permiten adquirir habilidades cognitivas y físicas que exigen los siguientes ciclos de formación. Por tal razón en el primer ciclo un estudiante puede llegar a grado tercero sin saber leer y escribir adquiriendo estas competencias en el último año.

Lo que este proyecto aporta como nuevo consiste en que no es el maestro quien crea una pieza multimedia para instrucción y desarrollo cognitivo de los estudiantes, lo que los ubicaría en un ente pasivo del aprendizaje significativo. Son los propios estudiantes los que lideran el proyecto,

crean, aprenden, y desarrollan cada una de las piezas del storyboard. Los educandos se organizaron por grupos donde ellos mismos escribieron los relatos de los cuentos, dibujaron las imágenes para cada texto, grabaron en sus propias voces la lectura del relato y crearon una secuencia didáctica a manera de storyboard en una herramienta informática como Power Point. De esta manera los niños se erigieron como constructores de su propio conocimiento y gestores autónomos del proyecto transmedia.

Los obstáculos que se enfrentaron estuvieron en el plano institucional, la falta de acceso a internet, los limitados recursos en dispositivos con capacidades técnicas apropiados para cada estudiante. Este tipo de limitantes impide un mejor desarrollo cognitivo por parte de los estudiantes ya impide que cada niño pueda interactuar con su propio dispositivo lo que impide una mayor apropiación de las herramientas mediáticas. El no tener una conexión estable a internet imposibilitó el acceso a una serie de saberes disponibles en la Red que hubiesen facilitado la labor de cada estudiante.

Una pregunta importante que habría que plantearse si ¿es necesario esperar a que los estudiantes estén en la educación media o superior para adquirir los saberes de un proyecto transmedia? Un estudiante en el primer ciclo de enseñanza ¿puede tener suficientes juicios de valor para realizar un proyecto transmedia? ¿solo quienes hayan alcanzado una madurez cognitiva tiene la suficiente capacidad de elaborar proyectos transmedia de buena calidad?

Esta investigación abre la posibilidad de cambiar la idea de que solo en la educación superior se pueden alcanzar los conocimientos necesarios para realizar productos audio visuales significativos. Plantea el ideal de formar desde la primera infancia en competencias tecnológicas avanzadas que solo se obtienen en ciclos universitarios. Basados en un plan de gobierno más abierto a las nuevas tecnologías, una mayor cobertura en dispositivos electrónicos con capacidad adecuada en las escuelas, un cubrimiento total de internet en los espacios más apartados, maestros capacitados en este tipo de herramientas se puede lograr mayores avances en desarrollo tecnológico y la comprensión del funcionamiento social de estas ayudas tecnológicas. Lo que posibilitaría un cambio en el paradigma de uso que tienen los dispositivos informáticos, los cuales son utilizados en su mayoría para el consumo de masas a través de las redes sociales donde se da prioridad al consumismo y la diversión.

Una mayor comprensión del sistema informático y de la autopista de la información podría dar la posibilidad de cambiar la forma en que se está utilizando este tipo de tecnologías, dando una mayor posibilidad de crear nuevos ambientes virtuales, o tecnologías que en nuestra época serían impensables.

***Al realizar una triangulación abordando el desempeño de los estudiantes para su percepción de la secuencia didáctica este arrojó que:*** 1. El pretest que se realizó pregunta a los estudiantes si ya había elaborado cuentos, si había hecho narraciones por micrófono, qué partes del cuento conoces, qué te permite ser creativo, ya habías escrito cuentos en compañía de otros compañeros. 2. La encuesta reveló que si había algunos conocimientos previos pero los niños desconocían en su mayoría los procesos a realizar para crear un cuento y un proyecto transmedia. Con estos resultados en mente se trazaron un plan de trabajo para suplir esas necesidades, se planeó una secuencia didáctica, se organizó un esquema de trabajo dividido en tres partes, cada parte estaba pensada para trabajar cada una de las falencias que había arrojado el pretest.

El proyecto se llevó a cabo con la colaboración de 30 estudiantes del grado 3D con un promedio de edad de 10 años. El primer ciclo de educación infantil va de grado primero a grado tercero, el propósito de este ciclo consiste en que los niños aprendan a leer y escribir, lo educando que participaron en este proceso educativo aún están adquiriendo las capacidades de lecto-escritura, por ende algunos niños no sabían aun leer y escribir, algunos estaban reportados con déficit cognitivo esto arrojaba como lo mostraron las encuesta que un 10% de estudiantes debido a sus capacidades no participaría en algunas facetas del proyecto. Por tal razón el número total de estudiantes se dividió en dos grupos, los estudiantes se clasificarían en cada uno de los grupos teniendo en cuenta sus competencias.

Para poder explotar las competencias de cada estudiante se diseñó un cronograma dividido en tres fases. En estas tres fases se prediseño una secuencia didáctica como lo plantea Susana Hocevar a estos lineamientos se añadieron la estructura narrativa que propone Eutiquio Cabrerizo y las estrategias lúdicas creativas que propone Gianni Rodari. Organizado de esta manera cada niño podría ubicarse en una faceta del proyecto en la cual se utilizarían sus aptitudes según lo exigiera el proyecto. En consecuencia, con estas ideas a cada niño se le fue ubicando como dibujante, escritor, locutor, editor, fotografía, producción. Es de aclarar que los

30 estudiantes recibieron toda la capacitación que demandaba el proyecto, pero según sus capacidades unos estudiantes estuvieron más activos en unas actividades y no en otras.

La secuencia didáctica ayudo a los niños a ir por partes, comprender cada una de las etapas del proyecto y ver como estaría organizado el camino que había que recorrer. La propuesta de cabrerizo dejó claro cuál sería la estructura narrativa por construir a través de una serie de preguntas que darían forma a las partes del cuento. Rodari aportaría la lúdica que requería el proyecto para hacer de la construcción de storyboard un espacio de juego creativo para los estudiantes.

Ya que se construyó todo un espacio lúdico para el desarrollo del proyecto fue fácil que los niños absorbieran cada paso de la secuencia didáctica, el pretest nos ayudó a vislumbra en qué condiciones se encontraban los educandos, al seguir cada paso de la secuencia didáctica se leyeron varios cuentos, se vieron videos y películas relacionados con el tema de los cuentos que deseábamos crear, se colocó a cada niño que escribiera un pequeño relato, como parte de este ejercicio se les solicito que realizaran dibujos de lo escrito, se organizó a los niños para que escribieran por pares y finalmente una vez se tenía toda la capacitación necesaria, se crearon los dos cuentos finales, se diagramaron y se grabaron los audios de los dos textos para reunirlos en el programa adecuado y crear los storyboard.



## Referencias

- Belloch Ortí , C. (S.F. ). *EVALUACIÓN DE LAS APLICACIONES MULTIMEDIA*:. Valencia : Unidad de Tecnología Educativa. Universidad de Valencia .
- Collazos, C., Guerrero , L., & Vergara, A. (s.f.). *Aprendizaje Colaborativo: un cambio en el rol del profesor*.
- Amador Baquiro, J. (Enero-Junio de 2018). Educación interactiva a través de narrativas transmedia: posibilidades en la escuela. *Magis. Revista Internacional de Investigación en Educación*, 10(21), 77-94.
- Aurora, R. (2021). *Proyecto de aprendizaje empleando la historieta y las TIC como recursos didácticos para desarrollar la lecto-escritura en las estudiantes de 4.º grado de educación primaria*. Universidad de Piura. Facultad de Ciencias de la Educación. Área Departamental de Ciencias de la Educación.
- Ausubel, N. H. ((1983)). *Psicología Educativa Un punto de vista cognoscitivo*. (2º ed.). México: Ed. TRILLAS.
- Balcazar, F. E. ( 2003). Investigación acción participativa (iap): Aspectos conceptuales y dificultades de implementación. *Fundamentos en Humanidades*, IV(7-8), 59-77.
- Barbas , Á. (2012). Educomunicación: desarrollo, enfoques y desafíos en un mundo. *Foro de Educación*. 14-pp. 157-175. Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- Barriga , M. ( 12 de diciembre de 2015). Las competencias comunicativas en los currículos de estudio de la Facultad de Ciencias y Educación de la UD en Bogotá, Colombia. (U. D. Caldas, Ed.) *El Artista*(12), 145-158.
- Cabrerizo, E. (S.F.). *Estructura del Cuento*. (B. D. Selva, Productor) Obtenido de Ciudad Selva: <https://ciudadseva.com/texto/estructura-del-cuento/>
- Carreño, J. (Marzo de 2014). Introducción a la educación mediática infantil: El diseño del Storyboard. *REVISTA DE LA SEECI*.(24), 107-126 . Obtenido de <http://www.ucm.es/info/seeci/Numeros/Numero24/InicioN24.html>
- Cassany, D. (1999). *Construir la escritura*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica S.A.
- David, C. (s.f.). *REAPROPIACIÓN CULTURAL DE LA REGIÓN ANTIOQUEÑA Y PERTENENCIA HACIA LAS EXPRESIONES ARTÍSTICAS COLOMBIANAS A TRAVÉS DE LA REALIZACIÓN DEL ARTE CONCEPTUAL Y STORYBOARD DEL GUIÓN “EL VIAJE DE LA CIGARRA”*. UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL DEPARTAMENTO DE DISEÑO GRÁFICO PROGRAMA DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA .

- Delgado, A. (2020). *Cuentos interactivos para la enseñanza de la vida de los profetas*. Universidad Católica de Manizales 2020.
- Delia, G. (2011). *Una propuesta didáctica de las series de televisión: El storyboard del spin-off de El vecino*.
- Delia, L. (may-2021). *Una propuesta didáctica de las series de televisión: el storyboard del spin-off de El vecino*. Facultad de educación Univerisad de Barcelona.
- Diana, P. (2017). *Análisis del estilo de los cuentos infantiles y propuesta de diseño ilustrado "Primera Constituyente" de la ciudad de Riobamba*. Escuela Superior Politécnica de Chimborazo.
- Diaz Barriga , Á. (1994-1996). *GUÍA PARA LA ELABORACIÓN DE UNA SECUENCIA DIDACTICA*. Universidad Nacional Aotonoma México. México: Universidad Nacional Aotonoma México.
- Domínguez, J. (julio-diciembre. de 2002). ¿Por qué no escriben textos los estudiantes? parte 1. *Revista del Centro de Investigación, , vol. 5(núm. 19)*, 85-98.
- EDUTEKA . (1 de septiembre de 2011). *EDUTEKA Universidad ECESI*. Obtenido de Centro Eduteka educación TC: [https://eduteka.icesi.edu.co/articulos/NarracionesDigitales\\_Rubrica](https://eduteka.icesi.edu.co/articulos/NarracionesDigitales_Rubrica)
- Fernandez Carlos , Batista , M., & Hernandez , R. (2014). *Metodología de la investigación* . Mexico : MC Graw Hill.
- Gatica F, U. T. (10 de julio de 2012). ¿Cómo elaborar una rúbrica? (U. N. México., Ed.) *ELSEVIER*, 61-65.
- Helena, S. I. (2014). *papel de las TIC en los procesos de lectoEscritura de los estudiantes del grado quinto de primaria de la Institución Educativa Creciendo con Amor de Guachetá*. Corporación Universitaria Minuto de Dios.
- Hocevar , S. (Agosto de 2007). ENSEÑAR A ESCRIBIRTEXTOS NARRATIVO SDISEÑO DE UNA SECUENCIA DIDÁCTICA. *LE C T U R A Y VIDA*.
- icon-icons. (2021). *icon-icons.com*. Obtenido de <https://icon-icons.com/es/>
- Jennyfer, M. (2018). *Transmedia storytelling para las infancias: una estrategia para promover la literatura infantil colombiana, el caso del cuento infantil El Trágala de Panfila*. Corporación Universitaria Minuto de Dios.
- Jiménez Ortiz, M., & Gordo Contreras, A. (julio-diciembre de 2014). El cuento infantil: Facilitador de pensamiento desde una experiencia pedagógica. (U. P. Tecnológica, Ed.) *Praxis & Saber*, 5(10), 151-170. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=477247214009>
- Jurado Valencia , F. (Abril de 1992). La escritura:como proceso semiótico reestructurador de la conciencia. *FORMA Y FUNCION*(6).
- Kaplún, M. (. (s.f.). «De medios y fines en comunicación». *Revista Chasqui*,(Nº 58.).

Lerner, D. (2001). *Leer y escribir en la escuela: lo real, lo posible y lo necesario*. México: Fondo de Cultura Económica.

Maria, G. (2018). *Literatura escrita por niños: El arte de escribir e ilustrar sus propias historias*. Universidad de la Rioja .

María, R. (Medellín 2016). *LA MULTIMEDIA EDUCATIVA Y LOS CUENTOS INTERACTIVOS COMO HERRAMIENTA DIDACTICA PARA FORTALECER LA COMPRENSIÓN LECTORA: CASO CENTRO EDUCATIVO RURAL ATANASIO, SANTA BÁRBARA ANTIOQUIA*. Universidad Pontificia Bolivariana Escuela Ingenierías Facultad De Ingeniería En Tecnologías De Información Y Comunicación Maestría En Tecnologías De Información Y.

Martin, J. ((2019)). *Leer y escribir una construcción de nuevos mundos con el uso de las TIC*. Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Bogotá, Colombia.

Martinez, L. (abril de 2007). La Observación y el Diario de Campo en la definición de un tema de Investigación. (I. U. Libertadores, Ed.) *Perfiles libertadores - Institución Universitaria Los Libertadores*.

MEN(Ministerio de Educación Nacional). (2013). Competencias TIC para el desarrollo profesional docente.

MEN, M. d. (2014). *Mundo de las competencias. Programa para el desarrollo e competencias básicas PDCB*. Ministerio de Educación [MEN] , Bogotá . Obtenido de Recuperado de <http://www.colombiaprende.edu.co/html/competencias/1746/w3-article-243909.html>

MEN, M. d. (2015). Matriz de referencia del lenguaje. En M. d. Nacional, *Matriz prueba Saber*. Bogotá: Ministerio de Educación Nacional.

MEN, M. d. (2018). *Informe por colegio del cuatrienio. Analisis historico y comaprativo* . ICFES .

MEN, M. d. (S,F). *STS II.3.C COMPETENCIA COMUNICATIVA ESCRITORA*. Bogotá: Todos aprender 2.0.

MIGUEL, R. (s.f.). *DISEÑO, DESARROLLO E IMPLEMENTACIÓN DE UN OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE COMO MEDIACIÓN TECNOLÓGICA EN LA PRODUCCIÓN TEXTUAL A PARTIR DEL USO DE ESCRITURA CREATIVA. SCRIPT-*. Universidad Distrital Francisco Jose de caldas .

Narváez-Montoya, A. (Julio de 2019). Comunicación educativa, educomunicación y educación mediática: una propuesta de investigación y formación desde un enfoque culturalista. *Univeridad pedagógica Nacional de Colombia* , 22. Obtenido de <http://doi.org/10.5294/pacla.2019.22.3.11>

NEWS, B. (10 de febrero de 2016). *BBC NEWS*. Obtenido de BBC NEWS: [https://www.bbc.com/mundo/noticias/2016/02/160210\\_paises\\_bajo\\_rendimiento\\_educacion\\_informe\\_ocde\\_bm](https://www.bbc.com/mundo/noticias/2016/02/160210_paises_bajo_rendimiento_educacion_informe_ocde_bm)

Ortega, S. J. (2008). Espacios interactivos de comunicación. *revista de universidad y sociedad del conocimiento* , 5.


- Ortez, Z. (2000). *Así se Investiga. Pasos para una Investigación*. Editoriales clásicos roxsil s.a. De C.V.
- Plan Maestro . (S.F.). *Evaluación de Recursos Educativos-capacitación año 2*. ENLACES RED educacional.
- Rincón, C. (2004). En U. d. Antioquia. (Ed.), *La competencia comunicativa. El curso de español como lengua materna*. Medellín, Colombia. Obtenido de Recuperado de:  
<http://aprendeenlinea.udea.edu.co/boa/contenidos.php/cb10887d80142488399661377b684b60/511/1/contenido/cap>
- Rodari, G. (1973). *Gramática de la fantasía introducción al arte de contar historias*. (J. G. Alvarez, Trad.) Barcelona, España: Argos Vergara, S. A.
- Rodríguez, C. (2015). *cuento gráfico digital en el desarrollo del proceso lector de los niños del grado primero del Liceo Hermano Miguel De La Salle*. Universidad Corporación Minuto de Dios .
- Rodríguez(2007). (2007). LECTURA CRÍTICA Y ESCRITURA SIGNIFICATIVA:. (U. P. Libertador, Ed.) *Laurus*(25).
- Rojas, I. (julio-diciembre de 2011). elementos para el diseño de técnicas de investigación: una propuesta de definiciones y procedimientos en la investigación científica. *Tiempo de Educar, vol. 12*(núm. 24), 277-297.
- Sánchez Carrero, J. ( Marzo de 2014). Introducción a la educación mediática infantil: El diseño del Storyboard. *REVISTA DE LA SEECI*(24), 107-126. Obtenido de  
<http://www.ucm.es/info/seeci/Numeros/Numero 24/InicioN24.html>
- Sandoval, C. (2005). El cuento infantil: Una experiencia de lenguaje integral. *Revista electrónica de la red de investigación educativa., Volúmenes 1 y 2*. Obtenido de  
<http://revista.iered.org/v1n2/html/csandoval.html>
- SENA. (S.F ). Elaboración De Estrategias Transmedia. En SENA, *FAVA- Elaboración De Estrategias Transmedia. Inicio del proceso de creación de un proyecto transmedia*.
- Sonia, M. (2011). *Propuesta de diseño de un cuenrto ilustrado para niños con discapacidad auditiva de primer grado de básica del Instituto Unidad Especial "Ann Sullivan" del Municipio Sucre, Estado Miranda*. Universidad de Esparta .
- Vidales Gonzales , C. (ene./jun de 2009). La relación entre la semiótica y los estudios de la comunicación: un diálogo por construir. *Comunicacion y sociedad*.
- Villalustre, L., & Moral., D. (2013). Digital storytelling: una nueva estrategia para narrarhistorias y adquirir competencias por parte de los maestros. *Revista Complutense de Educación*, 115-132.
- Villasevil , F. (2016). *Tesis Doctoral- Influencia de los multimedia TIC-TACen losp rocesos de enseñaza aprendizaje*. Cataluña, España: Universida Politecnica de Cataluña.

Vygotski., L. (2006). *“La prehistoria del lenguaje escrito”, en el desarrollo de los procesos psicológicos superiores,critica*. Barcelona.

Zapata, F. &. (2016). *LA INVESTIGACIÓN - ACCIÓN PARTICIPATIVA*Guía conceptual y metodológica del Instituto de Montaña. Lima: Instituto de Montaña.

## ANEXOS

## ANEXO 1

<div style="text-align: center;">  <p><b>Cuestionario # 1</b></p> <p>Encuesta tipo cuestionario cerrada para percepción de los estudiantes sobre la utilización de herramientas de audio y sonido e imagen.</p> </div>			
	Una vez	Siempre	Nunca
1. ¿Habías elaborado cuentos en los incluyas sonidos, imágenes y audios?			
	Si	No	Un poco
2. Practicar las narraciones con el micrófono ¿te permite expresarte mejor ante tus compañeros, perder el miedo de hablar en público?			
3. ¿Sabes utilizar de forma correcta el micrófono para grabar las narraciones?			
4. ¿Aprendiste a modificar el tamaño y color de las fotos en las Tablet?			
	Muy divertido y animado	Poco divertido y animado	Nada divertido y animado
5. ¿Piensas que los personajes son más animados e interesantes cuando se utiliza tu voz?			
6. ¿Piensas que es divertido que un cuento lleve imágenes y sonido?			

Tomado de ( Belloch Ortí , S.F.) (Plan Maestro , S.F.)

## ANEXO 2

Cuestionario # 2			
Encuesta tipo cuestionario cerrado para percepciones sobre la elaboración de cuentos.			
1. ¿Qué partes de cuento conoces? Marca cuales conoces	Inicio	Nudo	Inicio Nudo Desenlace
2. Trabajar con tu profesor y compañeros, dibujando, y escribiendo los cuentos te permitió, ser más creativo.	Si	Un poco	No
3. Al trabar en grupo <i>¿Es más fácil escribir cuentos en grupo?</i>	Si	Un poco	No
4. <i>¿Consideras que DESPUÉS de este proyecto es más fácil realizar cuentos?</i>	Si	Un poco	No
5. Las actividades como storyboard para presentar tus narraciones son divertidas y te permiten querer aprender			

Tomado de (Belloch Ortí, S.F.) (Plan Maestro, S. F)

### ANEXO 3 A

#### TITULO DEL PROYECTO

La gramática de la fantasía para niños de tercero de primaria mediante un recurso transmedia (Storyboard)

Descripción de cómo se desarrolló el proyecto transmedia con los estudiantes del curso 3D

Descripción de cómo se desarrolló el proyecto transmedia con los estudiantes del curso 3D. <b>fecha</b>	<b>15 de julio de 2021</b>
<b>objetivos</b>	Analizar la incidencia de una secuencia didáctica por medio una narrativa transmedia y bajo la propuesta de la gramática de la fantasía que permitan a los estudiantes de tercero de primaria crear cuentos. Para esto se han destinado las jornadas de clase habituales con los estudiantes de tercero de primaria para instruirlos y guiarlos en la creación de un cuento colectivo que será convertido en un proyecto transmedia.
<b>inicio</b>	El proyecto se inició el 15 de julio de 2021 y para la primera sesión destinamos cinco semanas, del 15 de julio al 19 de agosto, cada sesión por día consto de 5 horas diarias
<b>final</b>	19 de agosto de 2021
<b>lugar</b>	Salón del curso 3D de la Institución educativa Liceo Gabriela Mistral del municipio de la Virginia Risaralda
<b>Elaborado por</b>	Ismael Guiza Gamboa



Registro de la observación (relato de lo sucedido en cada sesión)	Comentarios (sensaciones, emociones, impresiones personales)	Análisis (identificar aspectos y preguntas claves pertinentes en relación con los objetivos)
<p>Teniendo presente que se le lee, en el momento que se desea y en el lugar más agradable quisimos darnos a la tarea de crear unas condiciones diferentes en el aula de clase para iniciar un proceso de lectura y escritura con los estudiantes del grado 3D de la Institución Educativa Liceo Gabriela Mistral para ellos se les presento el reto a los educandos de desarrollar un proyecto transmedia, un desafío para todos ya que el proyecto tendría muchas tareas por realizar y organizar.</p> <p>Lo primero que deberíamos hacer es traer a clase una serie de cuentos para disfrutar de su lectura, para ello utilizaríamos unas Tablet donadas por el gobierno a las instituciones educativas por medio del programa Computadores para Educar</p>	<p>Entendemos la didáctica como un proceso de interacción entre quien imparte algún conocimiento y quien lo recibe, entendiendo que este último transforma los saberes aprendidos en destrezas cognitivas que le permiten un entendimiento de sí mismo y una herramienta de ayuda para sus propias problemáticas. Nuestro proyecto transmedia con el curso 3D era imposible llevarlo a cabo si no pensábamos nuestras dinámicas desde esta perspectiva</p> <p>Si la didáctica regula la acción de enseñar esto nos hace inferir que debe haber obligatoriamente un esquema de organización mediado por un acto comunicativo coherente, efectivo y que oriente las practicas pedagógicas. La didáctica es importante en el ámbito pedagógico puyes ayuda alanzar los</p>	<p>La pregunta para este proyecto consistía en si ¿los niños podían crear un proyecto transmedia? Una dificultad latente para este tipo de proyectos es el precario acceso a las herramientas tecnológicas. La internet ha revolucionado en los últimos 20 años la manera de comunicarnos, los aparatos tecnológicos creados proporcionan a cada usuario una facilidad de uso que cada persona sin tener la más mínima experiencia, formación, o con un nivel bajo de educación puede aprovechar todas las bondades que ofrecen este tipo de herramientas.</p> <p>De tal manera que muchas de las ayudas tecnológicas de estos aparatos están pensadas para consumo, un ejemplo de ello son las redes sociales, están pensadas para</p>

<p>Prendo y Aprendo, estas herramientas cuentas con una serie de cuentos “Magure que es parte de la estrategia Digital de Cultura y Primera Infancia proyecto de la Dirección de Artes del Ministerio de Cultura”. (<a href="http://www.maguare.go.co">www.maguare.go.co</a>) Que es un cito WEB que aloja una diversidad de cuentos interactivos.</p> <p>Sin mayor pretensión nos dimos a la tarea de leer por el simple placer de leer, sin que detrás de ello hubiese la más mínima pretensión académica. Leímos los cuentos de Caperucita Roja, El Patito Feo, La habichuela Mágica, Ratón de Campo Ratón de Ciudad, la Gallina de los Huevos de oro, así como algunas leyendas y fabulas. Para la lectura de cada cuento destinamos un día distinto, una vez realizada la lectura se les preguntaba a los niños si habían disfrutado del relato y que escenas del cuento recordaban.</p>	<p>saberes académicos.</p> <p>Pensando implementar una didáctica diferente para este proyecto tomamos la decisión de retomar los postulados de Gianni Rodari en su texto “La gramática de la fantasía” quien plantea que, a través del juego, y las preguntas se puede construir un relato. Junto a estos planteamientos pensamos en producir una secuencia didáctica siguiendo el planteamiento de Susana Hocevar, esto nos permitiría organizar de manera lógica las actividades de aprendizaje para crear espacios en el aula que permitan el aprendizaje significativo. Las preguntas eran supremamente importantes en este proceso, por tal razón aceptamos la premisa que plantea Eutiquio Cabrerizo en su texto “Construcción de un cuento”, quien propone dividir la elaboración de un relato en tres partes, afirma Cabrerizo que un método eficaz para redactar estas partes es a través de preguntas.</p>	<p>que los usuarios pasen demasiado tiempo consumiendo el contenido que allí se expone. Sin darnos cuenta todos hemos sido adoctrinados en el consumo de este tipo de contenido con solo escribir una frase, tomar una fotografía, crear un video se puede llegar a un nuero indeterminado personas que de igual manera pueden interactuar con estos contenidos mediáticos.</p> <p>Algo que puso al descubierto la pandemia del COVID-19 es que nos hicimos unos expertos en el manejo del consumo mediático, pero en el manejo de herramientas didácticas educativa o con un fin educativo nuestras habilidades no son tan amplias, es como si nuestro atraso educativo e ignorancia pedagógica antes de este Boom tecnológico, se hubiese trasladado a la revolución mediática que vivimos hoy día. Menciono esta breve síntesis con respecto a las bondades que</p>
---	--	--

<p>Después de la lectura se dirigía a los niños para que escucharan y vieran la narración de los cuentos mencionados en el canal de Youtube/senderismosisjah, en este espacio se encuentran los cuentos mencionados en una secuencia de imágenes con una narración en off la intención de este ejercicio era pasar de la lectura de grafías a una interacción audio visual con el relato.</p> <p>La intención con estas lecturas consistía en ir construyendo el espacio propicio para el trabajo que tendríamos que abordar, una vez los niños se entusiasmaron con la lectura de varios cuentos se destinaron algunas clases para aprender las partes del cuento inicio, nudo, desenlace, para la comprensión de esta parte teórica recurrimos hacer un ejercicio de memoria que consistía en identificar la estructura del cuento en las narraciones que ya habíamos leído, esto lo haríamos por</p>	<p>La didáctica estudia el proceso pedagógico, su estructura, sus contenidos y objetivos, hace parte de la teoría educativa, mientras que la pedagogía va más enfocada en el hacer, así entendemos, didáctica como el arte de enseñar, y pedagogía como el arte de educar.</p> <p>Los diversos estudios sobre la didáctica la muestran como una disciplina que estudia la forma en que se enseña y aprende, contribuyendo a que exista una mejor relación dialógica entre docentes y estudiantes. Por tal razón la didáctica lleva a plantearnos tres preguntas muy importantes ¿cómo organizar nuestro espacio en el aula de clase? ¿Cómo despertar emociones en los educandos que motiven su productividad académica? ¿Cómo desarrollar en los estudiantes herramientas tecnológicas para crear un recurso transmedia?</p> <p>En ese sentido la didáctica se sale del espacio netamente académico, generando</p>	<p>ofrece todo el mundo de la Internet para comprender la preocupación que en un inicio teníamos al iniciar este proyecto transmedia de la creación de un storyboard.</p> <p>Había que tener presente que el trabajo se realizaría con niños de grado tercero de primaria entre los 8 y 10 años. Por ellos era indispensable crear un espacio educativo y un ambiente propicio que nos permitiera desarrollar nuestro proyecto teniendo como base el método de preguntas y respuestas. El tener un ámbito favorable permitiría a los educandos desarrollar su creatividad y como docente tener un papel de observador, a su vez acompañante del proceso que permitiera un proceso constructivo y significativo en los estudiantes.</p> <p>Otra de las dificultades que debimos</p>
---	--	--

<p>medio de preguntas las cuales orientaban al niño a narrar partes del cuento y ubicarla al inicio, en el medio o al final.</p> <p>Otro de los ejercicios consistía en tomar un cuento en desorden e ir ubicando sus partes de la manera correcta. Cuando ya se hacía evidente que los niños manejaban estas tres nociones pasamos a trabajar los conceptos de escena, personaje principal, personaje secundario, espacio, tiempo, descripción, situación problémica, objeto mágico, trama.</p> <p>El método que se utilizó radicaba en utilizar preguntas o palabras guiadoras para poder comprender cada uno de estos ítems, por ejemplo, para el inicio del cuento se les pregunto donde habían escuchado la frase ¿había una vez? Para el desenlace se les preguntaba que les sugería la frase ¿finalmente? Si se trataba de reconocer el personaje principal se les preguntaba cosas cómo ¿por qué creen ustedes que Superman nunca muere? Y así sucesivamente con cada</p>	<p>herramientas no solo en lo pedagógico, sino también en la vida cotidiana. Para el caso de las TIC y lo que tiene que ver con nuestro proyecto transmedia, la didáctica ayuda al docente anudando a su proceso de instructor el de facilitador del aprendizaje, con dos términos modernos como son competencias y estándares, a través de plataformas virtuales como docente puedo monitorear el recorrido que hace el educando a través de su experiencia transmedia.</p> <p>Trabajar con los educandos las narrativas transmedia posibilita que un sin número de contenidos se puedan abordar al mismo tiempo. Se trabaja en conjunto lo oral, la lectura, la escritura, informática, artes pues al ir creando un mundo ficticio nos permite ir construyendo una historia desde diferentes medios.</p> <p>Al hablar de didáctica y narrativa transmedia cortamos el rol pasivo del estudiante ya que el</p>	<p>afrontar para poder desarrollar nuestros objetivos consistió en que la institución educativa Gabriela Mistral, no cuenta con servicio de Internet, los niños que participaron en el proyecto por su edad no tienen dispositivos eléctricos como celulares o Tablet, esto en un inicio colocaba en duda que se lograra alcanzar los objetivos propuestos. Estas anomalías deberíamos ir las solucionando en la medida que fuera progresando el proyecto transmedia.</p>
---	---	---

<p>uno de los elementos del cuento.</p> <p>Este tipo de ejercicios se trabajó durante varios días hasta que los educandos les fuera común estos conceptos, a la par con estos ejercicios se leyeron fábulas, leyendas que permitieran hacer contrastes entre un género y otro, de esta manera se, podría tener un concepto más claro del género literario que deseábamos trabajar.</p> <p>Como parte del ejercicio de lectura procedimos a ver varios videos de cuentos clásicos esto permitía que los estudiantes hicieran una interacción con la narración, por un lado, se realizaba la lectura del texto, pero además había una interacción con el audio, las imágenes o el video de los cuentos analizados. Se adecuo el aula de manera que se rompiera el esquema tradicional de la misma, varias de las lecturas las realizamos en las Tablet donadas por la secretaria de</p>	<p>mismo debe intervenir en la creación, composición, edición de la historia, a su vez es una manera de organizar los contenidos y el proceso de aprendizaje de los educandos ya que debe encaminar al estudiante a crear su propio relato, corregirlo, hacer imágenes del mismo, crear el sonido, digitalizarlo, todos estos procesos mueven diferentes saberes resignificando los contenidos ya adquiridos por el estudiante.</p> <p>Entendemos ese acto didáctico como un proceso de enseñanza mediado por la interacción entre docente y estudiante. Cuando hablamos de la integración de las TIC con los procesos normales del aula de clase estamos hablando de una incorporación de una estrategia educativa, en la cual se ofrece al educando una información específica para desarrollar unas actividades concretas de aprendizajes.</p> <p>Freire y los autores antes mencionados nos</p>	
---	---	--

<p>Educación, con el programa Prendo y Aprendo cuyo contenido consiste en varios software y Apps diseñadas para trabajar contenidos académicos con los estudiantes.</p> <p>En el aula de clase también contábamos con un Video Beam, un computador y un Tomy que es un tablero interactivo, así como Internet, estos elementos nos daban la posibilidad de poder acceder a diferentes relatos interactivos que nos permitían ir construyendo la escena mental adecuada para las siguientes fases del proyecto, cuando ya creíamos que habíamos visto y analizados los suficientes relatos pensamos que era el momento necesario para pasar a la segunda fase del proyecto transmedia.</p>	<p>plantean la didáctica como esa posibilidad que tienen educandos y docentes de construir conjuntamente los saberes mediados por el contexto social. Al integrar las TIC en el proceso de desarrollo de un producto transmedia le estamos dando al educando la posibilidad de obtener un aprendizaje significativo, lo que nos permite cambiar el proceso habitual del aula de clase por uno totalmente innovador.</p>	
---	---	--

### ANEXO 3 B

#### TITULO DEL PROYECTO

La gramática de la fantasía para niños de tercero de primaria mediante un recurso transmedia (Storyboard)

Descripción de cómo se desarrolló el proyecto transmedia con los estudiantes del curso 3D

<b>fecha</b>	15 de julio de 2021
<b>objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Colocar en práctica las teorías base del proyecto.</li> <li>• Guiar a los estudiantes en la construcción de la estructura de los cuentos</li> <li>• Empezar a dibujar los cuentos en viñetas.</li> <li>• Capacitar a los estudiantes en herramientas tecnológicas.</li> <li>• Dejar la parte narrativa y gráfica en su fase final.</li> </ul>
<b>inicio</b>	El proyecto se inició para esta segunda fase el 22 de agosto de 2021 y para la segunda sesión destinamos 6 semanas, del 22 de agosto al 7 octubre, cada sesión por día consto de 5 horas diarias
<b>final</b>	30 de octubre de 2021
<b>lugar</b>	Salón del curso 3D de la Institución educativa Liceo Gabriela Mistral del municipio de la Virginia Risaralda
<b>Elaborado por</b>	Ismael Guiza Gamboa

<b>Registro de la observación</b>  <b>(relato de lo sucedido en cada sesión)</b>	<b>Comentarios</b>  <b>(sensaciones, emociones, impresiones personales)</b>	<b>Análisis</b>  <b>(identificar aspectos y preguntas claves pertinentes en relación con los objetivos)</b>
<p>Teniendo presente todo el contenido que analizamos en la primera fase, informamos a los chicos que el trabajo a realizar tendría que ver con la elaboración de un proyecto transmedia para ello tendríamos por realizar diversas tareas, la primera de ellas consistía en la elaboración de un cuento.</p> <p>Iniciamos esta parte organizando una mesa redonda, lo primero que haríamos era hacer una dinámica de juego, la cual consistía en que cada niño expresara que deseaba ser en el futuro cuando estuviesen grandes, o que personaje de un cuento o película le gustaría ser, la intención con esta actividad era crear un espacio lúdico que dispusiera un estado mental en los niños con una capacidad creativa mayor, sin lugar a dudas crear una atmosfera de juego</p>	<p>El llevar a cabo esta segunda fase no era nada sencillo, la primera dificultad a la cual nos enfrentamos tenía que ver con que los niños venían de estar confinados en su hogar por causa de la pandemia del COVID-19 y sus competencias lectoras y escritoras no estaban al nivel de lo que exigía el proyecto.</p> <p>Para poder nivelar a los educandos nos dimos a la tarea de dedicar una hora diaria de la clase a la lectura y escritura ya que los niños durante la cuarentena fueron muy poco lo que leyeron y escribieron, aun así, no fue posible nivelar a todos los estudiantes al nivel que necesitábamos para el proyecto.</p> <p>Lo primero que se realizo fue crear un ambiente de aprendizaje acorde al contexto de los estudiantes, estructurar un plan de</p>	<p>De igual manera no contábamos con herramientas tecnológicas suficientes para cada niño, ni tampoco servicio de internet, estas falencias impedían que cada niño produjera su propio cuento a través de un proyecto transmedia. Por ende, había que hacer algunos ajustes, lo que nos llevó a realizar una selección de los estudiantes, para ello realizamos varias actividades como juegos, lecturas, fonomímicas, canciones, presentaciones del algunos personajes, no se necesitaba hacer algo demasiado elaborado, simplemente era asignar a cada niño una tarea para determinar que</p>



<p>nos permitiría la mayor disposición creativa por parte de los niños que es lo que propone Gianni Rodari en su libro Gramática de la Fantasía, el autor propone cinco estrategias que tienen como base el juego para potenciar la creatividad en los educandos.</p> <p>Rodari bautiza a una de sus estrategias con el nombre de “El Binomio Fantástico”, esta actividad consiste en tomar dos palabras al azar y al ir combinando estas dos palabras podemos dar comienzo a una historia. Organizado el salón en mesa redonda se les pedía a los niños que pensarán en una palabra que les gustara, esta palabra se anotaba en el tablero, cada niño al ir contribuyendo con su palabra se les solicitaba que fueran haciendo combinaciones de palabras contrarias o similares, al jugar con la asociación de términos y socializar estas combinaciones se daba la posibilidad de ir generando nuevas ideas, cada aporte quedaba registrado en el tablero de clase al final se consignaban todas estas ideas en un registro</p>	<p>trabajo que mostrara una ruta a seguir. Para facilitar la interactividad con los estudiantes se dividió el grupo de 30 estudiantes en dos grupos, un grupo vendría un día clase, y el otro grupo de 15 estudiantes vendría al siguiente día, este método lo utilizamos durante el segundo bimestre del 2021.</p> <p>El tener el grupo dividido en dos nos permitiría tener más espacio en el salón y la oportunidad de trabajar personalmente con cada estudiante del proyecto, de esta manera se lograba ver en que competencias lectoras tenía falencias y poder ayudarlo de manera más puntual.</p> <p>Una vez acondicionado el salón el salón, elaboradas las herramientas didácticas adecuadas, se convocó a los estudiantes para que cada uno asistiera según el horario programado, el propósito de esta reunión consistía en que los educandos logaran</p>	<p>capacidades, talentos, habilidades, competencias podría dar cada estudiante en el proyecto y como podíamos utilizar esas destrezas en favor de los requerimientos del producto final que consistía en realizar un storyboard.</p> <p>Identificando los talentos de cada niño logramos percibir quienes tenían la habilidad para escribir, para dibujar, para hablar por micrófonos, para utilizar herramientas tecnológicas. De los 30 niños que componían el colectivo del salón unos diez niños presentaban problemas en lectura y escritura ya de entrada debíamos descartar estos estudiantes en lo que respecta a la redacción del cuento y su lectura en voz alta. Unos cuatro estudiantes presentaban déficit cognitivo, estos problemas de aprendizaje si bien es</p>
---	---	--

<p>que se llevaba de la clase.</p> <p>Otra estrategia Rodari consiste en plantear preguntas que les den a los niños la posibilidad de contar historias, para estos se les pidió que contaran algunas historias que les narraban sus abuelos o padres, o que compartieran la escena de alguna película que recordaran, al ir combinando estas dos estrategias las ideas base del cuento fueron surgiendo poco a poco. Por ejemplo, un niño al preguntarle por sus abuelos recordó una historia de un duende mágico que robaba a las personas que cruzaban el bosque, esa historia evoco en un niño las películas de Harry Potter, estas dos ideas posibilitaron que un niño propusiera la idea de un libro mágico para la historia que pensábamos crear, el concepto de un libro mágico hizo clip, genero un boom en los chicos de manera mágica cada uno fue proponiendo en voz alta algo que añadir al cuento.</p> <p>“Viejos Juegos” es el nombre de otra táctica</p>	<p>reconocer las herramientas pedagógicas que utilizaríamos para dar paso a las distintas fases del proyecto virtual que se iría a trabajar.</p> <p>En esta fase preliminar leímos varios cuentos con los estudiantes, de igual manera procedimos a ver videos y películas que nos ilustraran lo que estábamos por trabajar. Como propósito inicial, la reunión tenía la intención que los estudiantes se familiarizaran con lo que pretendíamos hacer que era iniciar la creación de los cuentos. Nos parecía muy importante tener presente los componentes que plantean los estándares de educación para creación de textos, pero lo haríamos sin que ello significara dictar unas clases teóricas sobre el arte de narrar.</p> <p>Nos parecía más lúdico tomar en cuenta la estructura narrativa que propone Eutiquio Cabrerizo en su texto “Construcción de un</p>	<p>cierto los privaban de hacer algunas actividades academias, este grupo d estudiantes junto con aquellos que aún no tenían bien desarrollado su proceso lector eran perfectos para hacer todo el trabajo logístico y de utilería en el aula de clase.</p> <p>El resto de los estudiantes según sus capacidades los dividimos en los dos grupos uno de redacción, otros en diseño de imágenes, otros en el manejo de herramientas tecnológicas. De esta manera cada estudiante tendría una labor especifica a desarrollar en el proyecto transmedia, pero esto no quiere decir que hubiésemos dejado de lado algún estudiante, por el contrario, cada niño sin importar que labor en específico debía realizar recibía la misma capacitación, a cada estudiante se le capacito en la</p>
---	--	---

<p>didáctica que aparece en el libro de la “Gramática de la Fantasía”, en este método se persigue la idea de hacer recortes de periódicos o revistas para relacionar uno con el otro, esta actividad la hicimos con el segundo grupo que debía construir otro cuento, con ellos trabajamos dos temas, la historieta, la noticia, personajes de películas fantásticas, la actividad consistía en comentar alguna noticia reciente en los periódicos, recordar personajes de historietas que cual era la función de cada uno de estos personajes, así como contar que películas recordaban más, las películas y personajes más vistos fueron los de Batman, Superman, los Avengers, los X-men, los niños recordaban con facilidad este tipo de relato por su contenido fantástico y por ser un tema reciente en el cine.</p> <p>Este tema de los personajes fantásticos plateo un reto para el grupo, los niños querían construir una historia donde su protagonista fuera un super héroe, el problema consistía en</p>	<p>cuento”, uniendo estos preceptos con las acciones de juego que propone Gianni Rodari. En lugar de presentar una clase magistra y teórica resultaba mucho más sencillo y fácil de comprender dividir el cuento en partes e ir abordando cada parte por medio de preguntas, ejemplos y juegos. cada sesión contenía un tema diferente, con unas actividades específicas para ese tema, en cada sesión hay una pregunta despertaba la creatividad del estudiante y respondía a una parte específica del cuento, así como de la estructura narrativa, para que el estudiante se vaya familiarizando con este tipo de contenidos narrativos.</p> <p>En el recorrido guiado por las preguntas planteadas cada alumno pudo visualizar que había una estructura por transitar y armar, cada sesión tendría una lectura específica, así como videos que nos ayudarían a</p>	<p>estructura de texto narrativo, en diseño de imágenes, en el manejo de herramientas tecnológicas.</p> <p>De esta manera sin importar que tarea debía realizar cada estudiante, todos serian capacitados en cada una de las fases y procesos del proyecto. Era necesario que cada estudiante logra tener una visión completa del proceso, así como que se pretendía obtener del producto final. La intención principal era sumergir a cada niño en este viaje de fantasía, que se apropiara de una labor que era nueva para todos pero que sin lugar a duda tendría un cambio en el proceso académico de todos.</p> <p>Cada niño debía sumergirse en el proceso de creación, enamorarse del proceso de creación en el cual nos íbamos a sumergir todos. Las</p>
---	---	--

<p>que los super héroes que aparecen en la literatura, los comics, el cine ya han trabajado este tipo de aventuras hasta el punto de que pareciera que ya han contado todo tipo de historias, la idea era no repetir una de estas historias ya contadas, pero tampoco desechar la idea que habían planteado los estudiantes. Para esto decidimos tratar la idea de “Los cuentos al Revés”, en esta táctica literaria Rodari plantea cambiar el rumbo y las acciones de los personajes principales de los cuentos tradicionales.</p> <p>Nos llevó varios días definir el rol de nuestro personaje, pues no queríamos que repitiera las acciones o aventuras de los super héroes clásicos, un buen día en una clase de Ciencias Naturales se les explicaba a los niños que el problema del plástico era tan grave en nuestro planeta que todo el plástico desechado podría cubrir toda la tierra hasta un metro de altura, la idea era hacer conciencia del problema del calentamiento global, un niño en su inocencia</p>	<p>desarrollas la creatividad en los niños, para dichas lecturas tendríamos un enlace que conduciría a una página educativa (Maguare) (Youtube/senderismoisjah) en donde realizarían una serie de ejercicios basados en la lectura.</p> <p>En esta segunda sesión se llevaron a cabo la mayoría de las tareas que se tenían previstas, se construyeron los cuentos, se socializaron, se les realizaron ajustes y quedaron listos los borradores del cuento. En cuanto a la parte técnica se prepara a los estudiantes en la lectura de voz alta manejo de micrófonos para empezar hacer las grabaciones. A su vez les mostramos las Tablet a los estudiantes para lo cual cada estudiante poseía su propia Tablet con lo cual los acompañamos en un recorrido por cada una de las Apps y programas que nos servirían para pasar a la parte técnica.</p> <p>A su vez que íbamos trabajando la parte</p>	<p>preguntas que nos surgían ahora eran ¿Cómo recolectar toda la información que estábamos creando para desarrollar el producto final?</p> <p>La primera fase consistió en preparar el espacio que fuera agradable e ir formando a los estudiantes en los distintos procesos que se desarrollarían durante el proyecto. Nuestra preocupación en la segunda fase se orientaba en la formación y progreso de los dos cuentos. Iniciamos con una lluvia de ideas en el aula de clase, a partir de esta lluvia de ideas pensar en los personajes, protagonistas, antagonista, cuál sería el suceso que daba inicio a cada historia, teniendo estas bases en la memoria colectiva del aula de clase nos dimos a la tarea de iniciar la redacción de los cuentos, una vez terminado este</p>
--	--	--

<p>planteo que Batman o Superman podrían combatir el problema, ese comentario detono un clip en los estudiantes y alguno sugirió la idea que el personaje de nuestro cuento podría salvar al planeta de tanto plástico esta idea sirvió como base para la construcción del resto del relato que termino en un cuento que tiene como título Superplastic.</p> <p>En la construcción de las dos historias las ideas que iban surgiendo se consignaban en el tablero de clase para que fuera visible a todos los estudiantes y cada uno fuera aportando alguna idea a la construcción del relato, es claro que no todos los niños tiene la facilidad de escribir, por tal razón dividimos a los niños en grupos, el total de estudiantes del grado 3D es de 30 niños, se partió en dos grupos de 15 niños cada uno, cada conjunto de niños tenía roles definidos unos obrarían como guionistas, otros caricaturistas, otros productores, encargados de sonido, supervisores, directores, al tener una tarea específica según las competencias de cada</p>	<p>narrativa orientábamos a los estudiantes a través de la clase de tecnología en herramientas informáticas. Se les instruyo como hablar en público, el manejo de micrófono, el manejo de una Tablet, que es el sonido, como hacer una grabación corta, como operar PowerPoint, como editar una imagen en Paint, como realizar una secuencia de varias fotografías con PowerPoint, estas capacitaciones se realizaban a la par para que la parte narrativa, así como los aspectos técnicos fueran creciendo juntos.</p> <p>En esta segunda sesión en lugar de obtener más certezas nos veíamos expuestos a una serie de preguntas que aún no tenían respuesta. Muchas de estas inquietudes de momento no tenían una respuesta clara, por un lado, debíamos capacitar a cada niño con las competencias suficientes para enfrentar</p>	<p>proceso hicimos un espacio para ver cómo se creaba una historieta, estos saberes nos dieron la oportunidad de adquirir las herramientas necesarias para pasar el cuento de la versión narrativa a la versión grafica.</p> <p>Al finalizar esta segunda fase ya teníamos escritos los dos relatos, los cuentos en su versión gráfica, los niños tenían claro lo que deberíamos lograr, habían recibido la capacitación básica. Con estas fortalezas a nuestro favor estábamos preparados para enfrentar la fase final del proyecto.</p>
--	--	---

<p>niño ninguno se sentiría frustrado por tener que realizar alguna labor que no lograra desarrollar.</p> <p>Lo primero que terminamos en construir fueron los dos cuentos. “El libro Mágico”, es la historia de un niño de nombre Tomy que no le gustaba ir a la escuela por tanto les mentía a sus padres haciéndoles creer que se iba para la escuela, pero todos los días tomaba rumbo al bosque donde solía pescar, jugar con su amigo Pípin todo el día y en la hora de la tarde volvía a casa, pero un buen día fue asaltado por unos ladrones quienes le propinaron una golpiza, finalmente quien lo salva es un libro mágico que siempre estaba cuidando de él.</p> <p>“Superplastic”, es nuestro segundo cuento, trata la historia del señor Taylor un multimillonario que construye una empresa poderosas de venta de plástico, le secuestran a su hija y pierde su empresa a manos de sus socios malvados, Taylor pierde la cabeza y planea vengarse destruyendo el planeta convirtiendo todo en</p>	<p>las problemáticas que exigía el proyecto, por otro lado, empezábamos a entrever problemas técnicos de que de momento no tenían solución.</p> <p>Por el lado de la escritura necesitábamos deslindar a los niños de las narraciones populares que veía en cuentos tradicionales y películas de TV. Si bien es cierto que no habíamos valido de algunas de ellas para incentivar la imaginación de los educandos ahora necesitábamos que ellos empezaran a crear una historia diferente, con elementos tradicionales pero que resultara nueva para todos.</p> <p>Para la construcción de los relatos trabajamos en mesa redonda, iniciábamos con lluvia de ideas, estas frases se anotaban en el tablero, una vez estaban expuestas a todos, se iban discutiendo cada idea, se les pedía a los niños que tenían la tarea de redactar que fueran uniendo estas ideas y</p>	
--	--	--

<p>plástico, en escena aparece un científico que trabaja en la Nasa de nombre Tom Meyer quien <b>en</b> un accidente en un laboratorio con un meteorito adquiere poderes especiales, así es como nace Superplastic cuya misión es impedir que el señor Taylor quien se convirtió en el malvado Mantoxic acabe con el planeta, en un giro inesperado de la historia Mantoxic recapacita y finalmente es el quien emprende una labor a nivel mundial con su hija para salvar el planeta de tanto plástico.</p> <p>En la redacción de los dos cuentos todos los niños aportaron ideas, pero solo los niños que poseían mejores capacidades de redacción se dieron a la tarea de recopilar todas las ideas e ir las hilando en la construcción del relato final. Se siguió la estrategia que plantea Rodari para armar los dos relatos, pero para ir entretejiendo las frases de cada historia se siguió el método que sugiere Eutiquio Cabrerizo, en su texto “Estructura del Cuento”, allí propone que por medio de preguntas guiadoras se vaya</p>	<p>convirtiéndolas en frases, estas frases tenían una vez más un periodo de discusión, las frases se convertían en oraciones y la unión de estas iban formando párrafos.</p> <p>Una vez que teníamos la redacción de un párrafo se leía en público, se discutía el contenido, se le hacían correcciones y el contenido central del este párrafo lo hilábamos con nuevas ideas para seguir formando el inicio, nudo, y desenlace del cuento.</p> <p>Los cuentos se redactaron en hojas de blog, este tipo de hojas tenían el espacio suficiente para ir escribiendo cada parte del cuento, hacer correcciones y ser trasladado con facilidad de un lado para el otro.</p> <p>Se trato que cada uno de los cuentos fuera del gusto de los niños, pero que en el fondo dejara una enseñanza a cada uno, por ello el</p>	
---	--	--

<p>edificando cada una de las partes estructurales del cuento como son inicio, nudo, desenlace.</p> <p>Para el inicio sugiere preguntas cómo ¿quién es el protagonista? ¿Dónde sucede la acción inicial? El núcleo del relato se puede argumentar según Eutiquio preguntándonos por el tipo de obstáculos que debe superar el protagonista, o cuales serían las luchas físicas o psíquicas que enfrentan personajes contrarios.</p> <p>Cuando se completaron de redactar los dos relatos se leyeron ante el curso, esto permito que los niños escucharan como iba la construcción del cuento, se pidió al grupo de estudiantes que dieran su opinión, estaban o no de acuerdo con lo leído, la dinámica de este espacio consistía en que cada niño cambiara o corrigiera algo que no le gustara del cuento, para esto se entregó una copia por estudiante del relato, en compañía del padre de familia debían sugerir una posible corrección de estilo a la narración. Una vez se recopilaron todos</p>	<p>mensaje de fondo en una de las narraciones consistía en lo importante de ir a la escuela, y la otra narración contenía un mensaje ambiental, sobra decir que los niños estaban muy entusiasmados en todo el proceso que conllevaba el proyecto transmedia.</p> <p>Cuando ya teníamos la redacción de los dos cuentos terminados se designó a unos estudiantes para que recopilaran los escritos que se habían obtenido de la mesa de redacción, y digitalaron los cuentos en el programa de Word de las Tablet. La tarea de estos estudiantes fue digitar toda la parte escrita, una vez hecho este trabajo designamos a los cuatro estudiantes que poseían mayores competencias en escritura, ellos realizaron una revisión guiada con el docente de apoyo de lo que había escrito, seleccionaron lo más destacable, suprimieron las partes repetitivas de los escritos o que no contribuían al curso</p>	
---	---	--



<p>estos ajustes sugeridos se realizó una reedición del contenido del relato, cambiando palabras, corrigiendo la ortografía e incluyendo las nuevas ideas que surgieron tras las múltiples lecturas que se realizaron.</p> <p>Para introducir nuestra siguiente fase les planteamos varias preguntas ¿qué tipo de historietas leen? ¿qué tiene en común? ¿Qué es lo que más les gusta de la historieta? ¿qué crees tu qué sea un cómic digital? Si crearas una historieta ¿de qué trataría? ¿Cómo serían los personajes? Estas preguntas nos ayudarían a preparar la mente de los niños para el trabajo grafico que debíamos realizar.</p> <p>Vimos como lo más apropiado para trabajar la combinación de palabras y dibujos en la narración de historias trabajar la Historieta ya que esta cuenta una historia mediante imágenes enmarcadas en viñetas o recuadros muy propicio para el Storyboard que deberíamos realizar.</p>	<p>coherente de la historia.</p> <p>Con la selección hecha por estos estudiantes se asignó a dos de ellos que hicieran la redacción final del cuento “El libro Mágico”, y a los otros dos que redactaran la historia de “Superplastic”, de esta manera ambos cuentos se redactaron en Word con lo cual daríamos final a esta tarea y solo restaría una edición final hecha por el maestro.</p>	
---	--	--

<p>Tomamos como ejemplo una historieta de Mafalda para ver el concepto de viñeta, plano general, plano medio, primer plano, globos o bocadillo y onomatopeya. Una vez interiorizadas estas nociones se les pido a los niños que dibujaran en una secuencia de viñetas los dos cuentos que habíamos realizado, el cuento del Libro Volador, y el cuento de Superplastic</p>		
--	--	--

### ANEXO 3 C

#### TITULO DEL PROYECTO

La gramática de la fantasía para niños de tercero de primaria mediante un recurso transmedia (Storyboard)

Descripción de cómo se desarrolló el proyecto transmedia con los estudiantes del curso 3D

<b>fecha</b>	15 de julio de 2021
<b>objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terminar de editar la parte escrita del relato.</li> <li>• Recopilar toda la información que se había creado.</li> <li>• Hacer las grabaciones de audio.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terminar las secuencias graficas de los relatos.</li> <li>• Montar las secuencias del material obtenido en PowerPoint</li> </ul>
<b>inicio</b>	El proyecto se inició para esta segunda fase el 30 de octubre de 2021 y para la tercera sesión destinamos 6 semanas, del 18 de octubre, al 5 de diciembre cada sesión por día consto de 5 horas diarias
<b>final</b>	5 de diciembre
<b>lugar</b>	Salón del curso 3D de la Institución educativa Liceo Gabriela Mistral del municipio de la Virginia Risaralda
<b>Elaborado por</b>	Ismael Guiza Gamboa

<b>Registro de observación</b> (relato de lo sucedido en cada sesión)	<b>Comentarios</b> (sensaciones, emociones, impresiones personales)	<b>Análisis</b> (identificar aspectos y preguntas claves pertinentes en relación con los objetivos)
Una vez los educandos del grado 3D tenían claro cuáles eran las partes de un cuento y como se construía parte por parte. Se procedió a formar a los niños en herramientas audio visuales. La intención en este punto del trabajo era unir dos saberes, el área de	Se pensó que lo difícil seria dar el primer paso, pero en la medida que transcurría el proyecto iban apareciendo las dificultades propias de un trabajo como este. Iniciamos haciendo un recordatorio de lo visto	Llegando a este punto es necesario realizar un examen con respecto a los objetivos que no habíamos planteado desde un inicio. Todo este proceso llevo un trabajo largo y arduo, no fue nada fácil ir abordando cada una de las dificultades que iba arrojando el

<p>literatura y lengua castellana con el área de informática y tecnología.</p> <p>Se hizo un acercamiento con cada estudiante a las bondades que ofrece las herramientas que posee un dispositivo electrónico como es el caso de una Tablet. Con los estudiantes se consideró el concepto básico del sonido, entendiendo esta como una onda mecánica que se prolongan utilizando un medio elástico como el aire. Se considero con los niños temas como la intensidad, el tono, el timbre.</p> <p>Entendido lo básico de estos términos los estudiantes debían hacer varios ejercicios con la APP grabadora de voz, estos ejercicios sonoros consistían en grabar una frase con un sonido muy bajo, y la misma frase en un tono de voz más alto. A los niños también se les pido grabar distintos sonidos, como el golpear una pared, golpear madera, el sonido de un pito o la voz de un niño cantando, este tipo de ejercicios nos permito que los educandos</p>	<p>en la sesión anterior, se recordó algunos apartes y se explicó porque es importante la lectura, que pasos previos se deben dar para una mejor comprensión, de igual manera se les dio pautas para identificar o familiarizarse con el contenido de la lectura.</p> <p>Por medio de preguntas y respuestas se aclararon las dudas de los educandos, se evidencio como habrían sido los avances de cada uno en el trabajo realizado en la reunión anterior. Se inicio una lectura guiada de la parte correspondiente del cuento para este tercer encuentro, lectura que fue rotándose de estudiante en estudiante, terminada la lectura se realizó unas preguntas de sondeo para medir la comprensión de lectura y que</p>	<p>proyecto. Los trabajos de construcción de los cuentos, diseño de las imágenes, grabación del sonido, empalme de audio e imágenes represento mucho tiempo, esfuerzo, fue un trabajo de seis meses que nos ocupó de domingo a domingo, trabajando de 10 a 12 horas diarias, nos exigió físicamente, mentalmente y resulto un esfuerzo igual para los niños.</p> <p>Hubo momentos en los cuales se pensó que no podíamos terminar el proyecto, como fue el caso de la edición de los audios, estos archivos no se editaron una vez fueron grabados, muchos de ellos se guardaron para hacer la edición en el momento que los estudiantes ya estuviesen en vacaciones, esta decisión se tomó pensando que los archivos habían quedado bien gravados, fue un error de apreciación, si bien es cierto que algunos sonaban bien en las Tablet y en el computador que se grabaron las voces, cuando se fue a reproducir estos archivos el</p>
---	---	--

<p>comprendieran mejor el tipo de ejercicios que teníamos pendiente, como era grabar los cuentos con la voz de los estudiantes.</p> <p>Se pidió a cada niño que tomara un párrafo del cuento y con su voz lo grabara en la Tablet de esta manera empezamos a grabar con distintas voces los cuentos que hacían parte del trabajo transmedia. Una vez teníamos recopilados estos audios con las voces de los niños los montábamos en el programa Adobe Audition en donde se escogieron los mejores audios, se editaron para quitar ruido indeseado, ruido de fondo y darles más claridad y textura a las voces grabadas. Adobe Audition es un programa de software de audio que permite editar sonido de manera profesional.</p> <p>La herramienta de cámara que posee la Tablet nos permitió explicar a los niños algunos conceptos fotográficos como son los ángulos,</p>	<p>tanto se habían entendido los estudiantes.</p> <p>Estos ejercicios de lectura nos ayudaban a practicar la lectura en voz alta, indispensable para la parte final del proyecto, al realizar la lectura de manera guiada, el hacer estos ejercicios de manera lúdica le va permitiendo al estudiante ir identificando aquellas palabras y frases en donde se requería subir o bajar el tono de voz, hacer una pausa, fingir un poco la voz, todo esto nos ayudaría en el proceso de grabación que realizaríamos en esta unidad.</p> <p>Las Tablet que utilizamos fueron donadas por parte del programa “computadores para Educar”, por tal razón estos aparatos tecnológicos están dotados no solo con los programas básicos de cada</p>	<p>ruido se confundía con las voces y muchos de ellos se echaron a perder, esto nos colocaba en un problema serio, era imposible reunir a los niños una vez más ya que se encontraban en vacaciones del año 2021 y al año siguiente ya serían promovidos a otro curso y no estarían bajo mi tutela, desafortunadamente ya habíamos cometido el error y se veía en ese momento insalvable.</p> <p>Toco revisar a fondo cada archivo de audio y realizarle una edición profunda a cada audio que podían servirnos, de esta manera se logró rescatar con la ayuda de un editor profesional parte de la totalidad de la narración de los dos cuentos que estaba en la voz de los niños y las partes que se habían averiado grabarlas una vez más en la voz del docente que sirvió de acompañante en todo el proceso del proyecto de esta manera se solucionó la narración en off de los dos</p>
--	---	---

<p>la luz, composición. Entendiendo la composición como la disposición de los objetos al interior de la fotografía, los ángulos que aluden a la posición de la cámara frente al objeto fotografiado y como la luz es el elemento indispensable en la fotografía.</p> <p>Con estos elementos frescos en la memoria de los educandos los niños debían caracterizar los personajes de los cuentos y algunas escenas de este. Para ello los estudiantes tomaron fotografías a sus compañeros quienes estaban imitando a los personajes del cuento y también representaban algunas escenas <b>de este</b>.</p> <p>Estas fotografías deberían ser manipuladas en el programa de PowerPoint preinstalado en las Tablet, allí debían organizar cada fotografía tomada de manera uniforme, para que quedaran del mismo tamaño, luz y un orden lógico. Una vez echa esta pequeña edición los niños debían crear una secuencia</p>	<p>dispositivo, además de ello contiene una serie de app y programas con contenido educativo. Tanto en la segunda sesión como en la tercera desde el área de tecnología capacitamos a los estudiantes en el manejo del contenido educativo de estos elementos técnicos.</p> <p>En este momento del proyecto ya habíamos alcanzado los siguientes logros, capacitación del único medio tecnológico que poseíamos para la realización del proyecto como eran las Tablet, ya se había terminado de redactar los dos cuentos que utilizaríamos, se habían representado en historietas, a través de viñetas los dos cuentos, teniendo esto como base estábamos listos para continuar con la parte técnica de los storyboards.</p> <p>Los chicos representaron escenas de</p>	<p>cuentos.</p> <p>El proceso narrativo fue un poco más fácil de hacer, fue un total acierto formar mesas redondas y por medio de preguntas y respuestas ir construyendo cada una de las partes del cuento, el tener a los 15 niños del grupo en este proceso permitía obtener una gran cantidad de ideas que, al ir liándolas, las unas con las otras la narración fluía de forma amena y agradable. La digitación del contenido en las Tablet, aunque fue un proceso que nos llevó tiempo no revistió mayor problema.</p> <p>Fue un acierto total haber visto con los niños un poco de la teoría que rodea al comic, esto permito que los niños vieran como se realiza una viñeta, elementos de la narración visual como son planos, encuadre que dieron a los niños los conocimientos para saber dividir las hojas de dibujo en viñetas y lograr hacer una secuencia narrativa a mano con dibujos</p>
---	---	--

<p>fotográfica en un orden lógico de la escena del cuento que habían escogido esto con el fin de crear un minivideo que es una opción de exportación que ofrece PowerPoint.</p> <p>Este ejercicio nos sería de vital importancia para la creación del storyboard que era nuestro trabajo final. Cuando ya los niños comprendían el proceso al cual deseábamos llegar procedimos a crear grupos de estudiantes para subir al programa Paint los dibujos que los niños habían hecho a mano, en este programa los niños realizaron cambios en sus dibujos mejorando los escenarios, personajes, colocando color a las figuras y mejorando su diseño primario.</p> <p>Estas correcciones en los dibujos base fueron subidos al programa Adobe Photoshop donde finalmente se editaron y mejoraron las escenas del cuento dibujadas por los estudiantes. Allí se transformaron los dibujos, escenarios, se incluyeron más detalles y</p>	<p>los cuentos, tomaban fotos, las subían al medio electrónico disponible, de igual manera, tomaban fotos de los dibujos realizados a los cuentos y las iban almacenando. Una vez almacenadas estas imágenes lo ideal hubiese sido que los niños las editaran en Paint, e ir creando una secuencia en el programa PowerPoint. En este punto surgió uno de los primeros problemas que no habíamos previsto, las Tablet poseían un microprocesador con muy poca capacidad, lo cual nos permitía hacerles algunos ajustes a las imágenes creadas por los niños pero los cambios resultaban mínimos, además necesitábamos de un Mouse para manipular en su totalidad las bondades de los programas que necesitamos utilizar, pero no solo no teníamos los mouses necesarios, si no que las Tablet no contaban con los</p>	<p>hechos por ellos mismos. El problema lo encontramos cuando quisimos editar estos dibujos en el programa Paint que tenían las Tablet, el no tener una conexión adecuada para Mouse dificultó la edición por parte de cada niño, lo que nos llevó a tomar todas las fotos e imágenes y subirlas a un computador para su final edición.</p> <p>La edición de cada imagen llevo mucho tiempo, el crear el escenario adecuado para cada parte de la narración fue una labor dispendiosa pues se necesitaba crear las figuras adecuadas, las escenas más propicias, así como los colores que le dieran vida a cada viñeta. Podríamos decir que el montaje de cada escena, así como la edición del audio fueron las dos cosas que llevaron más tiempo en todo el proyecto.</p> <p>La edición de estos archivos audio e imágenes llevo unos 5 meses seguidos de trabajo, empezando el trabajo de edición en</p>
--	---	--

<p>colores para darle vida a los dibujos que habían creado los niños.</p> <p>En este paso ya teníamos dos partes fundamentales del storyboard construidas y editadas, por un lado, el audio, y las escenas de los dos cuentos ya editadas en su totalidad. El siguiente paso consistía en darle la última revisión al texto escrito para corregir su redacción para ello cada niño debía en el programa de Word de las tables, una vez digitados los textos de los cuentos se procedió a editarlos en su totalidad. Teniendo estos tres elementos, el audio, las imágenes, el texto debíamos unir a los tres en un solo paquete. Parra ello nos valimos del programa Adobe Premiere pro, este programa de edición profesión de video permitía sincronizar en uno solo audio, imágenes, de tal manera que al ir corriendo el audio este se sincroniza automáticamente con las imágenes prediseñadas creando el Storyboard.</p>	<p>puertos apropiados para dicha conexión.</p> <p>El programa PowerPoint nos permitía hacer una secuencia didáctica que nos servía a modo de ejemplo, de ilustración mostrarles a los niños como se realiza un storyboard, pues este programa tiene la opción de crear un video. Pero la Tablet no contaba con la capacidad suficiente para realizar un proyecto como el que deseábamos. Si bien es cierto que colegio cuenta con computadores portátiles estos presentaban la misma dificultad de las Tablet, tenían un procesador con muy poca capacidad, además tanto las Tablet como estos computadores requieren de conexión a internet para la actualización de los programas, así como la activación de estos, requisito indispensable para utilizar los programas que tienen estos</p>	<p>el mes de octubre de 2021 y terminando ambos procesos en el mes de febrero de 2022.</p> <p>El proceso de empalme de audio e imágenes llevo menos tiempo, fue un proceso más fácil, al tener ya todos los elementos editados y arreglados, la sincronización era más fácil, ahora todo el trabajo se centraba en hacer coincidir el tiempo de las imágenes con el tiempo exacto de los audios para lo cual el programa de Adobe Premiere Pro ofrecía las herramientas apropiadas para el caso.</p> <p>Ya teniendo los dos archivos audio visuales en su totalidad el siguiente paso era subirlos a una plataforma que nos permitiera la reproducción a todo el público en internet, de esta manera podrían ver el producto final las directivas de la institución, los padres de familia, y los estudiantes.</p> <p>Para el caso de las tres teorías que</p>
---	--	--



<p>Para este momento ya se ha hecho un recorrido por las tres unidades planteadas que nos llevarían a la realización del trabajo. Para este recorrido se tomaron las competencias planteadas por el Ministerio de Educación Nacional el cual pretende desarrollar competencias básicas que les permita reconstruir sus propios modelos mentales con actividades auténticas que estimulen la metacognición, con un entorno de aprendizaje diferente donde el educando intercambia y vive el conocimiento, comprende y gobierna sus propios saberes. El sistema de preguntas para elaborar un cuento plateado por Cabrerizo nos permitió ir por cada una de las partes del cuento recorriendo su estructura, armando el cuento desde cero hasta su edición final lo que permitió a los educandos ir creando las secuencias mentales paso a paso de lo que sería la construcción final del relato.</p> <p>La Gramática de la Fantasía permitió incluir en el proyecto Transmedia la parte lúdica</p>	<p>dispositivos en su totalidad.</p> <p>Otra dificultad es que el los niños son menores de 10 años, por tal razón no podíamos trasladarlos a otro lugar ya que para ello se necesitan permisos especiales y hasta el pago de un seguro especial, por tal razón el proyecto debíamos llevarlo a cabo con las herramientas que teníamos a mano, lo que nos llevaba a que una parte, en su mayoría fuera realizada por los estudiantes en el aula de clase, y la parte final de edición sería realizada por el docente que acompañó el proceso en otro contexto más adecuado.</p> <p>En las Tablet los niños realizaron la grabación de la letra de los cuentos, esto se realizó en el programa de audio normal que tiene todo dispositivo electrónico. Como</p>	<p>utilizamos tratamos de unir en un inicio las cosas similares que plantea las tres hipótesis, y las tres teorías coincidían en la utilización de preguntas. Este método permitía saber que conocimientos poseían los estudiantes, de igual manera ellos podían contrastar sus propios saberes y al docente escudriñar cuanto saben del tema los educandos reforzando las falencias al respecto. Para el caso de Rodari el propone el juego como motor de la creación, propone diversos ejercicios que involucran el juego de palabras. En la primera fase teniendo presente los postulados de Rodari en mesa redonda se hizo varios juegos de palabras con los estudiantes, por ejemplo, a partir de una palabra se iban creando otras palabras asimilando los ejercicios que propone Rodari.</p> <p>La gramática de la fantasía o del juego tal como lo plantea Rodari consiste en ayudar a los estudiantes a inventar historias por si</p>
---	---	--

<p>pues a través del juego sería mucho más fácil abordar las partes del cuento y hacer todas aquellas tareas mecánicas que podrían ser tediosas para los estudiantes. La técnica de las preguntas sorpresa enlazada con las preguntas de Cabrerizo permitían una forma de aprendizaje distintas, ya que se les realizaba preguntas ilógicas a los estudiantes, preguntas sobre películas o algún personaje fantástico conocido esto diseccionaba el ambiente para poder ir examinando las partes del cuento y lo que se pretendía realizar con el proyecto transmedia.</p> <p>La palabra Lanzada otra sugerencia de Rodari permitía hacer asociaciones sencillas de una compasión gramatical compleja, les plateamos a los estudiantes una palabra u oración sencilla de esta manera dicha palabra atraía otra o se podía formar otra oración de esta manera se fue construyendo la totalidad de los cuentos. Rodari plantea que al ir construyendo ideas el cerebro va haciendo</p>	<p>inconveniente encontramos que este dispositivo de grabación es muy sencillo lo que no permitía realizar una grabación limpia, libre de sonidos externos, por tal razón nos vimos en la necesidad de traer un computador con mayor capacidad para poder grabar el audio de los storyboards. Pensamos que esto podría solucionar en parte los problemas que se nos habían presentado, pero otra dificultad que teníamos que afrontar es que no teníamos una sala que aislara los sonidos externos propios del ambiente, no visualizamos que las grabaciones hechas en el salón de clase recogerían todos los sonidos externos propios de una escuela, en donde constantemente hay ruido, niños jugando, gritos de niños, actividades escolares externas que producían constante suciedad sonora.</p>	<p>solos teniendo como base central el juego y esa fue la intención desde un inicio con el curso 3D tratamos de que todo pareciera un espacio de juego distensionado, para ello se disminuyó el grupo de estudiantes y se adecuo el aula para que los educandos puedan inventar historias por si solos.</p> <p>Para Susana Hocevar seguir una secuencia didáctica puede traer buenos beneficios, esta secuencia puede iniciar con un pretest algo sencillo que muestre el nivel de escritura de los estudiantes, para nuestro caso realizamos inicialmente una lluvia de ideas después se les pido a los estudiantes que uniera esas ideas y formaran una corta historia esto nos ayudó a ver que estudiantes se desenvolvía mejor. Otro consejo de esta escritora es la prelectura de varios cuentos consejo que seguimos al pie de la letra ya que pasamos varias horas leyendo y viendo cuentos infantiles.</p>
--	---	--

<p>asociaciones de parejas de termino, estas parejas de términos podían contrasta o complementarse, al implementar este juego en el aula se les daba a los niños una palabra relacionada con la historia que estábamos construyendo y ellos debían buscar otra que fuera su pareja o que por el contrario no tuviese nada que ver con el término. Estas ayudas fueron creando escenas mentales en los niños de las cuales procedieron a salir los diálogos que aparecen en los cuentos y las características de los personajes.</p> <p>En su texto Susana Hocevar hace hincapié en las preguntas, interrogantes que se deben hacer antes de la lectura de un cuento, después de su lectura. En su propuesta la autora anima a activar los previos en la lectura, durante la lectura y la post-lectura, esta técnica activa los conocimientos en los estudiantes para crear una secuencia didáctica con ellos. La idea consiste en leer de manera didáctica para luego escribir, para ello la</p>	<p>Hay que mencionar que no podíamos trasladar a los niños a otro lugar por los permisos que se requieren, tampoco podíamos traer a los niños en otra jornada escolar ya que la escuela tienes dos jornadas académicas, por tal razón debíamos utilizar los audios que se grabaran en el salón de clase. Al editar los audios grabados en clase en el programa Adobe Audition nos encontramos que en algunas piezas fue imposible separar el ruido externo de la voz de los niños, ruido que hacía imposible escuchar claramente la narración de los cuentos por tal razón en varias piezas de audio nos vimos en la necesidad de desecharlas.</p> <p>En este punto debíamos tomar la decisión de tomar los archivos físicos, así como los archivos de audio, fotografías, video realizados por los estudiantes y trasladar estos registros</p>	<p>De igual manera seguimos las sugerencias de Eutiquio Cabrerizo quien plantea dividir la construcción del cuento en tres partes, y a cada parte asignarle preguntas pertinentes que permitan el desarrollo el desarrollo de la historia, pera seguir estos parámetros diseñamos un cuadro que dividimos en unidades y a cada unidad le asignamos una parte de la estructura delo cuento con la intención de ir planteando preguntas que dirigieran a los educandos en la creación de los storyboards.</p>
--	---	---

<p>sugerencia era buscar textos muy similares a los cuentos que deseábamos escribir, por ello leímos y vimos muchas historias de superhéroes, cuentos de niños en su entorno escolar. La idea de utilizar preguntas permitiría hacer predicciones con los estudiantes crearíamos los mapas mentales para la creación de los dos storyboards que hacían parte del proyecto transmedia.</p> <p>Susana propone la creación de cuentos por medio de 7 fases: primera escritura que consiste en un test para saber en qué niveles de lectura y escritura están los niños; dos leer comprensivamente que consiste en la lectura de varios cuentos antes de escribir; tercera hablamos para escribir en la cual se sugiere la guía e intervención del maestro a través de un dialogo constante con los estudiantes.</p> <p>Cuarta escribimos juntos aquí una vez más el maestro guía la escritura de los cuentos, pero quien debe hacer el ejercicio de escritura es el</p>	<p>a un computador con la capacidad y los programas adecuados para terminar el proyecto. Contando con la herramienta adecuada, se seleccionaron los archivos mejor elaborados para la elaboración del storyboard.</p> <p>Una vez se realizó una selección minuciosa de todo el material que se había obtenido se utilizó la plataforma de edición Adobe Creative Cloud. El primer trabajo de edición fue a los audios que se tenían, en el programa Adobe Audition se terminaron de grabar las voces, se eliminó lo que no servía, se le colocaron efectos de sonido puliendo el audio lo más que se pudo.</p> <p>Una vez teníamos el audio arreglado en su totalidad pasamos a editar las imágenes, dibujos realizados por los</p>	
--	---	--

<p>educando; quinta elaboración de una guía esta tiene como fin servir de especie de mentor que nos señala el camino a seguir desde el inicio hasta la meta que se debe alcanzar; sexto hacemos parejas para confrontar ideas y a dos manos ir creando las historia que necesitamos; séptima le corresponde a cada niño escribir su propio cuento o escribir de manera individual una parte del relato final.</p> <p>En la construcción del proyecto transmedia se siguió cada una de estas sugerencias planteadas por Susana en una reunión se le pido a cada chico que contara una historia de manera oral y escrita, esto nos permitió observar que niños aún se les dificultaba crear una oración o un párrafo y ver que estrategias necesitábamos para suplir dichas necesidades.</p> <p>Con los estudiantes se leyeron previamente varias historias, de igual manera se vieron videos y películas relacionadas con los cuentos por crear. Si bien es cierto que algunas actividades los estudiantes las debían</p>	<p>estudiantes para este trabajo, utilizamos el programa Adobe Photoshop, en este programa fuimos subiendo imagen por imagen la colocábamos de base, creábamos una copia y a partir de esta, íbamos modificando el contenido de la gráficas, mejorando los dibujos de los protagonistas, creábamos un fondo, un escenario y con la paleta de colores dábamos la combinación de colores más apropiada para la escena, una vez estaba terminada la ilustración exportábamos la imagen para irla guardando en una carpeta para posteriormente sincronizarla con el audio.</p> <p>Teniendo el audio y las escenas del cuento ya editadas procedimos a montar los dos archivos en el programa Adobe Premiere Pro, es programa nos daba la posibilidad de</p>	
--	---	--

<p>realizar solos, la intervención del docente era contante ya fuera como guía, o dando las sugerencias necesarias, o ayudando en las falencias que decían tener los estudiantes.</p> <p>Una vez se tenía las ideas claras los niños iban tejiendo las ideas, construyendo oraciones con sentido y párrafos que describían una escena narrativa. Tanto Rodari, susana y Cabrerizo utilizan estrategias muy similares, los tres consideran las preguntas como herramienta fundamental en el proceso creativo, la lúdica, el juego, todo esto sentó las bases para guiar a los educandos en el proceso que se pretendía y era crear un proyecto transmedia echo totalmente por los estudiantes.</p>	<p>sincronizar audio y video, darles los tiempos adecuados y exportar ambos archivos como uno solo, el resultado final fue la creación del storyboard, estos procedimientos los hicimos de igual manera para los dos cuentos teniendo como resultado final dos secuencias narrativas que contenían, audio, imágenes y finalmente un video.</p>	
---	--	--

## ANEXO 4A

## Rubrica para evaluar narrativa transmedia Storyboard

Estructura narrativa					50
Aspectos	Excelente	Bien	Regular	Necesita mejoras	%
Secuencia de la historia	La historia está pensada en términos del desarrollo de temas y personajes y no como una simple serie de eventos. Se identifican en la estructura de la historia los siguientes elementos: comienzo (llamado a la aventura), problema (tensión), conflicto central, solución (desenlace) y final (conclusión, aprendizaje).	La historia está pensada en términos del desarrollo de temas y personajes y no como una simple serie de eventos. Presenta todos los elementos de la estructura, pero no se evidencia la secuencia de forma clara.	La historia está pensada en términos del desarrollo de temas y personajes. Presenta casi todos los elementos de la estructura, pero no se encuentran bien desarrollados.	La historia es una simple serie de eventos. No se identifican en la estructura de la historia todos los elementos de la secuencia.	10
Público lector	En la narración se evidencia una intención clara la cual está dirigida a la audiencia. Los estudiantes pueden explicar por qué el vocabulario, el texto y las imágenes que seleccionaron son adecuadas para su audiencia.	Los estudiantes pueden explicar parcialmente por qué el vocabulario, el texto y las imágenes que seleccionaron son adecuadas para el público al que va dirigida la narración.	Los estudiantes encuentran que es difícil explicar cómo el vocabulario, el texto y las imágenes que seleccionaron son adecuadas para el público al que va dirigida la narración.	Se evidencia una conciencia limitada de las necesidades e intereses del público al que va dirigida la narración.	10
La trama o argumento de la narración	El contenido es enganchador. Deja en la audiencia ideas motivadoras. La historia se desarrolla de manera diferente a las expectativas iniciales de la audiencia. La narración es útil para provocar	El contenido es interesante. Deja en la audiencia ideas provocadoras y/o la historia se desarrolla de manera diferente a las expectativas	La narración presenta algunas sorpresas y/o puntos de vista, pero su realización apenas difiere de la expectativa inicial de	La narración es predecible y no muy interesante. La realización y las expectativas iniciales de	10

	discusiones y diálogos. La historia busca entender y resolver conflictos, explorar oportunidades o superar obstáculos.	iniciales. El corazón de la historia corresponde a la solución de un conflicto.	la audiencia. El uso del lenguaje se puede mejorar.	la audiencia no difieren. Hay que mejorar el uso del lenguaje.	
Objetivo de la narración	Se establece un propósito claro a lo largo de la narración que tiene en cuenta el público al que va dirigido.	Se evidencia el propósito y acorde al público que va dirigido.	El propósito no es claro o no evidencia a qué público está dirigido	No tuvo en cuenta un propósito y las características del público al que está dirigido.	10
Historia	El contenido es atractivo y se ajusta a los criterios históricos encomendados, la secuencia evidencia la trayectoria del héroe.	El contenido es llamativo y guarda relación con los criterios históricos. La secuencia evidencia la trayectoria del héroe.	El contenido guarda relación con algunos criterios históricos. La trayectoria del héroe no es clara o presenta vacíos.	El contenido no guarda relación con los criterios históricos y no evidencia la trayectoria del héroe.	10

Tomado de (EDUTEKA , 2011)



## ANEXO 4 B

## Rubrica para evaluar narrativa transmedia Storyboard

Contenido Digital					60
Aspectos	Excelente	Bien	Regular	Necesita mejoras	%
Voz moderación	La calidad de la voz del estudiante es clara y consistentemente audible durante la narración. Se evidencia el uso correcto del lenguaje.	La calidad de la voz es clara y consistentemente audible durante la mayoría (85-95%) de la narración. Se evidencia el uso correcto del lenguaje.	La calidad de la voz es clara y consistentemente audible durante alguna parte (70-85%) de la narración.	La calidad de la voz necesita más atención.	5
Voz ritmo	El ritmo de la voz está acorde con el argumento de la narración e invita a la audiencia a involucrarse en la historia. La estructura y el ritmo de la historia, así como el compromiso emocional que conlleva, ayuda a recordar información	Ocasionalmente habla muy rápido o muy despacio según el argumento de la narración. El ritmo de la voz es relativamente atractivo para la audiencia. La estructura y el ritmo de la historia, así como el compromiso emocional que conlleva,	Trata de usar el ritmo adecuado de la voz, pero con frecuencia se nota que no está acorde con el argumento de la narración. No es consistentemente atractivo para la audiencia. La estructura y el ritmo de la historia, así como el	No intenta igualar el ritmo de la voz al argumento de la narración o a las expectativas de la audiencia. La estructura y el ritmo de la historia, así como el compromiso emocional que conlleva, no ayuda a recordar	5

	importante.	ayuda a recordar información importante.	compromiso emocional que conlleva, poco ayuda a recordar información importante.	información importante.	
Imágenes	Las imágenes y/o fotografías crean una atmósfera que refuerza el mensaje de la narración; comunican simbolismos y/o metáforas. La mayoría de las imágenes son fotografías o dibujos propios.	Las imágenes y/o fotografías crean una atmósfera que refuerza el mensaje de la narración. La elección de imágenes es lógica. Algunas imágenes son fotografías o dibujos propios.	Se intento usar imágenes y/o fotografías para crear una atmósfera que refuerza el mensaje de la narración, pero necesita más trabajo. La elección de imágenes es lógica. La mayoría de las imágenes son fotografías o dibujos de terceras personas.	Poco o ningún esfuerzo se hizo para usar imágenes que crearan una atmósfera apropiada. Las imágenes seleccionadas no guardan relación con el tema de la narración. La totalidad de las imágenes son fotografías o dibujos de terceras personas.	10
Integración de elementos audio visuales	Las diferentes piezas (guion, imágenes, sonidos, videos, animaciones, etc.) están unidas y editadas en una película corta (2 a 4 minutos	Las diferentes piezas (guion, imágenes, sonidos, videos, animaciones, etc.) están unidas y editadas en una película. Sin embargo, esta	Las diferentes piezas (guion, imágenes, sonidos, videos, animaciones, etc.) están unidas y editadas en una película. Sin embargo, esta	La película final no corresponde a las especificaciones dadas. Se requiere reelaborar el video. Se resalta el	10

	de duración), grabada en un formato de archivo de video común (avi, mwg, etc.). Las herramientas digitales están al servicio de la narración de la historia y esta es persuasiva. El proceso de traducir ideas en una forma de expresión mediática (película) evidencia síntesis, imaginación, creatividad, investigación y pensamiento crítico.	es muy corta o larga o no está grabada en un formato de archivo de video común (avi, mwg, etc.). Las herramientas digitales están al servicio de la narración de la historia. El proceso de traducir ideas en una forma de expresión mediática (película) evidencia síntesis, imaginación, creatividad, investigación o pensamiento crítico.	es muy corta o larga y no está grabada en un formato de archivo de video común (avi, mwg, etc.) El proceso de traducir ideas en una forma de expresión mediática (película) evidencia poca síntesis, imaginación, creatividad, investigación o pensamiento crítico.	medio, pero se sacrifica el mensaje, produciendo un evento técnico en lugar de una historia. El proceso de traducir ideas en una forma de expresión mediática (película) no evidencia síntesis, imaginación, creatividad, investigación o pensamiento crítico.	
Storyboard - Planeación	Se elaboran y aportan storyboard, listado de medios, listado de personajes y otros productos de planeación. El storyboard presenta de manera ordenada dibujos o fotografías que resumen eventos importantes de la narración. El	Se elaboran y aportan storyboard, listado de medios u otros productos de planeación. El storyboard presenta de manera ordenada dibujos o fotografías que resumen eventos importantes de la narración. El storyboard da una idea	El storyboard, listado de medios u otros productos de planeación que se elaboran y aportan contribuyen deficientemente a la planeación de la narración. El storyboard presenta de manera ordenada dibujos o fotografías que resumen	No se elaboran y aportan storyboard, mapa de la historia, listado de medios u otros productos de planeación.	10

	storyboard da una idea general de lo que va a pasar en la historia.	general de la mayoría de las escenas de la historia.	algunos eventos importantes de la narración. El storyboard da una idea general de algunas escenas de la historia.		
Guion - Planeación / Estilo / Composición	El guion evidencia buena planeación y contribuye a la claridad, el estilo y al desarrollo de las escenas. Incluye diálogos, escenas, secuencias y una descripción minuciosa de lo que sucede en cada escena. Se usa un estilo conversacional a lo largo de la narración. El guion evidencia análisis y uso de técnicas y lenguaje mediático. La composición del guion está redactada con buen nivel de detalle. No es ni muy corto ni muy largo. La escritura es clara y	El guion evidencia buena planeación y las fallas al ejecutarlo no distrajeron del argumento. Incluye diálogos, escenas, secuencias y una descripción de lo que sucede en cada escena. Se usa un estilo conversacional la mayoría (85-95%) del tiempo. El guion evidencia análisis y uso de técnicas y lenguaje mediático. La composición del guion, por lo general, es buena, pero parece rezagarse en algunas partes o necesita un poco más de detalle en una o dos	El guion tiene algunos problemas de planeación y las fallas al ejecutarlo distrajeron del argumento. Los diálogos, escenas, secuencias y descripción de lo que sucede en cada escena son imprecisos. Se usa un estilo conversacional buena parte (70-84%) del tiempo. El guion evidencia análisis y uso de técnicas y lenguaje mediático. El guion necesita más edición. Se puede notar que una o más secciones de la narración es muy larga o corta. La escritura no es	El guion no evidencia planeación y al ejecutarlo se distancia del argumento. No se incluyen diálogos, escenas, secuencias y descripción de lo que sucede en cada escena. El estilo de la narración es principalmente el monólogo. El guion no evidencia análisis y uso de técnicas y lenguaje mediático. El guion necesita reelaborarse. Es muy largo o corto. La escritura no es clara ni argumentativa. Los textos tienen mala	10

	argumentativa. Los textos tienen buena ortografía.	secciones. La escritura es clara y argumentativa. Los textos tienen buena ortografía.	clara o argumentativa. En los textos hay problemas de ortografía.	ortografía.	
Otros contenidos digitales	Se incluyeron otros contenidos digitales tales como animaciones, textos y carteles que apoyan tanto el mensaje de la narración como el componente emocional de la misma.	Se incluyeron al menos dos contenidos digitales de los siguientes tipos: animaciones, textos o carteles y estos apoyan tanto el mensaje de la narración como el componente emocional de la misma.	Se incluyeron al menos un contenido digital de los siguientes tipos: animaciones, textos o carteles para apoyar tanto el mensaje de la narración como el componente emocional de la misma.	No se incluyó ningún contenido adicional de entre los siguientes tipos: animaciones, textos o carteles o se incluyeron, pero no apoyan ni el mensaje de la narración ni el componente emocional de la misma.	10
Video producto final	La totalidad del video es de calidad en cuanto a imagen/sonido. El video es pertinente y contribuye a darle fuerza a la narración.	La mayor parte del video realizado es de calidad en cuanto a imagen/sonido. El video contribuye a darle fuerza a la narración.	El video realizado no es muy bueno en cuanto a calidad de imagen/sonido. El video contribuye a darle fuerza a la narración.	El video realizado es de mala calidad en cuanto a imagen/sonido o este no contribuye a darle fuerza a la narración.	10

## ANEXO 5

### SUPERPLASTIC

El señor Taylor había heredado una pequeña empresa familiar, el deceso de su padre a muy temprana edad lo había llevado a jurarse a sí mismo que sostendría y sacaría adelante la fábrica de su papá. Trabajo muy duro para no dejar caer la empresa, con esfuerzo dedico muchos años a posicionar la empresa como una de las mejores y un buen día la compañía se convirtió en la mejor de la zona, luego la principal del país, después ya nada la podía detener, adquirió mucho dinero lo que la posiciono como la mejor del mercado del plástico.

Con el pasar de los años la fábrica monto sucursales por todo el mundo, tenía muchos socios, las ventas nunca fueron mejores, el dinero adquirido rebosaba las bóvedas de los bancos. Taylor era un multimillonario algunos socios ambiciosos deseaban que él ya se retirara, dejara la empresa en manos de ellos, para esto le propusieron renunciar a la junta de la compañía y jubilarse, le darían una isla en Centro América para terminar allí sus días con su familia, Taylor no acepto dicha propuesta lo que no gusto mucho a sus socios quienes siguieron presionándolo para obtener los resultados que deseaban.

Tramaron todas las artimañas que pudieron, pero no fue posible para ellos conseguir la totalidad de la empresa, un día de junta en la compañía Taylor debía recoger a su hija a eso de las 12 en la escuela, pero la junta termino tarde y olvido pasar por ella, eran las 2 de la tarde le pido al conductor personal que pasara al Liceo por la niña, rato después recibo una llamada en la cual le decían:

-Señor Taylor tenemos a su hija tiene 3 días para entregar la empresa para que pueda volver a ver con vida a su hija-, e inmediatamente se cortó la llamada.

Lleno de furia Taylor vocifero que nunca dejaría su empresa costara lo que costara, los secuestradores en el transcurso de varios meses insistieron llamándolo, pero su orgullo y soberbia no le permitían pensar con claridad.

Un día se encontraba en la lujosa oficina que estaba en el piso 50 de un rascacielos su secretaria personal le informo de una llamada por el privado:

Señor Taylor alguien le quiere hablar, era la voz Aranza, -papi te extraño mucho.

De repente se escuchó un grito por la bocina del teléfono y de fondo un fuerte estruendo seguido de un sonido seco, todo estaba claro lo peor había sucedido, Taylor quedo estupefacto, no podía creerlo las cosas habían llegado a un punto que no tenía retorno salió lentamente de su oficina para no volver nunca.

Camino por las calles de la ciudad lentamente las luces y el ruido de los carros, retumbaban en su cabeza camino y camino hasta que llegó al aeropuerto, tomó el primer avión con rumbo desconocido, el avión tomó vuelo estaría en el aire por mucho tiempo Taylor no sabía cuál sería su destino solo deseaba estar alejado de todo mientras su orgullo y rencor seguían aumentando.

Al fin llegó a su lugar de destino. la ira ya había invadido su corazón como el veneno de la serpiente más letal en su mente navegaban pensamientos de venganza de costa a costa como las olas agitadas del mar embravecido al lugar al cual llegó era muy diferente de su ciudad llena de lujos, allí prácticamente no había nada, era un desierto de hielo hasta donde alcanzara la vista, camino sobre el hielo con su traje de ejecutivo hasta que a lo lejos divisó una cueva algo escondida para sus adentros pensó que este lugar sería apropiado para sus nuevos planes.

Pasó muchos días sentado en la cueva, cada pensamiento era una imagen malvada de todo el odio que planeaba descargar contra la sociedad, pensó en construir una gran máquina que tuviera el poder de hacer un virus tan potente con el cual controlar a toda la humanidad, un virus que le permitiría dominar la mente para que cada ser en el planeta comprara más y más plástico hasta que todo estuviese cubierto de plástico, casas de plástico, árboles de plástico, ciudades de plástico y todo animal vivo sobre la tierra cubierto de plástico, no más montañas ni valles verdes, todo estaría cubierto hasta dos metros de plástico.

En la empresa pronto se olvidaron de él, el grupo de socios malvado se adueñó de la compañía, el señor Taylor dejó de pronunciar su nombre, lo mismo hicieron sus más allegados y una noche mientras más frío hacía al interior de la cueva surgió un ser oscuro que se hacía llamar Mantoxic cuyo objetivo principal era terminar con el planeta tierra.

A cientos de kilómetros de ese lugar gélido Tom Meyer un científico joven de la Nasa seguía las ordenes de su superior e iba en camino de recoger un meteorito extraño que había caído del espacio exterior acudió en su Jeep a un lugar apartado de Caño Cañaveral y trajo consigo un artefacto insólito que despedía distintos colores, lo trajo al laboratorio y después de varios análisis logró seccionar el aerolito llegando a su núcleo, el interior de este extraño objeto era algo nunca antes visto, Tom estaba fascinado con lo que veía, con un rayo láser inspeccionaba minuciosamente cada centímetro de la piedra de repente hizo un mal movimiento y varios recipientes con extrañas brebajes cayeron sobre él, sobre el rayo láser, sobre el meteorito provocando una gran explosión que sacudió el laboratorio.

El gran estallido arrojó contra la pared a Tom dejándolo tendido en el suelo, rápido llegaron al lugar el personal de seguridad el herido fue trasladado a enfermería donde ninguno se explicaba como a Tom no le había pasado nada solo tendrían que pasar un par de horas y el joven científico ya se había incorporado, no tenía lesiones, mucho menos fracturas solo sentía una gran fuerza que le recorría todo su cuerpo, el superior de planta sugirió que era mejor que Tom se fuera para un hospital a un chequeo médico, en efecto salió del edificio pero fue rumbo a su casa.

En casa sintió algo de vomito bebió un poco de té verde y mejor se recostó en la cama, al tercer día se despertó pensando que solo habían pasado un par de horas, quiso organizar un poco su casa realizando lo que normalmente le llevaba todo un día en tan solo unos cuantos minutos, un enajenamiento insólito lo invadió con lo cual comprendido que ya no era el mismo un poder extraño invadía todo su cuerpo impeliéndolo hacer obras sobrenaturales.

Devuelta en los laboratorios de la Nasa en horarios no laborales creo un traje que le ayudara hacer uso de todos sus poderes y después de meditarlo mucho decidió colocarse el nombre de Superplastic pues creyó que sería su seudónimo más apropiado, así en la mañana era Tom un químico científico de la Nasa y en las noches se transformaría en Superplastic un superhéroe que defendería a los menos favorecidos.

Mientras todo esto sucedía Mantoxic ya había construido en aquella cueva lúgubre una maquina maligna con la capacidad de crear un virus para especiarlo en la corriente de aire así todos los humanos inhalarían la toxina y de manera inconsciente comprarán y compararán todo el plástico posible para invadir el planeta de plástico convirtiéndolo todo cuanto hay en el material elástico.

De la gruta salió una nave negra cargada con el virus sobrevoló Canadá a la velocidad de la luz mientras dejaba caer bombas llenas de toneladas de virus mortífero que convertirían a los humanos en zombis adictos al plástico, el veneno se esparció por toda Norteamérica, Suramérica, África, la rápida nave estaba a punto de llegar a Europa cuando Superplastic posado en los cielos esperaba la nave siniestra para detener los planes del malvado Mantoxic

El enfrentamiento no se hizo esperar Superplastic se abalanzó contra la nave y la hizo detener obligándola aterrizar, una vez en la tierra desactivo las bombas que contenían el virus, con sus poderes especiales desarmo a Mantoxic sometiéndolo,, una vez más el héroe sentía triunfar al cumplir con su noble propósito, giro levemente para saludar algunos espectadores que lo ovacionaban con arengas, Mantoxic no dudo en aprovechar el momento de descuido sacando un arma secreta el eyector de Criptoplástico, apunto el arma al superhéroe que se encontraba de espaldas al sentir el rayo de penetraba su piel rodillas Superplastic cayo de rodillas sintiendo un dolor intenso y como lo abandonaban sus poderes.

No tardo en escucharse una risa siniestra, el héroe yacía en el suelo derrotado, Mantoxic se disponía a darle el golpe final empuño el arma mortal dirigiéndola al corazón de Superplastic cuando una voz a lo lejos le gritaba con insistencia:

-padre no lo hagas, detente padre.

Era una voz conocida Mantoxic sabía muy bien de quien se trataba, inmediatamente vino a su mente el recuerdo de aquel disparo que había nublado su mente dejándolo en estado de shock que le produjo una lesión cerebral que lo llevo a perder la memoria, Aranza corrió hasta donde estaba su padre lo abrazo fuertemente e impidió que cometiera otra locura.



Tiempo atrás el señor Taylor había instruido a su hija para que lograra manipular cualquier tipo de plástico era su deseo que ella una vez muerto él, se hiciera cargo de la empresa, por eso no quiso vender las acciones de su empresa era el regalo para Aranza una vez se graduara de la universidad.

Una tarde en los laboratorios de la empresa encontró la fórmula química para derretir el plástico solo con las manos era un secreto que solo él y su hija sabían nadie más, cuando los asaltantes se llevaron a la niña la encerraron en una jaula el plan consistía en presionar tanto al señor Taylor que terminara por ceder la empresa, para ello le hicieron creer que habían asesinado a su hija de un disparo, pero solo mantuvieron encerrada a la chica en una celda en donde le llevaban de comer una vez al día en un plato plástico.

En un descuido de los secuestradores Aranza recordó la fórmula química que su padre le cantaba desde la cuna en una canción de rondas infantiles, tarareando la canción comprendido como podría escapar de la celda, en una ocasión le llevaron la cena no consumió los alimentos al instante espero que el guardia cerrara la celda y saliera del cuarto apenas se vio sola frotó el plato de plástico con algunas alimañas que había recolectado dijo unas palabras en una lengua desconocida y el plástico fue derritiéndose al moldearlo en las manos forjó una llave con la cual abrió la cerradura de la puerta de la prisión.

Aprovecho que roncaban sus captores y camino toda la noche por un bosque oscuro llegó a un caserío pequeño y desde una caseta telefónica llamo al señor Bruno un antiguo mayordomo de la casa quien es de entera confianza, el hombre llegó sin tardanza abordaron un carro y se dirigieron a un lugar secreto.

Mantoxic al escuchar la voz de su hija supero su lapsus mental, bajo su arma, junto con su hija ayudaron a Superplastic este pronto se incorporó y volando fue a capturar a los socios malvados que habían desatado todo este problema.

Mantoxic abordó el avión junto con su hija ahora su tarea consistía en salvar al mundo de tanto plástico ya que su uso y creciente producción amenazan con contaminar cada rincón de la tierra especialmente el mar que es el destino final de todo el plástico que arrojamos al suelo y la basura, la cantidad de plástico es tan exagerada que está afectado todos los ecosistemas de la tierra, Mantoxic ahora tenía la misión de crear un nuevo virus que concientizara a toda la humanidad de no seguir comprando plástico y a las grandes empresas seguir produciendo tanto material elástico para poder salvar al planeta.

## ANEXO 6

### EL LIBRO VOLADOR

Como de costumbre era la madrugada de un lunes, en el cuarto de Tomy todo estaba en desorden, un viejo libro reposaba debajo de su cama, por la ventana entraba un haz de luz que daba sobre la cara del muchacho, una maleta con algunos cuadernos yacía en una de las esquinas del dormitorio mientras en el primer piso se escuchaba el golpear de algunos trastos, de repente una voz chillona y aguda de un alarido dijo con fuerza:

- ¡Tomy levántate, es hora de ir al colegio!, niño perezoso nunca está organizado a tiempo.

Un chiquillo pelirrojo, bostezando levanto sus brazos aún con los ojos cerrados, suavemente bajo su cama hizo que tomaba una toalla y se dirigió al baño, medio se enjuago la boca evitando entrar a la ducha ya que el agua según él estaba muy fría

- ¡Tomy baja yaaa!, el desayuno se te va a enfriar muchacho haragán voy a darte tus buenos azotes, susurraba la madre mientras revoloteaba por todos los rincones de la cocina. Tomy con gran calma se acomodaba el uniforme del colegio mientras el libro extraño debajo de la cama hacia algunos gestos por la actitud despreocupada del chico.

Tomo su maleta por una de las correas y la arrastro hasta el primer piso llegando con esfuerzo al comedor de la cocina.

-toma ya no puedes desayunar nada, te empaque un sándwich, algo de jugo mete la lonchera en la maleta para que no la pierdas.

Juntos caminaron hasta la cerca de enfrente que dividía la casa de la acera, a la derecha en la otra esquina un autobús hizo sonar una corneta su color amarillo era inconfundible, Tomy camino lentamente por la acera rumbo al viejo vehículo mientras su madre le gritaba:

-pórtate bien, copia todas las tareas, no hagas tonterías le dijo su madre y batiendo su mano en alto la abnegada señora ingreso de nuevo a la casa, Tomy giro levemente su cabeza, al ver que su madre ya se había entrado, cruzo la calle velozmente corrió en sentido contrario del autobús, sus compañeros de clase lo siguieron con la mirada desde las ventanas, el conductor del camión trato de alcanzarlo pero su gruesa gordura no le permito dar mayores pasos por lo cual Tomy termino perdiéndose al llegar a la esquina que conduce a otra de las calles del barrio, muy rápido tomo el sendero antiguo que conduce directamente al río que colinda con el bosque, la hierba alta, los árboles frondosos terminaron por cubrir su escuálida figura.

El autobús retomo su camino rumbo a la escuela, la matrona regreso a sus quehaceres diarios mientras en el segundo piso algo revoloteo debajo de la cama de Tomy y salió volando por una

de las ventanas, enterado de todo el alboroto de la calle el libro mágico surco los techos de las casas antiguas rumbo al bosque hacia donde el travieso niño había salido en fuga.

El menudo muchacho se había caracterizado por ser desobediente tenía como costumbre engañarlos a todos ya fuera en la escuela o en su propia casa, no le gustaba ir a la escuela prefería pasarse todo el día en el bosque donde escuchaba el canto de los pájaros, se distraía jugando con las lagartijas, los sapos, las ardillas, corría sin apuros por todo recoveco del bosque y cuando sentía hambre recolectaba algunas frutas o pescaba a orillas del río.

Una extraña figura surgió de entre los matorrales, a la orilla del río se encontraba Tomy con su caña de pescar en absoluto silencio, poco a poco el particular vagabundo fue acercándose sigilosamente y al estar muy cerca le propino tal susto que fue a dar de un solo salto al agua, retumbaron unas fuertes carcajadas mientras Tomy chapaleaba el agua para no hundirse un brazo se extendió tomando la mano del chico.

-Pípin acaso estás loco, que carajos haces.

De un jalón lo trajo a la orilla, juntos rompieron en largas carcajadas, tomaron las cañas para atrapar algunos peces para la comida mientras se contaban uno a uno historias lúgubres ocurridas en el bosque oscuro. Pípin y Tomy se conocían hacia algunos años, juntos habían pasado largas horas jugando en el bosque, pescando, mirando los pájaros, escuchando su canto, viendo saltar las ranas, atrapando lagartijas, así transcurrían todos los días desde que Tomy estaba evadiendo la escuela no le gustaba estudiar para él era una pérdida de tiempo, era mucho más emocionante estar todo el día jugando en el bosque.

Ya había bajado un poco el sol de mediodía, los dos amigos estaban recostados junto a un gran árbol mientras reposaban la merienda, una tenue voz se escuchaba entre el ruido del viento y las hojas del bosque:

-Tomy, Tomy ¿qué haces? regresa a la escuela, no sigas perdiendo tu tiempo.

Tomy pensaba que aquella voz era el producto de la soñolencia que producía un buen filete de pescado, mientras que Pípin a veces creía escuchar a la madre naturaleza, como fuera, no les prestaban atención a los murmullos nada se podría comparar con lo bien que la pasaban en el bosque. Mientras el sol corría aprisa hacia las montañas juntos se quedaron dormidos, mientras el libro mágico los observaba desde la copa de un árbol.

Habrían transcurrido unas largas horas de sueño cuando dos bandidos los tomaron por sorpresa propinándoles una gran golpiza, a Pípin lo encerraron en una cueva pues solo tenía unos pantalones rotos, un sombrero de paja, Tomy quedó aturdido en el suelo, lo único de valor que tenían era la maleta donde minutos antes había ingresado el libro mágico.

Los dos granujas tomaron el bolso rumbo al pueblo pensando que les darían algunos centavos por la maleta y los cuadernos para comprar una botella de Brandy en el estanquillo de la calle de

las penas. Mientras alardeaban de su efímero botín una voz se escuchó desde el interior de la maleta:

-alto rufianes, deténganse ahí

Los maleantes miraban para lado y lado, pero no ubicaban de dónde provenía la voz. La extraña voz se hacía más intensa y más alto les gritaba:

-alto, se van a arrepentir si no se detienen.

De repente de la maleta escolar salió vertiginosamente un libro que al extender sus páginas parecía que volaba posándose sobre la cabeza de los asaltantes, estos trataron de atraparlo, pero de inmediato las ramas de los árboles, los bejucos se arrastraron con rapidez sujetando al derredor a los salteadores quedando inmovilizados.

El libro mágico tomó un tronco hueco de una caña de bambú fue al río por un poco de agua, recolectó algunas hierbas, hongos que por allí había, mezcló todo en el interior de la caña y dio de beber a Tomy quien al instante se pudo incorporar, al recobrar sus fuerzas corrió a la cueva y quitó la piedra que cubría la entrada gritando:

-Pípin sal, no sabes todo lo que ha pasado, corre tengo que contarte el libro es mágico, ven.

Mientras Pípin salía de su reclusión el libro zafó algunas de sus hojas y envió mensajes al colegio, a la madre de Tomy, a la estación de policía, los amigos se abrazaron, habían superado una aventura más, el libro mágico dirigiéndose a Tomy le dijo:

-no puedes seguir mintiendo, debes volver a la escuela mira todos los peligros que corres

Tomy miró a su amigo de aventuras, por un momento sorprendido, por un momento triste, pensó rápidamente y le dijo:

Pípin qué tal si vienes conmigo a la escuela, juntos nos divertiremos mucho.

Pípin lo pensó por un momento y abrazando a su camarada tomaron el camino que da al pueblo para ir a la escuela, los mensajes mágicos habían volado como el viento, todos esperaban en la entrada de la escuela a Tomy, querían saber de su aventura, la policía había atrapado a los ladrones mientras un gran tumulto de gente se abarrotaba en la escuela.

El libro se adelantó a los dos amigos para llegar primero a la escuela, quería hacer los preparativos necesarios para que les dieran la bienvenida a los dos aventureros a la escuela. Dijo unas palabras mágicas y un gran comedor se extendió a lo largo de un inmenso salón, con variados platos de comida exquisita, allí estaban presentes la madre de Tomy, los profesores, el alcalde del pueblo y todos los chicos de la escuela.

Al verlos llegar sonaba pólvora de colores y una gran fiesta se formó en el pueblo, una como nunca antes, hablo el alcalde, hablaron los profesores, hablo el comandante de la policía todos concordaron en darle la bienvenida a los dos jóvenes, todos bailaban y reían hasta que un gran sueño los venció a todos.

Al otro día el pueblo continuaba como de costumbre, en la plaza se hablaba de la gran fiesta del día anterior, nadie decía nada del libro mágico, Tomy se levantó con rapidez buscando el gran libro por todo lado, busco en cuanto recoveco de la casa pero no hallo nada, recorrió cada una de las calles del pueblo buscando pero nadie daba razón alguna, recordó la maleta, pero no sabía dónde había quedado esta, cansado volvió a su cuarto recostándose en el piso de su cuarto, al girar su cabeza allí debajo de la cama estaba el libro, pero este ya no hablaba ni hacia actos mágicos, tomo en sus brazos el libro y vio que sus páginas estaban en blanco, se acercó la ventana tomo una pluma, la mojo en el tintero comenzando a escribir todas las historia que le habían sucedido en el río, solo allí entendió que él era el único que podía darle vida.

## ANEXO 7



## INFORME DE ESTABLECIMIENTO EDUCATIVO

La siguiente ficha muestra en resumen el porcentaje de estudiantes que se ubican en los niveles de desempeño en las pruebas SABER 3°, 5°, 9° y 11°, la categoría de desempeño del establecimiento en SABER 11° y el los resultados históricos del ISCE. Los resultados obtenidos por el Establecimiento Educativo se presentan comparados con los de la Entidad Territorial y total nacional o Colombia.

El monitoreo de los niveles de desempeño tiene objetivo que el porcentaje de estudiantes en satisfactorio y avanzado (3 y 4 en Saber 11°) aumente en cada aplicación, lo que implicaría que las acciones de mejoramiento son exitosas.

Tabla 1. Información del Establecimiento de Educativo	
IE LICEO GABRIELA MISTRAL	
Código DANE	16640000153
Municipio	LA VIRGINIA
Secretaría de Educación	RISARALDA
Departamento	RISARALDA

Tabla 2. Clasificación del EE según Saber 11				
Código DANE	2016	2017	2018	2019
16640000153	B	B	B	C



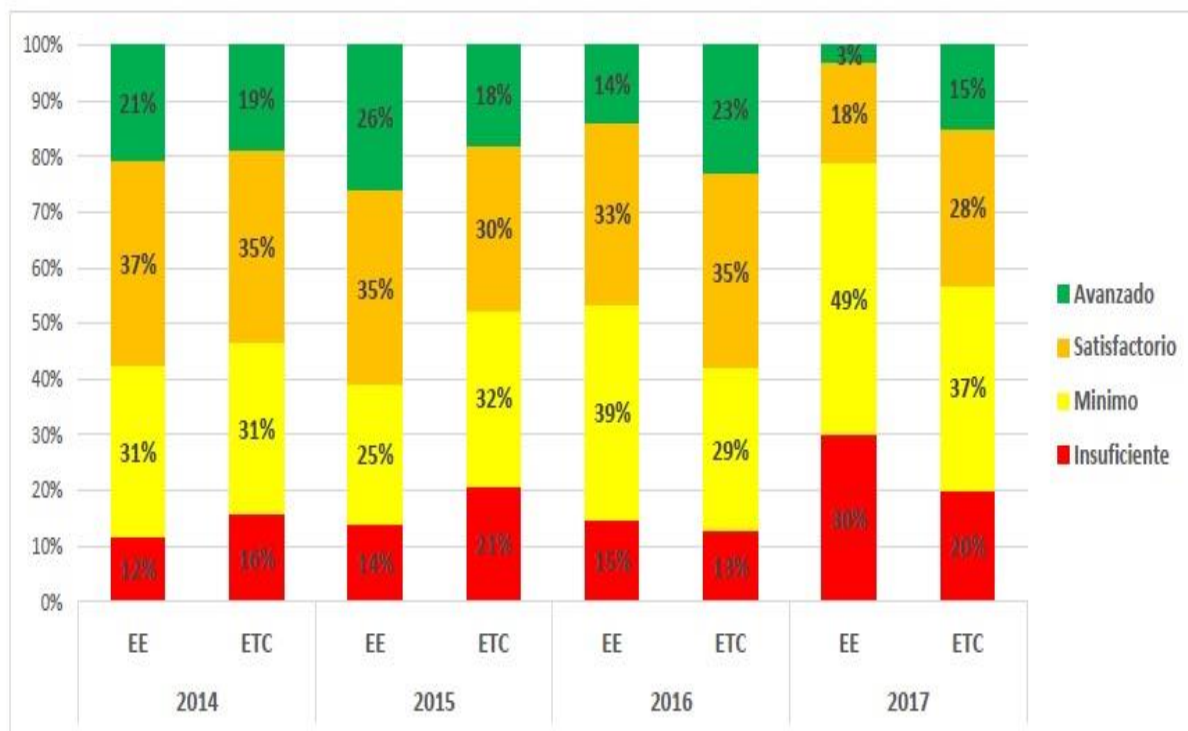
Tabla 5. Resultados para grado Tercero - Lenguaje							
		2014	2015	2016	2017	Tendencia 2014 - 2017	
EE	Promedio	320	323	▲ 307	▼ 278	▲	
	Insuficiente	12%	14%	▲ 15%	▲ 30%	▲	
	Minimo	31%	25%	▼ 39%	▲ 49%	▲	
	Satisfactorio	37%	35%	▼ 33%	▼ 18%	▼	
	Avanzado	21%	26%	▲ 14%	▼ 3%	▼	
ETC	Promedio	311	302	▼ 321	▲ 304	▼	
	Insuficiente	16%	21%	▲ 13%	▼ 20%	▼	
	Minimo	31%	32%	▲ 29%	▼ 37%	▼	
	Satisfactorio	35%	30%	▼ 35%	▲ 28%	▼	
	Avanzado	19%	18%	▼ 23%	▲ 15%	▼	
Colombia	Promedio	309	305	▼ 313	▲ 310	▼	
	Insuficiente	19%	21%	▲ 19%	▼ 18%	▼	
	Minimo	29%	30%	▲ 28%	▼ 36%	▼	
	Satisfactorio	32%	31%	▼ 32%	▲ 27%	▼	
	Avanzado	20%	19%	▼ 22%	▲ 19%	▼	

Fuente ICFES, mayo de 2018

Entre 2014 y 2017 el porcentaje de estudiantes en satisfactorio y avanzado disminuyó 37%

- |   |                                |     |                                    |
|---|--------------------------------|-----|------------------------------------|
| ▲ | Aumento positivo del indicador | ▼   | Disminución positiva del indicador |
| ▲ | Aumento negativo del indicador | ▼   | Disminución negativa del indicador |
| ▶ | Se mantiene el indicador       | N/A | No Aplica                          |

**Gráfica 1. Tercero - Lenguaje 2014-2017 - Niveles de Desempeño**



## ESTADO DEL ARTE

Introducción	<p>Esta investigación tiene como tema <i>La gramática de la fantasía para niños de tercero de primaria mediante un recurso transmedia (Storyboard)</i>, de este modo se quiere investigar ¿Cómo incide la aplicación de una secuencia didáctica mediante narrativa transmedia (Storyboard) en la escritura para niños de tercero de primaria?</p> <p>Se sugiere lograr: Analizar la incidencia de una secuencia didáctica por medio una narrativa transmedia y bajo la propuesta de la gramática de la fantasía que permitan a los estudiantes de tercero de primaria crear cuentos y mejorar sus habilidades TIC.</p> <p>Para lograrlo se plantearon los siguientes objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear una secuencia didáctica como un espacio interactivo y colaborativo de forma creativa por medio de una narrativa transmedia para mejorar las competencias en el área de lenguaje y de tecnología.</li> <li>• Capacitar a los estudiantes sobre la narrativa transmedia, storyboard, por medio de las Tablet para la creación de manera colaborativa de dos cuentos.</li> <li>• Analizar la incidencia de la secuencia didáctica en los estudiantes para el desarrollo de competencias TIC el aprendizaje del cuento.</li> </ul>	
Desarrollo	Presentación general de los resultados	<p>Se encontraron 12 trabajos con el tema de investigación, estos textos pueden ser agrupados en las características de cada documento según las siguientes temáticas:</p> <p style="text-align: center;">A. El cuento gráfico, cuento interactivo</p>



		<p>B. Las TIC como recurso didáctico</p> <p>C. Trasmmedia -Storytellig</p> <p>D. Storyboard en procesos lectoescritor</p>
	<p>Descripción de factores</p>	<p><b>Los textos A se caracterizan por:</b> creación de una estrategia para incentivar el gusto y la comprensión lectora y desarrollar las competencias escritoras de los estudiantes.</p> <p><b>Los textos B se caracterizan por:</b> a partir de unidades didácticas se elaboraron recursos didácticos y OVA que potencien proceso lector-escritor de forma creativa promoviendo aprendizaje significativo.</p> <p><b>Los textos C se caracterizan por:</b> promover literatura infantil, creación de ambientes virtuales, para que los estudiantes refuercen procesos de lectura y escritura de una forma dinámica y llamativa</p> <p><b>Los textos D se caracterizan por:</b> ejecución de secuencias didácticas y lúdicas que permiten un aprendizaje diferente visionario donde los estudiantes son los que de manera autónoma gestionan su aprendizaje.</p> <p>Promoción de competencias TIC en el manejo de audio, imágenes para desarrollar un texto escrito.</p> <p>Vale la pena destacar el trabajo</p> <p>Una propuesta didáctica de las series de televisión: El storyboard del spin-off de El vecino</p> <p>Autor Lorenzo Gomez Delia</p> <p>Reapropiación cultural de la región antioqueña y pertenencia hacia las expresiones artísticas colombianas a</p>

		<p>través de la realización del arte conceptual y storyboard del guion “el viaje de la cigarra”.</p> <p>Autor David Castrillón Ramírez</p> <p>Los cuales siguen una línea de investigación similar a la propuesta en este proyecto. crear la secuencia didáctica donde los estudiantes desarrollan competencias TIC el mediante la escritura de cuentos.</p>
	<p>Conclusiones en relación con la investigación</p>	<p>Con base en la literatura encontrada es posible establecer que la metodología más idónea es investigación-acción participativa, siendo su objetivo “una estrategia de vida que incluye la creación de espacios para el aprendizaje colaborativo y el diseño, ejecución y evaluación de acciones liberadoras”. (Zapata, 2016 citando de Greenwood, p.7 )</p>
<p>Conclusiones</p>	<p>De la información obtenida de los textos consultados se puede concluir que:</p> <p>En la mayoría de los trabajos se evidencia que es el maestro quien diseña los recursos trasmedia para incentivar la lectura en los estudiantes.</p> <p>Los trabajos centran su atención en la promoción de buenos hábitos de lectura.</p> <p>Por estas razones el proyecto de investigación aquí planteado aporta como nuevo consiste en que no es el maestro quien crea una pieza multimedia para instrucción y desarrollo cognitivo de los estudiantes, lo que los ubicaría en un ente pasivo del aprendizaje significativo. Son los propios estudiantes los que lideran el proyecto, crean, aprenden, y desarrollan cada una de las piezas del storyboard.</p>	

## Referencias

Aurora, R. (2021). *Proyecto de aprendizaje empleando la historieta y las TIC como recursos didácticos para desarrollar la lecto-escritura en las estudiantes de 4.º grado de educación primaria*. Universidad de Piura. Facultad de Ciencias de la Educación. Área Departamental de Ciencias de la Educación.

David, C. (s.f.). *reapropiación cultural de la región antioqueña y pertenencia hacia las expresiones artísticas colombianas a través de la realización del arte conceptual y storyboard del guión “el viaje de la cigarra”*. universidad autónoma de occidente facultad de comunicación social departamento de diseño gráfico programa diseño de la comunicación gráfica .

Delgado, A. (2020). *Cuentos interactivos para la enseñanza de la vida de los profetas*. Universidad Católica de Manizales 2020.

Delia, G. (2011). *Una propuesta didáctica de las series de televisión: El storyboard del spin-off de El vecino* .

Delia, L. (may-2021). *Una propuesta didáctica de las series de televisión: el storyboard del spin-off de El vecino*. Facultad de educación Univerisad de Barcelona.

Diana, P. (2017). *Análisis del estilo de los cuentos infantiles y propuesta de diseño ilustrado “Primera Constituyente” de la ciudad de Riobamba*. Escuela Superior Politécnica de Chimborazo.

Helena, S. I. (2014). *papel de las TIC en los procesos de lectoEscritura de los estudiantes del grado quinto de primaria de la Institución Educativa Creciendo con Amor de Guachetá*. Corporación Universitaria Minuto de Dios.

Jennyfer, M. (2018). *Transmedia storytelling para las infancias: una estrategia para promover la literatura infantil colombiana, el caso del cuento infantil El Trágala de Panfila*. Corporación Universitaria Minuto de Dios.

Maria, G. (2018). *Literatura escrita por niños: El arte de escribir e ilustrar sus propias historias*. Universidad de la Rioja .

María, R. (Medellín 2016). *La Multimedia Educativa Y Los Cuentos Interactivos Como Herramienta Didactica Para Fortalecer La Comprensión Lectora: Caso Centro Educativo Rural Atanasio, Santa Bárbara Antioquia*. Universidad Pontificia Bolivariana Escuela Ingenierías Facultad De Ingeniería En Tecnologías De Información Y Comunicación

Maestría En Tecnologías De Información Y.

Martin, J. ((2019)). *Leer y escribir una construcción de nuevos mundos con el uso de las TIC*. Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Bogotá, Colombia.

MIGUEL, R. (s.f.). *diseño, desarrollo e implementación de un objeto virtual de aprendizaje como mediación tecnológica en la producción textual a partir del uso de escritura creativa*. SCRIPT-. Universidad Distrital Francisco Jose de caldas .

Rodríguez, C. (2015). *cuento gráfico digital en el desarrollo del proceso lector de los niños del grado primero del Liceo Hermano Miguel De La Salle*. Universidad Corporación Minuto de Dios .

Sonia, M. (2011). *Propuesta de diseño de un cuenrto ilustrado para niños con discapacidad auditiva de primer grado de básica del Instituto Unidad Especial "Ann Sullivan" del Municipio Sucre, Estado Miranda*. Universidad de Esparta .