

**Aprendizaje Cooperativo, Escritura Creativa y Cuentos de Ciencia Ficción.**

Natalia D.P González

Universidad Pedagógica Nacional de Colombia

Facultad de Humanidades

Departamento de Lenguas

Licenciatura en Español y Lenguas Extranjeras

Trabajo de Grado

Andrés Tarsicio Guerra

7 de mayo del 2021

## Resumen ejecutivo

El presente proyecto es una propuesta de innovación pedagógica, la cual tiene como objetivo identificar cuáles son los componentes didácticos soportados en el modelo Geneptore y el aprendizaje cooperativo que mejor contribuyen en el fortalecimiento de la producción escrita de estudiantes de grado quinto. Para ello, se realizó una revisión de investigaciones tanto nacionales como internacionales donde el tema central era el aprendizaje cooperativo, la escritura creativa y los cuentos de ciencia ficción. Esta propuesta innovación pedagógica se fundamenta en un referente teórico con autores como Hayes y Flower (1980) para describir conceptualmente el proceso de la producción escrita, el modelo de Geneptore de Finke, Ward y Smith (1997) para la escritura creativa, el modelo de aprendizaje cooperativo de Johnson, Johnson y Holubec (1994), y Barceló (2005) en cuanto a la ciencia ficción. Se diseñaron dos instrumentos de recolección de datos, una encuesta y una prueba diagnóstica, con los cuales se espera recoger información personal y académica de los estudiantes. Se aspira que esta propuesta fortalezca tanto la producción escrita de los estudiantes como el aprendizaje cooperativo.

***Palabras clave:*** Escritura creativa, aprendizaje cooperativo, modelo Geneptore, ciencia ficción.

## Summary

This project is a proposal for pedagogical innovation, which aims to identify which are the didactic components supported in the Geneplore model and cooperative learning that best contribute to strengthening the written production of fifth grade students. For this, a review of both national and international research was carried out where the central theme was cooperative learning, creative writing and science fiction stories. This pedagogical innovation proposal is based on a theoretical reference with authors such as Hayes and Flower (1980) to conceptually describe the process of written production, the Geneplore model of Finke, Ward and Smith (1997) for creative writing, the model of cooperative learning of Johnson, Johnson and Holubec (1994), and Barceló (2005) regarding science fiction. Two data collection instruments were designed, a survey and a diagnostic test, with which it is expected to collect personal and academic information from the students. It is hoped that this proposal will strengthen both the written production of students and cooperative learning.

**Keywords:** Creative writing, cooperative learning, Geneplore model, science fiction.

**TABLA DE CONTENIDO**

<b>Capítulo I: Planteamiento Del Tema A Desarrollar.....</b>	<b>5</b>
Local.....	5
Institucional.....	6
Población.....	8
Descripción del problema.....	12
Justificación.....	14
Pregunta y objetivos de investigación.....	16
<b>Capítulo II: Referente Conceptual.....</b>	<b>18</b>
Antecedentes.....	18
Referente teórico.....	24
<b>Capítulo III: Metodología.....</b>	<b>36</b>
Enfoque de investigación.....	36
Metodología de investigación.....	37
Muestra.....	38
Técnicas de recolección de información.....	40
Unidad de análisis.....	41
Consideraciones éticas de la investigación.....	44
<b>Capítulo IV: Propuesta De Innovación Pedagógica.....</b>	<b>45</b>
Descripción de las fases.....	47

<b>Capítulo V: Organización Y Análisis De Los Datos.....</b>	<b>52</b>
<b>Capítulo VI: Conclusiones.....</b>	<b>66</b>
<b>Capítulo VII: Recomendaciones.....</b>	<b>69</b>
<b>Bibliografía.....</b>	<b>71</b>
<b>Anexos.....</b>	<b>76</b>

## **Capítulo I: Planteamiento Del Tema A Desarrollar**

El tema de interés que se trabajó en este proyecto fue el aprendizaje cooperativo y la escritura creativa como estrategias didácticas para promover los procesos de producción escrita de los estudiantes de quinto grado de primaria. Con el fin de precisar y enfocar la intervención, se realizó una caracterización tanto de la institución como de la población seleccionada, dado que antes de iniciar el proyecto ya se había asignado el lugar donde se iría a desarrollar la práctica y el nivel de escolaridad, pero no se había dado a conocer el curso. Esto generó que la elección de ciclo se hiciera de forma autónoma y basándose en aquellos que proponen los Estándares Básicos de Lengua Castellana (2006). En cuanto a la caracterización de los estudiantes, se describe el ciclo 2 desde dos propuestas de intervención hechas en el mismo colegio por dos estudiantes de la Universidad Pedagógica Nacional, una encuesta y una prueba diagnóstica aplicada por la investigadora, y artículos de investigación sobre poblaciones escolares de entre los 8 y 11 años en Colombia. La caracterización de la localidad y el colegio se realizó desde páginas gubernamentales y del colegio.

### **Caracterización**

#### ***Local***

Se esperaba realizar este proyecto en el Instituto Pedagógico Nacional, ubicado en la localidad Usaqué al Nororiente de Bogotá, por lo que se realizó una caracterización inicial, sin embargo, debido a la contingencia del COVID-19 se tuvo que buscar una nueva población que fue caracterizada posteriormente en el desarrollo del documento.

Según el Consejo Local de Gestión de Riesgo y Cambio Climático (2018) esta localidad es una de las más grandes de Bogotá. Esta se distingue de las demás localidades porque hace parte de la conformación de la cadena de los cerros orientales de Bogotá, además por su origen de humedal, del cual sobrevive la cuenca Torca. Tiene una extensión total de 6.531,32 hectáreas.

En la Localidad de Usaquén pueden encontrarse todos los estratos socioeconómicos, desde el uno al seis. Igualmente tiene una zona natural ubicada en los Cerros Orientales y factores de conectividad que la privilegian gracias a su infraestructura vial y conexión con municipios como Sopó, la Calera y Chía. El Instituto Pedagógico Nacional se encuentra ubicado en un sector de conjuntos residenciales, algunos centros comerciales, parques y zonas verdes.

De acuerdo con el Consejo local de arte, cultura y patrimonio de Usaquén (2020), la localidad cuenta con una Biblioteca Pública llamada Usaquén Servitá, 4 PPP (Paraderos Paralibros Paraparques), 4 bibliotecas comunitarias, una casa de la cultura Babilonia, 6 teatros, 3 centros culturales y los siguientes 4 museos: Casa Museo Francisco de Paula Santander, Museo de Ciencias Naturales de la Universidad El Bosque, Museo de las Telecomunicaciones y Medios Electrónicos y Museo Pedagógico Colombiano.

### ***Institucional***

Según su página web, el Instituto Pedagógico Nacional es una institución colombiana de carácter mixto público, ubicado en la Calle 127 N° 11 - 20 de Bogotá. Actualmente ofrece educación desde preescolar hasta bachillerato, y cuenta con énfasis en ciencias y en arte. Según la ley 180 de 2018 fue declarado patrimonio histórico de la Nación. La sigla que maneja el Instituto es "IPN" y su lema es "trabajemos con amor, respeto, responsabilidad y honestidad".

El Instituto fue fundado en 1927, desde allí ha tenido diversos cambios que lo han ayudado a ser lo que es hoy en día. Cuenta con la idea de una escuela activa para el trabajo, de la que surge la consigna “laboremos” la cual se conserva hasta el día de hoy.

El Proyecto Educativo Institucional (PEI) que se encuentra disponible en la página del IPN tiene su última actualización en el año 2019, está orientado hacia la formación de seres humanos integrales los cuales desarrollen su dimensión ética, social, espiritual, cognitiva, afectiva y sexual. En cuanto a su misión, el IPN se centra en liderar procesos educativos donde se tenga en cuenta la diversidad de la población (económica, social, cognitiva, cultural, étnica, sexual, ética, etc.). El Instituto es el centro de formación de los profesores de la Universidad Pedagógica Nacional, pues es allí en donde ponen en práctica las muchas innovaciones pedagógicas que responden a las necesidades específicas del estudiantado, con el fin de construir personas críticas, autónomas, éticas y con sentido social, que contribuyan a la comprensión, transformación de la realidad y a la construcción de una sociedad en paz. La visión del IPN es ser un espacio de innovación constante, donde haya lugar a la reflexión acerca de las políticas educativas. Los docentes del Instituto junto con la Universidad Pedagógica Nacional esperan aportar a la formación de niños, jóvenes, adultos y maestros, que sean capaces de construir una sociedad pluralista y en paz.

La filosofía del IPN se centra en el reconocimiento propio y de los demás poniendo como pilar los derechos humanos. Los estudiantes que allí se forman deben saber aprender, ser, hacer y convivir para que su paso por el mundo deje una huella positiva.



El colegio ofrece la participación en cuatro énfasis: Social-crítico, Matemático-tecnológico, Artístico y Grupo de lo vivo. Además, oferta cursos extracurriculares de las diferentes ramas del saber y el deporte, con el objetivo de fomentar el desarrollo cultural en el tiempo libre de los estudiantes.

### ***Población Escolar***

De acuerdo con las condiciones actuales de la pandemia por el Covid-19, la siguiente caracterización de la población se estructuró en 2 categorías, unas fuentes estadísticas nacionales y otras basadas en tesis de estudiantes que realizaron su investigación en el IPN. Al final del apartado, se describió lo que la investigadora pudo encontrar en el muestreo no probabilístico por conveniencia.

La población con la cual se esperaba adelantar este proyecto de investigación eran los niños del ciclo 2 que tienen una edad promedio entre los 8 y los 11 años. En la actualidad, los alumnos de esta edad se encuentran inmersos en una cultura completamente tecnológica. Un estudio realizado en las principales ciudades del país por la empresa de telecomunicaciones Tigo UNE y la Universidad de EAFIT en el año 2019, el cual tenía como objetivo caracterizar la relación de los colombianos con el uso de las TIC y el internet, encontró que el 97% de los niños entre los 9 y 16 años usan el internet para hacer trabajos, el 93% para escuchar música, el 78% para jugar, el 72% para ver películas y el 84% para redes sociales.

Dentro de los encuestados, el 75% accede al internet desde sus celulares y el 55% desde dispositivos portátiles, Se determinó que al menos el 55% de la población ha tenido contacto con

personas desconocidas en internet, además el 12% informó haber sufrido algún tipo de Ciberbullying y 35% haber visualizado contenido sexual.

Por otro lado, de acuerdo con el DANE en su último informe del año 2018, en el país hay en total 48 millones 258 mil 494 habitantes, de estos el 51,2 % son mujeres y el restante, hombres; el 8,4 % de la población total representa los niños de entre los 0 y los 10 años. Además, los departamentos con mayor porcentaje de población en edades jóvenes son Amazonas, Putumayo y Guainía.

Tratando de caracterizar los niños de esa edad se acudió a los estudios realizados por Ausubel (2002) el cual indica que los estudiantes aprenden mediante la asociación, articulación e intercambio de los nuevos conocimientos con los que ya posee. La nueva información que se aprende no debe ser memorística, sino que se debe incorporar a la estructura mental y de esta forma, pueda pasar a ser parte de la memoria comprensiva.

De acuerdo con los Estándares Básicos de Competencias del Lenguaje (2006) decretados por el Ministerio de Educación de Colombia, los niños del ciclo 2 (cuarto y quinto) deben desarrollar ciertas habilidades. Estas se deben reflejar en la producción textual, comprensión e interpretación textual, literatura, dominio de medios de comunicación y otros sistemas simbólicos y en la ética de la comunicación. Para esto deben leer, reconocer e interpretar los diversos tipos de literatura como los cuentos, mitos, leyendas, fabulas, obras de teatro y poemas. Además, los estudiantes en este ciclo no solo deben reconocer los elementos constitutivos de los textos, sino de toda la situación comunicativa como el medio, el mensaje, el interlocutor, el canal, etc.

Según la tesis de grado realizada por Bermúdez (2017) en el Instituto Pedagógico Nacional con los estudiantes del grado 502, se encuentran entre los 8 y 12 años de edad, la mayoría vive en con sus padres, quienes cuentan con estudios universitarios, especializaciones y maestrías.

Dentro del aula, el autor encontró que los estudiantes son disciplinados, es decir, prestan atención a la clase, cumplen con las tareas y participan activamente en las sesiones, en algunos casos hay alumnos dispersos, pero en general halló un grupo unido y responsable. En las observaciones realizadas por Bermúdez (2017) se puede evidenciar que, respecto a la parte oral, los estudiantes cuentan con un dominio general para expresar sus opiniones, argumentos y deseos, pues son claros y coherentes al momento de hablar, solo en algunos casos son tímidos, pero regularmente son participativos. En relación con la lectura, los niños saben diferenciar sin problemas los distintos tipos de textos de acuerdo a su nivel académico: cuento, fábula, noticia, artículo, etc.

En cuanto a la prueba diagnóstica de escritura que aplicó el investigador, descubrió que los alumnos en su mayoría presentaban dificultad para generar conexión entre ideas; también se pudo evidenciar que no leen correctamente las instrucciones, por lo cual, cuando se les pide escribir algo sobre una pregunta específica, responden equivocadamente. Además, en los distintos escritos que realizaron, se comprobó que la mayor parte de la población de estudio incluyó nombres, personajes, lugares y situaciones de su entorno, incluso las instalaciones de su colegio, es decir, hay una fuerte familiaridad entre lo que escriben y su ambiente.

Otra de las tesis que se tomó como referencia para esta caracterización, fue la realizada por Rodríguez (2020) donde describe al curso 401 del Instituto Pedagógico Nacional. La autora realizó una investigación encontrando que la edad en promedio oscila los 10 años. Respecto al uso del internet, el 57% lo usa al menos 2 horas al día, 25%, entre 3 y 4 horas, 7%, entre 5 y 6 horas y 11%, más de 6 horas. La actividad *online* que prefieren hacer es escuchar música en YouTube y en segundo lugar usar WhatsApp. De acuerdo a las preferencias de materias, al 57% de la población no le gustan las humanidades ni las artes.

En cuanto a preferencias, al 79% de la población le gusta leer y solo al 57% le gusta escribir. La autora refiere que, a pesar de que es un grupo atento y participativo, muchas veces es indisciplinado y disperso.

Con respecto a la prueba diagnóstica aplicada por Rodríguez (2020) el 66% de la población tuvo un desempeño positivo en la tarea de la escritura en cuanto a coherencia y signos de puntuación, pero es importante notar que la mayoría de los escritos no pasó de las 5 líneas. La autora refiere que lo anterior se debe a que en la clase se privilegia la lectura, y los pocos espacios donde se propicia la escritura, se limitan a un ejercicio de copia.

Como se mencionó anteriormente, la población de estudio propuesta eran los estudiantes de quinto grado del instituto Pedagógico Nacional, pero debido a la contingencia del Covid-19 se tuvo que buscar una nueva población. El nuevo grupo estuvo conformado por tres estudiantes de grado quinto de primaria de un colegio público ubicado en la ciudad de Chiquinquirá – Boyacá. Según la prueba diagnóstica que se les aplicó (ver anexo 4) se puede evidenciar que las niñas no saben diferenciar entre los distintos tipos de texto ni los personajes de una historia, pues dos de

las tres niñas respondieron mal a estas preguntas. Además, cuando se les pidió que caracterizaran a un personaje, se limitaron a escribir unas pocas líneas donde incluían parte del enunciado donde se les daba la instrucción. Asimismo, en la parte donde debían poner un sinónimo a la palabra subrayada, tuvieron que recurrir al diccionario pues confundían el término sinónimo con el antónimo, esta fue la única parte de la prueba donde el resultado fue satisfactorio. Finalmente, se les pidió escribir un cuento corto, en ellas escribieron un texto corto el cual no cumplía con las características generales de un cuento (inicio, nudo y desenlace) también hubo falencias ortográficas, de coherencia y de cohesión.

Con base en la información anterior, se evidenció un nivel bajo de producción escrita en las poblaciones estudiadas, debido quizá a la poca importancia que se da a la escritura en el aula, pues se privilegia el trabajo individual de lectura y copia. Esto demostraría la necesidad de implementar la escritura creativa de cuentos de ciencia ficción junto con el modelo de aprendizaje cooperativo, pues resulta ser una estrategia atractiva y novedosa para los estudiantes, donde se trabaja temas de interés de acuerdo a su nivel académico y en equipo, mientras se mejora la producción escrita.

### **Descripción del Problema**

De acuerdo con la caracterización de la población estudiantil, basada en investigaciones que realizaron estudiantes de la UPN en el Instituto Pedagógico Nacional y la prueba diagnóstica aplicada por la investigadora, se encontró que había dificultades en la escritura. Esto, debido a varios factores entre ellos: la inadecuada importancia que se le da a la escritura en el aula, pues se priorizan actividades como la lectura y la copia, falta de interés por parte de los estudiantes hacia

la escritura, temas alejados de los gustos de los alumnos, poca coherencia y cohesión en los textos que se producen dentro del aula, además, de baja producción en cuanto a extensión, ya que los escritos no pasaron de los 5 renglones.

La escritura es una habilidad transversal en todas las áreas, pues les permite a las personas comunicarse, expresar sus ideas, compartir sus gustos y conocimientos, además, es de suma importancia en la sociedad pues permite que cada ser humano se desarrolle de forma óptima en varios espacios de la vida. Si desde las primeras etapas de la escolaridad, los niños empiezan a tener fallas en su producción escrita, ya sea porque no le encuentran un gusto, importancia general, o porque se les dificulta crear ideas coherentes, se les debe brindar un acompañamiento donde no solo logren superar los obstáculos, sino que le encuentren un valor a escribir, pues es una actividad que trasciende el diario vivir.

Si los problemas de escritura no se trabajan y se deja avanzar a los estudiantes hasta grados superiores, cada vez será mucho más difícil para ellos escribir y por ende, resultará ser una actividad molesta impuesta -pues deben cumplir con ciertos estándares, y alejada de sus intereses. Cuando estos llegan a la universidad y el mundo laboral, serán incapaces de expresar sus ideas, proponer soluciones, hacerse entender, responder a sus responsabilidades diarias, incluso entablar una conversación o pedir un permiso por escrito, pues no contarán con las habilidades necesarias para comunicarse correctamente. Además, no poderse comunicar ni expresar de forma adecuada, creará frustraciones que se verán reflejadas en los distintos entornos de cada persona.

## **Justificación**

La propuesta de intervención pedagógica que se planteó para este proyecto fue aplicada mediante el siguiente blog <https://nataliagonzalez221.wixsite.com/monsite> y estuvo basada en la escritura creativa de cuentos de ciencia ficción mediante el aprendizaje cooperativo y el modelo Geneplore. El interés por trabajar la escritura, nació después de revisar tesis como la de Rodríguez (2020) y Bermúdez (2017) y la prueba aplicada por la investigadora, en la que se evidenció que la mayoría de los estudiantes tenían dificultades en esta habilidad.

Asimismo, después de realizar una lectura y verificación de proyectos de investigación realizados tanto a nivel nacional como internacional, se pudo evidenciar que hay muy pocos, o ningún trabajo donde se haya incluido todos los componentes en los cuales se basa esta investigación, es decir: escritura creativa, aprendizaje cooperativo, modelo Geneplore y cuentos de ciencia ficción. De allí nace la necesidad de implementar una propuesta de innovación que incluya elementos y modelos que normalmente no se tienen en cuenta al momento de realizar proyectos en torno a la mejora de la escritura.

Además, resulta importante crear propuestas pedagógicas innovadoras las cuales estén guiadas a potencializar esta habilidad y en donde se tengan en cuenta los intereses de los alumnos, pues como se pudo notar en las observaciones revisadas, hasta el día de hoy se sigue concibiendo la escritura como una actividad individual, la cual muchas veces se reduce al ejercicio de copia y transcripción del tablero al cuaderno, donde no se tienen en cuenta temas ni actividades que motiven a los estudiantes a escribir, por lo cual no solo su motivación se ve afectada sino la creatividad para realizar los distintos ejercicios dentro y fuera del aula.

Teniendo en cuenta lo anterior, el objetivo del presente proyecto fue mejorar los procesos de producción escrita de tres estudiantes que se encontraban cursando quinto grado de primaria, mediante la escritura creativa de cuentos de ciencia ficción, el modelo de aprendizaje cooperativo y el modelo Geneplore. La idea de implementar el Modelo de Aprendizaje Cooperativo (1994), surgió no solo tras la lectura de las didácticas usadas en el aula de las tesis que se revisaron, sino en la experiencia propia como estudiante y futura docente. Pues no hay una tendencia hacia la innovación en la escritura, ni hacia las prácticas de trabajo cooperativo en torno a ella. Es común encontrar que la escritura en el aula se simplifica a ser una actividad en solitario, lo cual crea que los estudiantes la vean como un tarea impuesta, individual y alejada de sus intereses.

En cuanto al modelo Geneplore (1997), se observaron unos avances importantes en la comprensión de la mente creativa y se hizo un ajuste a esta propuesta ya que generalmente propuestas de este tipo no son llevadas al campo pedagógico. Todo lo anterior resultó innovador e importante, pues la aplicación de las subcategorías escogidas al ejercicio investigativo, fue un apoyo en cuanto al análisis y planeación de las actividades que se realizaron, y así lograr que las estudiantes mejoraran su producción escrita. Además, este es un modelo que ha sido aplicado en varias poblaciones y el cual ha arrojado resultados satisfactorios, los cuales se esperan encontrar en la aplicación del mismo.

Por otra parte, se usó el cuento de ciencia ficción, pues se tomó de referencia lo propuesto por Vygotsky (1995) en la teoría sociocultural, en la que afirmaba que los niños nacen con un repertorio básico de habilidades que permiten su desarrollo intelectual. Estas funciones mentales son: atención, sensación, percepción, memoria. Por medio de la interacción dentro de un entorno sociocultural, estas funciones se desarrollan en procesos psicológicos superiores. Según



Vygotsky (1995) las funciones cognitivas se desarrollan a través de las creencias, valores y herramientas de adaptación intelectual de la cultura en la que una persona se desarrolla, y por lo tanto, determinadas socioculturalmente.

Lo anterior se traduce en una relación directa del cuento de ciencia ficción con la mente creativa de los niños con los cuales se realizó la intervención, pues en la edad en la que se encontraba la población, el juego simbólico es una cualidad propia. En esta etapa, los niños se caracterizan por la capacidad de ingenio y fantasear en la creación de mundos posibles y personajes fantásticos, lo cual es característico de este tipo de cuentos.

Finalmente, la propuesta resulta ser un proyecto al cual se le debe apostar, no solo porque trata un tema de suma importancia el cual es la escritura, sino por su carácter innovador, el cual puede ser una pauta para que el tema se investigue más a fondo desde el contexto colombiano y para que propuestas como estas sean llevadas al aula más frecuentemente.

### **Pregunta y objetivos de la investigación**

La propuesta de intervención respondió al tema de investigación que se planteó y tuvo en cuenta los antecedentes revisados, apuntó a mejorar los procesos de producción escrita de tres estudiantes que se encontraban en quinto grado de primaria, mediante la escritura creativa de cuentos de ciencia ficción, el modelo de aprendizaje cooperativo y el modelo Geneplore.

Teniendo en cuenta lo anterior se planteó una pregunta de investigación, un objetivo general y tres objetivos específicos.

### ***Pregunta de investigación***

¿Qué elementos didácticos debe contener una propuesta de innovación pedagógica soportada en el modelo Geneplora y el aprendizaje cooperativo que contribuyan a fortalecer el proceso de producción escrita de estudiantes de grado quinto de primaria?

### ***Objetivo General***

Identificar cuáles son los componentes didácticos soportados en el modelo Geneplora y el aprendizaje cooperativo que mejor contribuyen en el fortalecimiento de la producción escrita de estudiantes de grado quinto.

### ***Objetivos específicos:***

1. Reconocer la forma en la cual las restricciones propias del modelo Geneplora activan procesos escriturales en los estudiantes.
2. Comprender los componentes del aprendizaje cooperativo como dinamizadores que contribuyen al mejoramiento de la producción escrita, identificando su carácter social.
3. Determinar qué elementos de la propuesta de innovación pedagógica propuestos en el blog son los que más ayudan en la escritura de cuentos de ciencia ficción.

## Capítulo II: Referente Conceptual

### Antecedentes

El siguiente apartado corresponde a los antecedentes encontrados sobre tesis que hayan tenido en común como tema de investigación la escritura creativa, el modelo de aprendizaje cooperativo, el modelo Geneplore y los cuentos de ciencia ficción. Se escogieron 4 tesis de acuerdo a la pertinencia con el proyecto, 3 de ellas son de carácter Nacional y 1, internacional.

Es importante aclarar, que en la búsqueda realizada solo muy pocas tesis cumplieron con todos los temas que se proponen para esta investigación, pues solo trabajaban dos o 3 tres de los 4 temas, por ejemplo, la escritura creativa y el aprendizaje cooperativo, pero no incluían el cuento de ciencia ficción o el modelo Geneplore.

Una de estas tesis fue la publicada por Gómez, Morales, Muñoz, Platarrueda y Ortiz en el 2004 titulada “Procesos cognitivos creativos que subyacen a la producción de narrativa de ficción”. Este estudio realizado en la Universidad Javeriana de Colombia, fue de tipo descriptivo con un diseño no experimental, estuvo aplicado a dos escritores profesionales escogidos de forma intencional que cumplieran con características en común como la formación en el área lingüística y literaria. Los escritores debían realizar un proceso de construcción narrativa a partir de la asignación de dos palabras clave que debían ser la base de un cuento de ciencia ficción. Los investigadores usaron dos instrumentos de recolección de información, el formato base con las instrucciones y matrices para el registro.

En cuanto al procedimiento, el primer paso fue la definición de la unidad de análisis, escogiendo el texto narrativo como instrumento donde se podía demostrar mayor evidencia de la actividad mental y creativa. Los autores (2004) hicieron pruebas piloto con distintas poblaciones para verificar que las pruebas fuesen claras. A partir de allí, se plantearon las restricciones en cuanto al vocabulario, las palabras fueron montaña y fuego. La tarea de escritura final se hizo mediante computadora y en un tiempo de dos horas.

Los investigadores (2004) usaron el modelo Geneplore y de este las categorías: procesos generativos, estructuras preinventivas, propiedades preinventivas y procesos exploratorios. El objetivo era usar este modelo para identificar los procesos cognitivos creativos involucrados en la producción y comprensión de la narrativa de ficción. El estudio permitió concluir que los autores utilizaron el recuerdo y la asociación en la creación de los personajes, en cuanto a la estructura del texto usaron una estructura de línea de inicio, nudo y desenlace, con figuras narrativas de elipsis y analepsis.

Los resultados de la evaluación del proceso del texto narrativo realizada por Gómez, Morales, Muñoz, Platarrueda y Ortiz (2004) confirmaron que la creatividad no requiere de la articulación de todos los procesos generativos y exploratorios descritos en el modelo. Además, concluye que el modelo Geneplore utilizado para la creatividad en la narrativa de ciencia ficción es apropiado y eficiente. También advierten que los resultados de este estudio no pueden ser generalizados, pues se requiere de una muestra más grande.

Por otra parte, otra de las tesis encontradas fue la escrita por González y Pineda en 2019, esta fue publicada bajo el título de "Inteligencias múltiples, un espacio para la escritura" y fue

realizada en la Universidad Pedagógica Nacional. El objetivo del estudio era fortalecer los procesos escriturales de los estudiantes del grado 601 y 602 de un colegio ubicado en Bogotá, a través del aprendizaje cooperativo y la teoría de las inteligencias múltiples. Se buscó principalmente mejorar las propiedades textuales de coherencia y cohesión.

La metodología de investigación usada fue de investigación acción con enfoque cualitativo. El trabajo estaba dividido en 3 fases, la primera se basó en una presentación y acercamiento de los temas, la segunda en la organización de los grupos de trabajo y la tercera en la recopilación de información. Es importante destacar que el trabajo cooperativo fue dividido en grupos homogéneos y heterogéneos. Se realizaron ejercicios como resúmenes, búsqueda, selección y estructuración de información para trabajar la coherencia. En cuanto a la cohesión, se hicieron actividades como escribir textos a partir de frases, sustitución de palabras, marcar gráficamente y puntuar un texto. Además, al mismo tiempo cada taller incluía una inteligencia que se desarrollaba junto con los ejercicios nombrados anteriormente.

El tiempo estimado para la ejecución del trabajo fue de 3 semanas, donde se buscó hacer una comparación entre la prueba diagnóstica aplicada y el producto final. El análisis mostró que no todos los resultados fueron satisfactorios, pues hubo dificultad al inicio para realizar las actividades cooperativas, ya que hay un fuerte arraigo de los estudiantes por trabajar individual y competitivamente. Además, fue más difícil desarrollar lo planeado en los grupos heterogéneos y por el contrario fue más efectiva en los grupos homogéneos. Asimismo, las autoras encontraron que el componente del aprendizaje cooperativo más notorio fue la interdependencia positiva y las habilidades interpersonales.

Finalmente, se concluyó que la incorporación y reconocimiento de las inteligencias múltiples mejoró la motivación y despertó interés por los temas a trabajar. En cuanto a las habilidades en la escritura, las actividades hicieron que los estudiantes pudiesen maximizar el aprendizaje y las composiciones, mejorando los niveles de logro en los procesos escriturales.

Otro de los archivos a nivel nacional que se revisó fue la monografía realizada por Vela en el año 2019 bajo el título de "El desarrollo de los procesos cognitivos creativos en torno a la escritura, en niños de 7 a 13 años". Esta investigación fue realizada en la Universidad Distrital Francisco José de Caldas y fue de tipo cualitativo. La población escogida fueron 20 niños del barrio San Pedro de Tibabuyes de entre los 7 y 13 años. El objetivo principal del estudio era conocer y describir el desarrollo de los procesos cognitivos creativos en torno a la escritura. En cuanto a los instrumentos de recolección de información, se usó la entrevista semiestructurada, formato de registro y entrevista socio económica. Las fases de la investigación se tomaron a partir de la categoría generativa y exploratoria del modelo Geneplore.

El trabajo se realizó de 2 a 3 sesiones por semana en un lapso de 3 semanas, cada sesión fue de una hora y cuarenta minutos. A partir del modelo Geneplore, la autora realizó una tabla donde evaluaba los principales aspectos propuestos por Finke, Ward y Smith: originalidad e innovación, e incluyó como tercer ítem el proceso en general de la escritura.

Para el análisis de resultados, se escogieron aquellos participantes que demostraron los cambios más significativos de la primera a la última sesión. El estudio concluyó que los procesos cognitivos como síntesis mental, transformación y mezcla mental se dificultan más en los niños entre 7 y 8 años. Además, permitió confirmar que la enseñanza de la escritura y la lectura en

relación con la creatividad permiten que los individuos se interesen por sí mismos en estos procesos. Finaliza afirmando que se pueden estimular los procesos cognitivos creativos usando el modelo Generople, pero se deben propiciar ambientes escolares que permitan la interacción, la innovación y el desarrollo de la creatividad.

En cuanto a las tesis internacionales revisadas, se escogió la de Hijazo publicada en el año 2020 con el título "Escritura creativa y aprendizaje cooperativo: herramientas reconciliadoras con el aprendizaje de la expresión escrita" Esta investigación fue realizada en la Universidad de Zaragoza y propuso el aprendizaje cooperativo y la escritura creativa como recurso para mejorar las habilidades de la escritura. La población estaba conformada por estudiantes de quinto de primaria. Dentro de los objetivos estaban mejorar las estrategias y técnicas implicadas en la planificación, traducción y revisión, producir textos con diferentes intenciones comunicativas y desarrollar habilidades de trabajo en equipo.

Para la metodología se crearon grupos basándose en el aprendizaje cooperativo y el trabajo fue desarrollado en 8 sesiones de clase. Es importante destacar que la autora tuvo que replantear la forma evaluativa pues debido a la contingencia del COVID-19 tuvo que interrumpir la investigación de forma presencial al igual que el trabajo en equipos. El estudio estaba diseñado para realizarse en grupos de varios alumnos, pero finalmente se realizó en equipos de dos alumnos de manera virtual.

Hijazo (2020) concluyó que, a partir de la escritura creativa y la contextualización de las actividades propuestas, se favorece una visión de la escritura como herramienta de comunicación, mejora las estrategias de planificación, composición y revisión, además, ayuda a fomentar un

pensamiento crítico y creativo. Dentro de las limitaciones, la autora resalta que, por los inconvenientes ya mencionados, tuvo que replantear y dejar al lado varias actividades propuestas, pues no había forma de aplicarlas, por lo que hubo aspectos que no se pudieron estudiar a fondo.

Las tesis presentadas, fueron un referente teórico para el presente estudio, por su proximidad al tema de esta investigación, es decir, la producción escrita. Además, todas fueron citadas porque incluían al menos un ítem de los 4 de los cuales se centró esta tesis. También en cuanto a la población, 3 de las 4 tesis fueron aplicadas a estudiantes adolescentes de diferentes colegios.

Asimismo, estas contribuyeron a hacer una revisión de autores pues todas tuvieron un soporte teórico desarrollado y con argumentos claros donde citaron distintas fuentes. Además, aunque algunas de ellas se comparten, las ideas y conceptos desarrollados ayudaron a fortalecer la comprensión de algunos aspectos clave del fundamento teórico planteado. Igual sucedió con las actividades e incluso la organización de grupos (tal fue el caso de la tesis de los grupos homogéneos y heterogéneos) que sirvieron para reflexionar más a fondo sobre las tareas planeadas y revisar que fuesen acordes con las metas planteadas. Igualmente, sirvieron como muestra para probar que los temas han sido estudiados con anterioridad, y que en las poblaciones donde fueron aplicadas las propuestas, hubo mejoras significativas en las habilidades textuales.

Es importante destacar, que con base en la tesis de Gómez et al (2014) en la que se concluyó que la creatividad no requiere de la articulación de todos los procesos descritos en el modelo Geneplore, se decidió usar para el proyecto un solo subproceso por cada proceso general del modelo. De los procesos generativos se escogió la transformación mental; de las estructuras



preinventivas se optó por las combinaciones verbales; de las propiedades preinventivas se tomó la divergencia, y finalmente, de los procesos exploratorios se seleccionó la evaluación de hipótesis. Los anteriores se escogieron teniendo en cuenta la pertinencia de cada uno con el tema del proyecto y son explicados posteriormente en el referente teórico uno por uno.

Por otra parte, las anteriores investigaciones se alejaron de la presente propuesta en cuanto a que ninguna estudió el fenómeno de la escritura desde postulados de la ciencia computacional con la producción escrita de cuentos de ciencia ficción. Esto resultó ser un reto, pues se pretendió demostrar que incorporando los distintos temas se puede mejorar la producción escrita de una manera innovadora, donde se tuvieran en cuenta los intereses y gustos de los estudiantes, y a la vez estos aprendieran a trabajar en equipo e individualmente de manera motivada.

## **Referente Teórico**

En esta investigación, se escogió una serie de autores para la conceptualización de cada uno de los términos trabajados, por su pertinencia en cuanto al objetivo que se pretendía alcanzar. Los conceptos que se desarrollaron principalmente fueron: escritura, escritura creativa, modelo de cognición creativa o Geneplore, modelo de aprendizaje cooperativo y cuentos de ciencia ficción.

### ***La escritura como proceso***

Durante muchos años se ha intentado caracterizar la escritura a partir de diversas teorías, de acuerdo con la RAE escribir es "representar las palabras o las ideas con letras u otros signos trazados en papel u otra superficie". También uno de los conceptos más destacados es el de

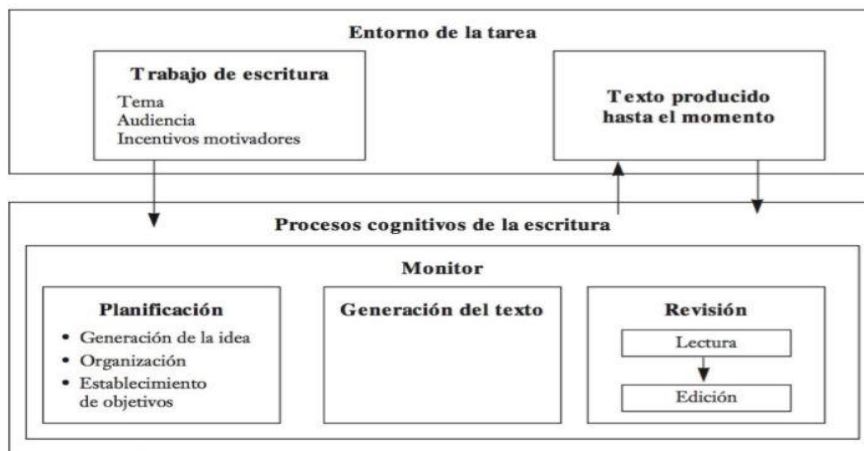
Ferreiro y Teberosky (1979) quienes defienden que la escritura no se debe limitar al proceso de copiar, sino a la producción de sentidos por medio de signos gráficos y esquemas de pensamiento del escritor. Por otra parte, para Cárdenas (2015) la escritura no es solo un saber hacer, sino un proceso consciente y reflexivo, es decir, un saber pensar cuyos efectos influyen tanto en la producción de un texto como los elementos que lo constituyen. Este proceso tiene el fin de comunicar, argumentar y expresar sus propias ideas y posturas frente a los diversos temas de la vida diaria.

Por otra parte, para Salgado (2014) la escritura no es solo una herramienta que permite la comunicación, sino un instrumento que desarrolla ciertas estructuras del pensamiento y que promueve las distintas formas de análisis que difícilmente pueden ser llevadas a cabo en el lenguaje oral.

El concepto que se vinculó para esta tesis, es el propuesto por Hayes y Flower (1980) quienes mediante un modelo descriptivo recrearon el proceso cognitivo de la escritura. Con este, los autores buscaron mostrar los procesos mentales a los cuales llegan las personas al momento de realizar la tarea de escritura. Según Hayes y Flower (1980), el emisor debe tener en cuenta el tema de su escrito, su receptor, tipo de texto, intenciones, canal, entre otros.

**Figura 1**

*Modelo cognitivo de la escritura propuesto por Hayes y Flower (1980)*



Nota. La imagen representa el modelo descrito de la escritura propuesto por Hayes y Flower (1980). Tomado de *un modelo teórico para entender el mundo del escritor por A. Margarit, 2003*.

Los procesos mentales que describen Flower y Hayes (1980) están divididos en tres etapas: planificación, producción y revisión. La planificación es principalmente un proceso mental, allí ocurre la fijación de metas y objetivos, allí se trabaja todo lo relacionado con la planeación de metas a cumplir, lluvia de ideas, caracterización de personajes, tiempo, espacio y lugar del cuento de ciencia ficción. La producción o textualización se refiere al momento en que las ideas dejan de ser una planificación mental y se transforman en frases escritas aceptables sobre el papel, en esta parte fue donde la escritura creativa se vio reflejada a través de la creación del cuento de ciencia ficción mediante el trabajo cooperativo. La revisión, como su nombre lo indica, es el momento en que al autor revisa lo que ha escrito y a partir de allí realiza cambios o reformula el escrito; en este punto, se leyó el cuento al interior del grupo y se decidieron los

cambios por hacer. Se autoevaluaron las alumnas teniendo en cuenta que el texto cumpliera con las subcategorías escogidas del modelo Geneplore.

### *Escritura creativa*

Respecto a la escritura creativa, su conceptualización resultó un tanto compleja en el contexto colombiano, pues no se ha desarrollado un interés común por estudiarla a fondo en comparación con otros países. Según Orrantia (2012) el término nace en Estados Unidos bajo la idea de que la escritura es un oficio que puede aprenderse, es decir, no es un talento innato con el cual se nace sino una habilidad que se desarrolla. En 1936, en la Universidad de Iowa, fue donde se dictaron los primeros cursos bajo este título, en la actualidad hay más de 500 cursos, entre especializaciones y talleres donde asiste cualquier tipo de público que desea exponer sus obras e ir más allá de su proceso individual.

En el contexto colombiano, según Orrantia (2012) para Bibliowicz, director de la Maestría de Escrituras Creativas de la Universidad Nacional de Colombia, la escritura creativa llegó tarde y estuvo limitada por prejuicios que llevaron a prohibirla y perseguirla, restringiéndola a las noches y en solitario. Es hasta 1962 que Eutiquio Leal junto con la ayuda del intelectual cartagenero Roberto Burgos Ojeda, fundó el primer taller de escritura creativa en la Universidad de Cartagena. Desde allí se ha intentado implementar, aunque muchas veces con poco éxito, talleres de escritura cooperativa, pues el imaginario de que la escritura no es un oficio serio, sino un pasatiempo sigue hasta el día de hoy.

### *Modelo de cognición creativa o Geneplore*

Teniendo como base el recorrido histórico que realizó Orrantia (2012) acerca de la creatividad, es importante destacar que la mayoría de estudios modernos coinciden en caracterizarla como una habilidad de diversos procesos mentales y habilidades cognitivas que se pueden desarrollar y mejorar a través de la práctica. Para esta investigación se tuvo en cuenta el modelo de cognición Creativa o Modelo Geneplore propuesto por Finke, Ward y Smith (1997) quienes ven la creatividad como una capacidad innata de todos los seres humanos, diseñada no solo para ser desarrollada sino para acomodarse a las distintas situaciones de la vida diaria. El enfoque del modelo es dar una explicación de los procesos mentales que ocurren en el acto creativo.

De acuerdo con Gómez et al (2004) para comprender el modelo Geneplore es importante primero tener en cuenta la teoría propuesta por Margaret Boden (1994) quien es una de las precursoras e investigadoras que más ha aportado al campo de la creatividad. Para la autora, cualquier persona puede llegar a altos niveles de creatividad si recibe una correcta educación, guiada a explorar y potencializar sus habilidades. Asimismo, afirma que las personas creativas poseen estructuras mentales más amplias que la gente del común, pues generan infinidad de posibles soluciones al momento de encontrarse una restricción.

Una restricción es una limitación, es decir un obstáculo en el camino. Las restricciones contrario a lo que muchas personas podrían pensar, son las que hacen posible la creatividad, pues estas crean un mundo de soluciones el cual es explorado por cada sujeto de forma distinta al momento de un acto creativo.

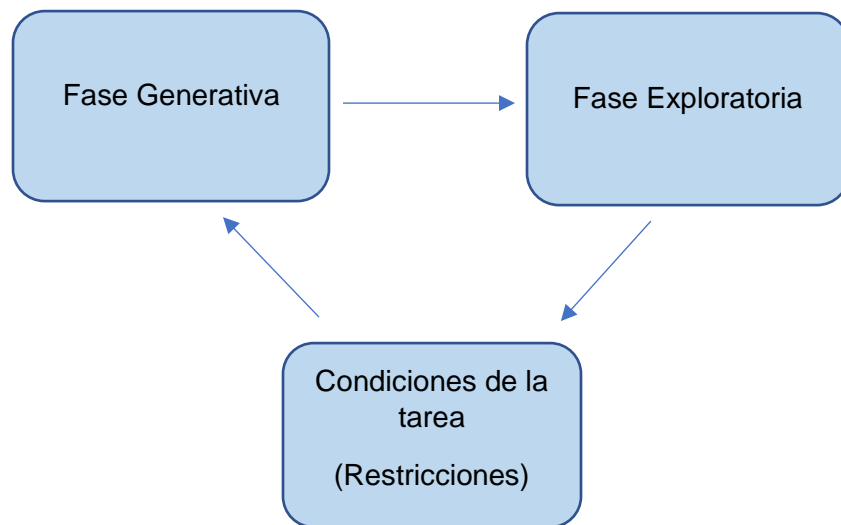
Según Boden (1994) una idea creativa genera un espacio conceptual históricamente nuevo en la mente, pues, aunque tome características de ideas que ya posee cada ser humano, nunca será una réplica exacta de un pensamiento anterior. Estos procesos mentales crean mapas que ayudan a explorar los espacios conceptuales de la mente de manera espontánea.

En cuanto al modelo Geneplore (1997) se denomina de esta forma porque es la suma de la generación y la exploración de las posibilidades creativas de una idea, es decir, la creatividad no es el resultado de un proceso único, sino la consecuencia de varios procesos mentales.

En el modelo el hecho creativo es el resultado de la interacción de varios procesos mentales, los que se dan procesualmente, este proceso se ve afectado por el contexto externo y situaciones internas como el medio y la personalidad. Cuando una persona se enfrenta a resolver un problema creativo, se generan en su mente los procesos generativos y los procesos exploratorios (Atehortúa, 2013, P.32).

Según Gómez et al (2004) el modelo consta de dos componentes principales, la fase generativa y la exploratoria, las cuales dependen de las condiciones de la tarea, es decir las restricciones que se encuentren. La fase generativa es donde se construyen las representaciones mentales, también llamadas estructuras preinventivas, estas son el resultado de una serie de procesos generativos particulares, los cuales promueven el descubrimiento creativo. Las estructuras preinventivas representan los procesos internos. Por otra parte, la fase exploratoria es el proceso de traducción de los pensamientos mentales a ideas significativas. En esta fase los procesos ocurren de manera más organizada y sistemática, es decir, prima el procesamiento

serial. Para que un proceso creativo sea exitoso debe pasar por estas dos fases y aprobarlas de manera satisfactoria.



Además, de las dos principales fases se desprenden unas categorías y subcategorías las cuales envuelven los procesos internos que se ejecutan en la creatividad, pero de forma más detallada. Estas categorías son: procesos generativos, estructuras preinventivas, propiedades preinventivas y procesos exploratorios. De acuerdo con Gómez et al (2004) es importante destacar que el acto creativo no involucra el uso de todas las categorías ni subcategorías que se incluyen en el modelo, pues se entiende que cada una de ellas posee variedad de propiedades y ninguna es necesaria u obligatoria, entonces el uso de ellas depende del sujeto y de la condición en la cual se encuentre.

Procesos Generativos	Estructuras Preinventivas	Propiedades Preinventivas	Procesos Exploratorios
Recuerdo	Patrones visuales	Ambigüedad	Encuentro del atributo
Asociación	Mezclas mentales	Incongruencia	Interpretación conceptual
Síntesis mental	Categorías inusuales	Divergencia	Inferencia funcional
Transformación mental	Modelos mentales	Emergencia	Cambio contextual
Transferencia analógica	Combinaciones conceptuales	Novedad	Evaluación de hipótesis
Reducción categorial			Búsqueda de limitaciones

Como se muestra en la tabla anterior, las categorías del modelo están compuestas a su vez por una variedad de subcategorías. Para la aplicación de esta tesis se escogió una subcategoría por cada categoría, es decir, solo se tomaron cuatro. Esto con el fin de trabajar y estudiar de forma más centrada fases específicas del pensamiento.

De los procesos generativos se escogió la transformación mental, que es donde los conceptos se relacionan con otros para generar conceptos más complejos, alterando su significado inicial. De las estructuras preinventivas, se seleccionaron las combinaciones verbales, que refieren las relaciones entre palabras y frases conducentes a exploraciones literarias. Para las propiedades preinventivas, se hizo uso de la divergencia, como capacidad para encontrar múltiples usos y significados a una misma estructura. Finalmente, en los procesos exploratorios



se optó por la evaluación de hipótesis que es donde se buscan soluciones a los problemas a través de la interpretación de las estructuras.

Las anteriores subcategorías se escogieron de acuerdo con la pertinencia del tema a trabajar, pues se esperó evidenciar su aplicación en las distintas actividades que se propusieron en el blog. Su evaluación se realizó en una escala de 1 a 10, donde cada subcategoría representa un 25% del 100% total. Se tuvo en cuenta la creatividad e ingenio para darle solución a las restricciones planteadas y las posibles combinaciones del lenguaje.

### ***Modelo de aprendizaje cooperativo***

En cuanto al modelo de aprendizaje cooperativo, de acuerdo con Vera (2009) la idea surge en la cultura occidental, donde se empieza a hablar de las ventajas del aprendizaje entre iguales. Posterior a esto, a finales del siglo XVIII Joseph Lancaste y Andrew Bell incorporan la idea de aprender en grupos cooperativos. Finalmente la idea llega a manos de Francis Parker y John Dewey en Estados Unidos, quienes se convierten en los precursores al desarrollar e implementar este modelo en sus proyectos pedagógicos.

Según la autora (2009) a partir del siglo XX se empieza a difundir en todo Estados Unidos este modelo como un modo de lucha contra el aprendizaje tradicionalista e individualista predominante del momento. Este modelo sigue vigente hasta el día de hoy en todas partes del mundo, por lo cual es normal encontrar estudiantes de todos los países en una sola aula, pues este se planteó para que influyera de manera positiva en la interculturalidad de los distintos continentes y que de esta forma se mejorara e incrementara el aprendizaje.

En la presente investigación se usó el concepto desarrollado por Johnson, Johnson y Holubec (1994) para quienes el aprendizaje se da desde la participación activa y directa de los estudiantes, y aunque se puede llegar al conocimiento de manera individual se logra más fácil mediante el trabajo cooperativo. Para los autores (1994) la cooperación se basa en crear esfuerzos individuales que beneficien un objetivo común. En las situaciones cooperativas, la población trabajaba en equipo para tener beneficios individuales, los cuales se convierten en logros grupales. Es decir, mientras los estudiantes trabajan en grupos pequeños para mejorar el conocimiento propio, a la vez aportan para el aprendizaje grupal.

De acuerdo con Johnson, Johnson y Holubec (1994) en el aprendizaje cooperativo se pueden encontrar tres tipos: los grupos formales, los informales y los de base cooperativa. En el grupo formal se trabaja por un tiempo determinado que varía entre una hora y varias semanas, en cada grupo los estudiantes cumplen una función específica, pero todos con un fin común, además, se garantiza la participación activa de todos los integrantes en la organización, explicación e integración de las estructuras. En los grupos informales el aprendizaje se da por pocos minutos o máximo una hora de clase, donde cumplen las mismas funciones que en el grupo formal, pero en clases magistrales cortas. Finalmente, los grupos de base cooperativos se usan para periodos largos de funcionamiento, es decir, al menos un año, este tipo de grupo potencializa no solo la responsabilidad grupal sino a tener un buen desarrollo cognitivo y social.

El tipo de aprendizaje cooperativo que se implementó en este proyecto es el de los grupos formales, pues se buscó desarrollar las actividades planteadas en varias sesiones de al menos una hora y durante varias semanas.

Según los autores del modelo (1994) para que el trabajo cooperativo tenga un resultado positivo, se deben tener en cuenta cinco componentes: el primero es la interdependencia positiva, por la cual los estudiantes reconocen que se encuentran vinculados entre sí, de tal forma que los esfuerzos individuales benefician al grupo. El segundo componente es la interacción estimuladora, que es donde los estudiantes se brindan ayuda, asistencia mutua, intercambian recursos y se realimentan. El tercer componente es la responsabilidad individual, es decir, que cada integrante es responsable por trabajar con una parte equitativa de la tarea y contribuir al éxito del grupo. El cuarto componente comprende las habilidades interpersonales, en donde se tienen en cuenta las orientaciones, comunicación, toma de decisiones y resolución de problemas entre los integrantes. El quinto componente es el procesamiento por el grupo, que consiste en la reflexión sobre el comportamiento del equipo y la práctica de lo aprendido en el aula.

### ***Cuento de ciencia ficción***

Finalmente, para el cuento de ciencia ficción se usó la definición que propone Barceló (2005) quien afirma, que este género está presente principalmente en la literatura, cine, televisión y cómic. Esta se caracteriza por tratar temas relacionados con avances científicos y tecnológicos de un futuro concebible y que intervienen sobre la vida de la especie humana. Para Barceló (2005) la ciencia ficción presenta dos características esenciales, una de ellas es su narrativa con especulaciones exageradas, las cuales hacen reflexionar a su audiencia sobre el mundo, su organización social y jerárquica, y sobre los efectos y consecuencias de los avances científicos y tecnológicos en los distintos países. La otra, es la capacidad de maravilla y admiración que produce, pues ofrece un sin número de ideas sobre la creación de nuevos mundos, culturas, civilizaciones, medios de transporte, personas, etc.

Además, el autor plantea que la ciencia ficción se puede dividir en dos tendencias, una, *hard* o dura que es cuando la trama se basa en avances científicos y técnicos, y otra en la ficción *Soft*, donde las historias se centran en las consecuencias de los avances tecnológicos.

### Capítulo III: Metodología de Investigación

#### Enfoque de investigación

El enfoque de investigación del trabajo de grado fue de tipo cualitativo, pues buscó comprender y relacionar los aspectos de la lengua, en este caso, la lengua materna, junto con las interacciones de enseñanza- aprendizaje a partir de las observaciones. Según Sanfeliciano (2018) este enfoque se basa en un método indagatorio, además no sigue un proceso rígido, pues puede desarrollar preguntas o hipótesis, antes durante y después de la investigación.

En este tipo de enfoque, el investigador observa todos los hechos y crea teorías a partir de lo que ve, además, se fundamenta en una perspectiva interpretativa centrada en el entendimiento de las acciones de los sujetos. Para Sanfeliciano (2018) el enfoque cualitativo se debe considerar como un "conjunto de prácticas que transforman la realidad observable en una serie de representaciones en forma de observaciones, anotaciones, grabaciones y documentos" (P.3).

La tesis se fundamentó en este enfoque, pues se basó en un trabajo investigativo que no siguió un proceso rígido, es decir, a medida que se iban desarrollando las actividades, a la par se realizaban los cambios y reformulaciones que se consideraban necesarias. Además, estuvo centrada en estudiar las acciones de un grupo de estudiantes, con el fin de poder dar respuesta a una pregunta de investigación y a partir de allí poder crear hipótesis.

## **Metodología de investigación**

El presente trabajo estuvo planteado para ser realizado desde una metodología de investigación acción educativa, en donde todos los estudiantes del grado quinto del Instituto Pedagógico Nacional pudiesen realizar las actividades que se plantearon en el blog <https://nataliagonzalez221.wixsite.com/monsie> pero, debido a la contingencia del COVID- 19 no se pudo conocer a los estudiantes y por ende, se tuvo que buscar una nueva población donde se logró aplicar la propuesta de innovación pedagógica. Así, en esta investigación se aplicó un muestreo no probabilístico por conveniencia, las participantes fueron 3 estudiantes de grado quinto de primaria de un colegio público ubicado en Chiquinquirá- Boyacá. Esta población se escogió debido a la accesibilidad de las estudiantes con la investigadora, además de que por coincidencia cumplieron con los requisitos de la propuesta inicial, es decir, tener entre 8 y 11 años y estar en quinto grado de primaria de un colegio público.

En cuanto al muestreo, para Otzen y Manterola (2017) el no probabilístico por conveniencia permite seleccionar los casos que se van a trabajar principalmente por la accesibilidad y proximidad entre el investigador y los sujetos. Este se aplica cuando la muestra estadística hace parte del entorno del investigador para facilitar el trabajo.

Como la muestra no es representativa, no se aplica ningún filtro a la población para ser seleccionada, pues se privilegia la disponibilidad de las personas, es decir, cualquier voluntario puede ser aceptado. En este caso, la población seleccionada cumple con las características de la propuesta inicial de trabajo.

Para los autores (2017) entre las ventajas de este tipo de muestreo se puede resaltar el ahorro de tiempo, ya que no cumple con requisitos rigurosos para seleccionar la muestra, permite identificar tendencias e indicar posibles resultados para un futuro estudio definitivo.

## **Muestra**

En cuanto a la caracterización de la nueva población, la investigadora conoció a las niñas debido a que ella les ayudó a hacer tareas y refuerzos del colegio. La edad de las tres estudiantes oscila entre los 9 y 10 años. De acuerdo con la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget (1994) según la edad en la que se encuentra la población se puede clasificar dentro de la etapa operativa concreta. Para el autor (1994), esta tercera etapa es clave en el desarrollo cognitivo del niño, pues marca el comienzo del pensamiento lógico, racional y operativo. Durante esta fase, ellos mejoran su capacidad para realizar operaciones relacionadas con la longitud, la masa y el peso de objetos, además de poder reorganizarlos y dividirlos en categorías. Además, en cuanto a la parte del lenguaje, son capaces de presentar argumentos reflejando un mayor nivel de análisis e inteligencia.

Por otra parte, según la encuesta aplicada a las niñas (ver anexo 3) ellas viven con sus padres y hermanos, dentro de sus actividades favoritas prima: ver televisión, ver videos, utilizar redes sociales, escuchar música y practicar deportes. El rango de horas que ven televisión y usan el internet excede en los tres casos las 4 horas diarias. Además, la red social favorita es Tiktok y Youtube. Sus materias preferidas son educación física y artística. Asimismo, dos de las tres alumnas respondieron que les gusta escribir y solo a una leer, a la pregunta si solo pudieran escoger una sola opción entre leer o escribir, ellas escogieron leer y justificaron la respuesta con

razones como: porque es más fácil. También, escribieron que les gusta ver películas, videos y cosas divertidas en su clase lengua castellana y que le gustaría implementar más juegos y actividades lúdicas. Finalmente, respondieron que normalmente en su clase no realizan trabajos en equipo, es decir, sus actividades son principalmente individuales.

Adicionalmente, las niñas viven en barrios cercanos entre sí, además, se conocen desde años atrás pues iniciaron el colegio juntas. En el momento, es decir, primer semestre del año 2021, ellas se encuentran estudiando virtualmente todas las clases. Al preguntarles sobre cómo les parecía esta modalidad de estudio, las tres dijeron que era muy aburrido, que preferían las clases presenciales para poder distraerse y ver a sus amigos, y que en casa sentían que siempre estaban haciendo trabajos y sin tiempo para descansar.

En sus tiempos libres, como lo respondieron en la encuesta, usan plataformas como Tiktok y juegan videojuegos como lo es Free Fire, además les gusta montar bicicleta y pasar tiempo con sus mascotas. También, es importante destacar que las tres alumnas cuentan con celular propio, es decir, tienen acceso a internet todo el día, pues todas manifestaron que debido a la virtualidad sus papás decidieron darle a cada una un teléfono para que pudiesen hacer las tareas.

En lo referente a la clase de lengua castellana que reciben del colegio, está dividida en 2 cuadernos. El primer cuaderno es el de lectura, donde hacen resúmenes de los textos y libros que mensualmente envía la profesora. Las niñas indicaron que normalmente los libros que envía la profesora tienen letra chiquita y no contiene dibujos, así que para hacer la tarea ellas buscaban resúmenes en internet ya que les da pereza leer. El otro cuaderno es el de español y allí está todo



lo teórico que ven cada semana; en este momento están viendo la oración y sus partes. Al revisar los cuadernos se puede notar que la profesora ha intentado implementar distintas estrategias para hacer que los alumnos cumplan con sus deberes y entiendan la clase, pero según los comentarios de las niñas, aún ellas y sus compañeros no se acostumbran a la virtualidad por lo cual ha sido un poco difícil el proceso.

Por motivo de cuarentena, la profesora que les dicta esta materia y en consenso con los padres de familia, decidieron que los estudiantes tendrían español solo una sola vez a la semana, pero que esta única vez debe ser durante toda la jornada, es decir, si antes veían 6 horas en la semana divididas en varios días, ahora ven las 6 horas en un solo día. Respecto a la forma en que son evaluadas, la nota final es la suma de los talleres entregados y una evaluación por periodo de clase, la nota va entre 1 siendo esta la más baja y 5 la más alta. Las notas que llevan las 3 estudiantes hasta ahora oscilan entre el 4 y 5, ninguna ha tenido notas bajas o ha perdido alguna evaluación.

### **Técnicas de recolección de información**

Se diseñaron dos instrumentos, una encuesta sociodemográfica y una prueba diagnóstica, basándose en lo que se supone deben saber los niños al terminar el ciclo 2 de los Estándares Básicos para lengua castellana (2006). La encuesta según Rodríguez (2019) es un estudio que se realiza con fines investigativos y con preguntas estandarizadas, con el fin de obtener datos cuantitativos; puede ser exploratoria, descriptiva, explicativa, predictiva y evaluativa. La encuesta que se diseñó para este proyecto (ver anexo 1) se encontraba dividida en 3 aspectos: familiar, personal y académico; consta de 16 preguntas entre abiertas, cerradas y de múltiple respuesta. En

el aspecto familiar se les preguntaba a los estudiantes en dónde y con quién viven; en lo personal se indagaba por sus gustos, el tiempo que gastan entre el internet, la televisión y actividades de ocio. Se finaliza con preguntas académicas donde se averigua preferencias en las materias, experiencia con la lectura, escritura y si acostumbraban a hacer trabajos escritos en equipo.

La prueba diagnóstica que se diseñó para este proyecto (ver anexo 2) pretendía indagar sobre el nivel de escritura de los estudiantes y conocer su experiencia con la lectura. De acuerdo con Guerrero (2019) la prueba también se conoce como evaluación, y permite obtener información acerca del grado de aprendizaje en el cual se encuentra una determinada población, al explorar los conocimientos que poseen los estudiantes. Este instrumento partió de la lectura del cuento de Sacristán (2009) "El elefante fotógrafo" que constaba de 4 partes y se evaluó de 1 a 5, donde 1 significa totalmente incorrecto y 5 totalmente correcto. La primera parte se debía marcar con una X, para responder preguntas de inferencia del texto y sus personajes. La segunda sección propuso un dibujo y un texto descriptivo. En la tercera parte, el estudiante debía hacer uso de los sinónimos, y en la cuarta sección, crear una historia a su gusto.

### **Unidad de análisis.**

La tabla a continuación muestra la matriz de análisis que se creó con el fin de definir las categorías de análisis que se trabajaron en la presente investigación, teniendo en cuenta la pregunta y el tema principal. Además, las categorías establecidas se fundamentan en el marco teórico, que es una guía para la puesta en práctica de este proyecto.

UNIDAD DE ANÁLISIS	CATEGORÍA	SUBCATEGORÍA	INDICADORES DE LOGRO	FUENTES
<b>Producción escrita</b>	Escritura como Proceso	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Planificación</li> <li>2. Textualización</li> <li>3. Revisión</li> </ol>	<p>*Reconoce los subprocesos involucrados en la escritura.</p> <p>*Identifica y crea un plan de acción de las actividades, temas, personajes, acciones etc, que va a desarrollar.</p> <p>*Redacta el cuento de ciencia ficción a partir de los objetivos propuestos en la planificación</p> <p>*Revisa y corrige el cuento de ciencia ficción en grupo mediante la lectura, autoevaluación y coevaluación.</p>	Hayes y Flower (1980)
	Creatividad	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Procesos generativos: Transformación mental</li> <li>2. Estructuras preinventivas: Combinaciones verbales</li> <li>3. Propiedades preinventivas: Divergencia</li> </ol>	<p>*Reconoce la relación de los distintos conceptos para generar conceptos más complejos.</p> <p>*Relaciona palabras y frases con el fin de llegar a exploraciones literarias</p> <p>*Es capaz de encontrar múltiples usos y</p>	Finke, Ward & Smith (1997)

		4. Procesos exploratorios: Evaluación de hipótesis	significados a una misma estructura textual.  *Soluciona problemas a través de la implementación de distintas estructuras textuales.	
	Aprendizaje cooperativo y cuento de ciencia ficción	1. Interdependencia positiva  2. Interacción estimuladora  3. Responsabilidad individual  4. Habilidades interpersonales	*Reconoce y se vincula con los demás integrantes del grupo para crear esfuerzos individuales que beneficien la creación del cuento de ciencia ficción  *Brinda y recibe ayuda de y hacia los demás compañeros mediante la retroalimentación y el intercambio de recursos de los elementos del cuento  *Es responsable de su trabajo individual  *Desarrolla habilidades que le permitan la comunicación, el intercambio de opiniones y la toma de decisiones entorno a la creación del cuento	Johnson, Johnson y Holubec (1994)

		5.Procesamiento por el grupo	*Reflexiona sobre el comportamiento en equipo y pone en práctica lo aprendido dentro del aula.	
--	--	------------------------------	--	--

### **Consideraciones éticas de la investigación**

Con el objetivo de seguir los lineamientos institucionales y como corresponde lo estipulado en la Ley de Infancia y Adolescencia 1098 de 2006, esta propuesta de innovación pedagógica se realizó con fines netamente investigativos, por lo cual se protege de manera integral los derechos de las tres niñas con las cuales se trabajó, por lo tanto, los nombres de cada una de las participantes se omitieron en la descripción del estudio. Esta investigación contó con el consentimiento informado de los padres de familia de la población (ver anexo 5).

#### **Capítulo IV: Propuesta de innovación Pedagógica**

La presente propuesta estaba inicialmente diseñada para ser un proyecto de aula, pero por las causas ya expresadas, se tuvo que reestructurar, y se decidió hacer una propuesta de innovación pedagógica o educativa. La aplicación se llevó a cabo mediante el uso del siguiente blog creado por la investigadora <https://nataliagonzalez221.wixsite.com/monsie>.

Según La Torre (1994) la propuesta de innovación pedagógica o educativa es un proyecto o plan y se realiza con el fin de cambiar o mejorar un aspecto en concreto del ámbito educativo. Es una acción planificada, la cual busca un cambio perseguido y desarrollado con intencionalidad. Además, aunque la propuesta está dirigida a los alumnos, normalmente busca coincidir con la búsqueda de la mejora del quehacer docente.

Esta propuesta tuvo como objetivo fortalecer el proceso de producción escrita de tres estudiantes que se encontraban cursando quinto grado de primaria, mediante la escritura creativa de cuentos de ciencia ficción, el aprendizaje cooperativo y el modelo Geneplore. Al implementarla, se esperó generar una mejora en los procesos en torno a la tarea de escritura de las estudiantes, para que ellas pusieran en práctica los procesos y subprocesos alrededor de la escritura, además, que conocieran e incorporaran una forma innovadora de trabajar en equipo mientras se escribía creativamente. Entre tanto, el investigador identificó cuáles subcategorías del modelo Geneplore son las que mejor contribuyeron a la producción escrita; además, estudió desde un carácter social el valor del aprendizaje cooperativo y determinó el impacto de la construcción de la didáctica pedagógica en el fortalecimiento de la producción escrita.

Se inició a trabajar con las estudiantes la primera y segunda semana de abril del 2021. Se usó como material de apoyo un Blog creado en internet, en donde se encontraban los diferentes talleres y planeaciones, y se llevó un control de actividades.

Por otra parte, la propuesta de innovación se estableció en tres fases basándose en el modelo cognitivo de Hayes y Flower (1980) estas fueron: *planificación, producción y revisión*. Este es un modelo descriptivo que recrea el proceso cognitivo de la escritura. Con él, los autores buscaron mostrar los procesos mentales a los cuales llegan las personas al momento de realizar la tarea escritural. Se escogió este modelo, debido a la pertinencia con el tema a trabajar, es decir, la escritura, y porque incluye los factores más importantes que se deben tener en cuenta antes, durante y después de escribir.

En cuanto al modelo de cognición creativa o Geneplore propuesto por Finke, Ward y Smith (1997), los autores describieron la creatividad como una capacidad innata de todos los seres humanos, la cual se encuentra diseñada no solo para ser desarrollada sino para acomodarse a las distintas situaciones de la vida diaria. Se tomaron unas subcategorías que se aplicaron en las tres fases nombradas, estas se escogieron de acuerdo con la pertinencia del tema a trabajar, pues se esperó evidenciarlas en las distintas actividades de la creación del cuento, como lo fue la creación de personajes, cronotopo y vocabulario usado. Mediante estas se intentó revisar los procesos mentales involucrados en la creatividad y que se activan con la creación de distintos tipos de restricciones.

También, se tuvo en cuenta el modelo de aprendizaje cooperativo de Johnson, Johnson y Holubec (1994) para quienes el aprendizaje se da con la participación activa y directa de los estudiantes y aunque se puede llegar al conocimiento de forma individual, subrayan que se logra

de forma más fluida mediante el trabajo cooperativo. A partir de esto, los autores proponen 5 componentes principales: interdependencia positiva, interacción estimuladora, responsabilidad individual, habilidades interpersonales y el procesamiento por el grupo. Estos componentes incluyen las responsabilidades y comportamientos que deben presentar los integrantes de cada equipo al momento de realizar el trabajo cooperativo. En la explicación de cada una de las fases, se incluyeron los posibles componentes que se esperaba encontrar dependiendo de las distintas actividades.

Las actividades planeadas en cada fase intentaron responder a los criterios propuestos en el referente teórico en cuanto al aprendizaje cooperativo, la escritura creativa y el cuento de ciencia ficción. A continuación, se explicará cada una de ellas.

## **Descripción de las fases**

### ***1. Primera fase: Planificación***

Como su nombre lo indica, en esta fase se realizó la planificación del trabajo a realizar. Para Hayes y Flower (1980) la planificación es principalmente un proceso mental, en donde ocurre la fijación de metas y objetivos, y su desarrollo (lluvia de ideas, caracterización de personajes, tiempo, espacio y lugar del cuento de ciencia ficción).

Primero se organizó el grupo de trabajo, las 3 estudiantes quedaron dentro de un solo grupo. Esta organización se hizo teniendo en cuenta la teoría del aprendizaje cooperativo de Johnson, Johnson y Holubec (1994) en la que se aconseja crear grupos impares, para que al momento de tomar decisiones o disputas internas no haya lugar a empates. Además, también esta



división se hizo con base en el modelo cognitivo de producción escrita de Hayes y Flower (1980) el cual está compuesto por tres fases. De esta forma cada estudiante se hizo cargo de una etapa y en las 3 rotaciones internas cada una pudo participar en todas las fases.

Por otra parte, se realizó un acercamiento a las estudiantes para lograr una sensibilización y revisión de conceptos generales. Allí se hizo un taller a partir de la lectura del cuento "Marix". Mediante el cual se buscó que las alumnas identificaran y describieran los personajes, el escenario y las partes del cuento. También, dentro del taller hay dos puntos donde debían proponer sinónimos y cambiar una parte de la historia con las propias palabras. El objetivo apuntaba a la aplicación de combinaciones verbales (o relaciones entre palabras y frases que llevan a exploraciones literarias), y divergencia (la capacidad para encontrar múltiples usos y significados a una misma estructura). Estas dos subcategorías son propuestas en el modelo de cognición creativa de Finke, Ward y Smith (1997).

Después, se pasó a la explicación mediante un vídeo sobre la lluvia de ideas. Cada integrante aportó una idea y al final, entre todas, se escogió una sola, que fue el tema central del cuento de ciencia ficción. Aquí lo ideal es que cada alumna usara la interdependencia positiva en la resolución de tareas, propuesta en el modelo de aprendizaje cooperativo de Johnson, Johnson y Holubec (1994), que les permitió reconocer que se encuentran vinculadas entre sí, de tal forma que los esfuerzos individuales benefician al grupo.

Teniendo ya el tema listo, se procedió a la creación de los personajes con la única restricción propuesta para la investigación: los personajes no debían tener características humanas. Las estudiantes harían uso de la evaluación de hipótesis propuesta en el modelo de

Finke, Ward y Smith (1997) mediante la cual debían solucionar el problema a través de la implementación de distintas estructuras textuales. Cuando las características de los personajes principales estaban pensadas, entre las 3 realizaron un dibujo en *Paint*. En este ejercicio se esperó evidenciar las relaciones interpersonales del aprendizaje cooperativo (1994), mediante el intercambio de opiniones y la toma de decisiones.

Finalmente, se procedió a la creación del cronotopo mediante la resolución de dos preguntas: ¿Cuándo y en dónde pasarían las acciones? En el recuadro morado, el cual se puede encontrar en la primera fase del blog (ver anexo 14), ellas debían dejar el lugar donde ocurriría la historia.

## ***2. Segunda fase: Textualización***

En la segunda fase, llamada producción o textualización como lo indica Hayes y Flower (1980) es el momento donde las ideas dejan de ser mentales y pasan a ser escritas en el papel. En este proceso, planeado con anterioridad ya sea de forma escrita o mental, se transforma en frases escritas aceptables. Las ideas, personajes y cronotopo propuestas en la planificación pasaron a ser textuales mediante la escritura del cuento.

Para iniciar se planeó la creación de restricciones de palabras entre los distintos grupos, pero debido a que solo había uno, el investigador propuso 3 que no podían ser usadas durante la escritura del texto: bosque, tierra y cielo. De esta forma se esperó evaluar la transformación mental del modelo Genevieve (1997) donde los conceptos se relacionan con otros para generar conceptos más complejos.

Posterior a esto, cada una de las niñas escogió una de las tres partes del cuento, ya sea inicio, nudo y desenlace y se inició con la escritura del mismo. Allí se pudo evaluar la responsabilidad individual del modelo del aprendizaje cooperativo (1994) en el que cada integrante era responsable de una parte equitativa de la tarea para contribuir al éxito del grupo.

Cuando cada estudiante terminó su parte, se hizo una rotación interna 3 veces, es decir, cada una tuvo acceso a las otras dos hasta que en la última rotación cada parte llegó a su autora inicial. En cada rotación se le propuso a cada alumna hacer las modificaciones que creyera pertinentes. Después, se hizo un conversatorio donde se retroalimentaron la una a la otra, dando espacio a la interacción estimuladora del modelo del aprendizaje cooperativo (1994) este componente es fundamental, ya que gracias a él los estudiantes facilitan el éxito, mediante la ayuda y asistencia mutua, intercambio de recursos y retroalimentación.

### ***Tercera fase: Revisión***

La fase 3 como su nombre lo indica fue donde se hizo la revisión del proceso. Según Hayes y Flower (1980) es el momento en que el autor revisa lo que ha escrito y a partir de allí realiza cambios o reformula el escrito. El ejercicio estaba planteado para que en esta parte se hicieran unas nuevas rotaciones de los estudiantes, pero debido a que solo había un grupo de trabajo se dejó el equipo tal cual estaba para la realización del cuento final.

Se inició con la lectura grupal. Allí, una de las integrantes leyó el cuento mientras las otras dos escucharon atentas; al finalizar la lectura, juntas llenaron un cuadro de autoevaluación. En este punto, se planteó que las alumnas usaran de nuevo la interacción estimuladora y el procesamiento por el grupo propuesto por Johnson, Johnson y Holubec (1994) con el fin de

lograr una reflexión sobre el comportamiento del equipo y llegar a acuerdos que beneficiaran el trabajo final.

Después, la investigadora intervino para escuchar a las estudiantes. Ellas también recibieron una retroalimentación verbal con el fin tener una conversación donde se escucharon los diferentes puntos de vista en presencia de alguien externo al grupo.

A partir de los acuerdos a los que se llegó, inició la escritura del segundo cuento, es decir la versión final. Allí se tuvieron en cuenta las restricciones del primer cuento, pero no hubo rotaciones internas. Posterior a esto, ellas hicieron entrega de la versión final del escrito.

## Capítulo V: Organización y Análisis de los datos

La información que se presenta a continuación corresponde a la organización y análisis de los datos recogidos a través de blog <https://nataliagonzalez221.wixsite.com/monsite> durante la validación de la propuesta de innovación pedagógica. Esta contó con un muestreo no probabilístico por conveniencia, conformado por 3 estudiantes de género femenino, con un promedio de edad de 9 y 10 años, pertenecientes a quinto grado de un colegio público de la ciudad de Chiquinquirá, Boyacá, y tuvo como objetivo aplicar la propuesta de innovación pedagógica con miras a realizarle los ajustes necesarios. El objetivo de esta página fue identificar cuáles son los componentes didácticos soportados en el modelo Geneplore y el aprendizaje cooperativo que mejor contribuyen en el fortalecimiento de la producción escrita de estudiantes de grado quinto.

Esta propuesta de innovación fue validada durante 2 semanas, la primera y segunda del mes de abril del 2021, en un lapso de 9 sesiones que tardaron entre 1 y 2 horas cada una. Además, después de tener el consentimiento firmado de los acudientes y antes de iniciar con el trabajo, las participantes realizaron una revisión y testeó de la página, dieron sus opiniones acerca de lo que les gustó, sobre lo que les gustaría mejorar y si las actividades e instrucciones eran claras.

El análisis de datos que se va a presentar a continuación, corresponde a la matriz categorial expuesta en el capítulo 3, es decir, 3 categorías generales, las cuales son escritura como proceso, creatividad y aprendizaje cooperativo, y cuento de ciencia ficción. Además de 12 subcategorías pertenecientes a cada una de las categorías nombradas anteriormente, estas son: planificación, revisión, textualización, transformación mental, combinacionales verbales,

divergencia, evaluación de hipótesis, interdependencia positiva, interacción estimuladora, habilidades interpersonales y procesamiento por el grupo. Para el análisis de estas categorías, se tomó en cuenta el proceso de escritura del cuento de ciencia ficción creado por las tres niñas a través del Blog.

### **Escritura como proceso**

La primera categoría de la matriz de análisis es la escritura como proceso, y dentro de esta están los subprocesos: planificación, textualización y revisión. Estas últimas fueron tomadas del modelo de producción escrita propuesto por Hayes y Flower (1980). En el blog estas subcategorías estaban divididas en cada fase, en la fase 1 se encontraba la planificación, fase 2 textualización y fase 3 revisión.

### ***La Planificación***

Este fue el inicio de las actividades, cada una de las integrantes se registró en el blog, después se realizó una sensibilización del tema a tratar, las tres estudiantes realizaron un taller en equipo a partir de la lectura del cuento "Marix". Teniendo en cuenta las respuestas del taller, la mayoría de las preguntas fueron respondidas correctamente (ver anexo 6). A partir de esto debían ver un video sobre qué era hacer una lluvia de ideas para posteriormente hacer una. Cada una puso en el buzón de ideas un tema para el cuento (ver anexo 7), en donde se pudo evidenciar que cada una ayudó a planificar poniendo un tema de acuerdo a sus intereses.

Después de seleccionar un tema por votación, debían crear los personajes, al explicarles la restricción empezaron a pensar qué características podía tener cada uno. Entre las tres crearon a

través de *Paint* un dibujo de los tres personajes de su historia, en donde cada una dibujó uno (ver anexo 8). Al pasar a la creación del cronotopo, la investigadora pudo notar que se remitieron a lugares que para ellas eran comunes en las películas de Disney, pues según sus discusiones, nombraban siempre películas que habían visto y dónde ocurría cada una. Finalmente, las tres tenían ideas parecidas para el título, así que decidieron unirlos y crear uno que las identificara (ver anexo 9).

De lo anterior, se pudo analizar en primera instancia que las niñas cumplieron con las instrucciones, pues crearon su cuento siguiendo las instrucciones del blog paso a paso. No se saltaron o hicieron alguna parte primero que otra, probablemente porque que el blog estaba organizado secuencialmente, con un orden lógico y las actividades allí propuestas fueron bien acogidas, pues se pudo notar que las niñas estaban interesadas por explorar el blog, aprender de él y realizar las actividades de forma activa. También, se pudo ver que a medida que avanzaron las actividades, muchas ideas del inicio cambiaron, por ejemplo, al crear los personajes se les escuchaba decir qué rol iba a hacer cada una, pero al momento de crear el cronotopo las ideas que tenían cambiaban. Esto, se debió principalmente a que la investigadora les explicó que todo aquello que estaba en la planeación debía aparecer en el cuento final, así que al momento de transcribir las acciones que ocurrirían en el inicio, nudo y desenlace, fueron más precisas y consecuentes para que todas las partes tuviesen sentido.

Con base en lo anterior y en contraste con el texto final, la planificación sirvió para que las alumnas pudiesen tener claro el tema, el lugar, personajes y acciones que iban a ocurrir. Esta organización hizo que no perdiesen tiempo escribiendo y que las tres estuviesen sintonizadas, pues sin ella posiblemente, al momento de redactar el cuento, cada una hubiese escrito ideas

distintas, agregado personajes o cambiado de tema, de modo que cuando se uniesen las partes, ninguna concordara.

### ***La Textualización***

Refiere el momento en que lo planeado en la fase 1 se convirtiera en un texto, en este caso, el cuento. Allí, después de escuchar y leer las instrucciones, cada una escogió su parte y empezó a escribir. Teniendo en cuenta el producto escrito durante la textualización, el primer borrador (ver anexo 10) contó con las ideas, personajes y acciones que se planearon en la fase 1, pero con problemas de coherencia y cohesión, frases que no eran claras o sin concordancia. Asimismo, fue común la falta de puntuación y ortografía en las tres partes del cuento.

La actividad consistió en que cada una debía escoger una parte del cuento (inicio, nudo o desenlace) escribirla y rotarla entre sus compañeras para que cada una pudiera revisar y cambiar lo que considerara necesario. Durante la escritura se pudo notar que cada una estaba concentrada en cumplir con su parte, pero en las rotaciones estaban mucho más dispersas, opinando en voz alta sobre el texto de sus compañeras o preguntando sobre su escrito. Después de verificar, se pudo notar que en la textualización las estudiantes usaron los personajes y las acciones, proyectados en la fase 1, así como, solo que al final agregaron más actos importantes, sin dejar de lado el desenlace planeado. Se puede concluir, que sin importar si las alumnas estuvieron dispersas en las rotaciones, cumplieron con todos los pasos propuestos, ya que, mediante las actividades como la creación del cronotopo, personajes y elección del tema, el blog facilitó el acceso a los documentos y que, a partir de allí, la redacción y rotaciones fuesen rápidas y sencillas.



### ***La Revisión***

Haciendo la comparación con el primer texto, es evidente que el segundo fue mucho más ordenado, tuvo frases más coherentes, había muchos más signos de puntuación, las ideas se ven mejor ordenadas y los párrafos mejor separados (Ver anexo 11). Es decir, este fue un texto mucho más aceptable en términos generales en comparación con el cuento inicial.

En esta parte, después de las rotaciones las estudiantes leyeron el cuento en voz alta, tuvieron un conversatorio y llenaron un formulario donde se autoevaluaban (ver anexo 12). Después tuvieron un conversatorio con la investigadora donde hubo un intercambio de preguntas de las dos partes, entre las que se indagó cómo se habían sentido escribiendo, si les gustaba el texto que llevaban hasta el momento, qué le cambiarían al texto teniendo en cuenta la autoevaluación. Las niñas resaltaron que el texto que llevaban era de su agrado, pero que se habían centrado en cumplir con lo planeado en la fase 1 y olvidaron otros componentes como poner atención a la ortografía y la puntuación. Al terminar el conversatorio, se procedió a la reescritura del texto. Esta vez no hubo rotaciones y cada una seleccionó una parte (inicio, nudo o desenlace) pero se apoyaban a la vez que trabajan individualmente.

Por otro lado, se pudo evidenciar que gracias a que el blog fue del agrado de las niñas y que era algo novedoso para ellas, las actividades se pudieron lograr, pues los ejercicios estaban organizados paso por paso, lo cual hacía que las alumnas tuviesen un orden secuencial y coherente. Además, fue una herramienta que les ayudó a interactuar entre ellas mientras veían videos, escuchaban audios y realizaban sus talleres. En cuanto a las actividades planteadas para la planificación, revisión y textualización, la creación del cronotopo y los personajes fue de gran

ayuda para que las niñas tuviesen un referente de lo que iban a escribir. También al momento de revisar, fue clave que ellas pudiesen escuchar y recibir una retroalimentación de sus compañeras y de la investigadora, lo cual hizo que para el segundo escrito se notase una diferencia positiva en la redacción del texto. Todo fue posible gracias a que las actividades de planificación, textualización y revisión del blog fueron proyectadas estratégicamente.

### **Creatividad**

En el segundo lugar de la matriz, se encuentra la categoría creatividad. Se usó la definición de Finke, Ward y Smith (1997) para quienes la creatividad no es innata sino un talento que se puede desarrollar y a la vez potencializar. Para los autores (1997) la creación de restricciones o de limitaciones hace que el aprendizaje intelectual se explore a fondo, es decir, al eliminar las obviedades se da espacio para la novedad, se estimula la exploración hipotética y se exploran aspectos que se pueden generar al enfrentarse a situaciones nuevas, que hacen que el autor busque soluciones a las barreras impuestas. Como se explicó en el marco referencial, el modelo de cognición creativa está dividido en varias subcategorías, de las cuales se tomaron de acuerdo con la pertinencia con el proyecto: transformación verbal, combinaciones verbales, divergencia y evaluación de hipótesis.

### ***La Transformación Mental***

Para esta parte, se propuso una actividad en la cual las niñas no debían usar dentro de su cuento 3 palabras prohibidas: bosque, cielo y tierra. La investigadora pensó esas palabras de acuerdo al tipo de cuento que iban a realizar las alumnas; en respuesta, ellas tenían dos opciones: no usarlas, buscar un sinónimo o cambiarlas por una palabra inventada.

En cuanto a la palabra bosque, las alumnas decidieron cambiarla en el texto por selva, las palabras cielo y tierra no se usaron ni se vio reflejado ningún sinónimo en la lectura del texto (ver anexo 13). Se puede decir que esta subcategoría se cumplió, en el sentido de que las niñas evitaron incorporar las palabras prohibidas dentro del texto, pero desde una mirada más objetiva, lo ideal hubiese sido que buscaran una palabra que las reemplazara en vez de omitirlas, entonces resulta importante destacar que en el blog se explicaba que no se debían usar, pero tampoco se ponía un condicionante a los sinónimos o a otros términos que las reemplazaran. En cuanto a cómo evitar que se les olvidara esta directiva, resultó efectivo que tanto en la fase de textualización como en la de revisión estuviesen escritas en letra grande; esto hizo que las tuviesen presentes al momento de escribir.

### ***Las Combinaciones Verbales***

Aquí se propuso un taller (ver anexo 6) fundamentado en la lectura de un cuento de ciencia ficción llamado "Marix", era la historia de un marciano que vivía solitario. Allí las alumnas debían reescribir el inicio del cuento con sus propias palabras, sin cambiar la idea general del texto. Como resultado se pudo comprobar que la categoría se cumple en ciertas partes, pues las estudiantes fueron capaces de relacionar frases y palabras logrando exploraciones nuevas haciendo uso de su propio vocabulario.

Ellas no cambiaron el personaje, es decir, siguieron llamándolo el marciano, pero por ejemplo para decir que él se encontraba solo decidieron usar la frase "no tiene amigos". También cabe resaltar que el inicio creado por las alumnas no excede los 3 renglones, pues se limita a seguir la instrucción y contar cómo inicia el cuento, pero sin realizarle cambios que alteraran los

sucesos futuros de la historia. En cuanto a la función del blog, gracias a que el cuento era corto, contaba con imágenes coloridas y el taller presentaba preguntas que hacían que exploraran su imaginación, las niñas pudieron leerlo de forma atenta y rápida, pues se mostraron motivadas para la actividad.

### ***La Divergencia***

Se usó el mismo cuento de ciencia ficción "Marix" con el cual se estaba trabajando, pero esta vez la actividad consistió en leer el cuento completo y a partir del final que ya tenía la historia inventarse uno nuevo (ver anexo 6). Esta subcategoría no tuvo un resultado satisfactorio, pues se esperaba que pudiesen crear múltiples posibles finales del cuento que ya habían leído, pero en cambio, el nuevo final fue una mini réplica del desenlace original con algunas palabras diferentes. Además, en la redacción se incluyeron partes del nudo, es decir, que para las estudiantes no fue claro en dónde estaba el final del cuento, ya que mezclaron las diferentes partes de la historia mediante el uso de frases sueltas y sin conexión. Esto pudo ser en primera instancia porque la actividad en el blog no estaba puesta de forma atractiva, simplemente estaba explicada, pero no estaba soportada por un ejemplo o un pequeño vídeo, lo cual pudo crear desmotivación o incluso confusión, en segunda instancia y teniendo en cuenta la prueba diagnóstica aplicada, se puede evidenciar que las niñas tienen problemas tanto en la lectura, comprensión y escritura de los textos, por esta razón pudo que la instrucción no haya sido leída con atención y asimismo el texto haya sido el producto de los problemas escriturales que las niñas vienen presentando.

### ***La evaluación de hipótesis***

El ejercicio evaluado fue la creación de los personajes que consistió en pensar en los personajes que harían parte del cuento, con la restricción de no tener características físicas humanas se podía incluir todo lo que estuviese en la imaginación. Para llevarse una idea de su personaje y que ellas pudiesen recordarlos se les pedía en el blog que los dibujaran en *Paint* (ver anexo 8). Esta actividad fue acogida con agrado ya que las tres participaron y, además de ser una actividad creativa, fue un ejercicio que las marcó e hizo que tuviesen presentes sus personajes durante las demás sesiones.

En el texto final, los tres personajes fueron incluidos en las principales partes del cuento, siendo el gato el protagonista, el unicornio el antagonista y el hada cerdito la acompañante bondadosa del gato. Además, durante el relato de la historia, si bien se sabe que los personajes son animales, solo se nombran características del gato como que era muy "feo" y quería ser "lindo". Se incluyen características de la personalidad como el sentimiento de tristeza del gato, la envidia del unicornio, la alegría del hada. Es decir, cumplieron con la restricción propuesta.

Por otra parte, si bien las alumnas cumplieron con la condición, tampoco se pudo ver que se hubiesen esforzado por crear personajes extraordinarios, es decir, ya que no podían ser humanos pues decidieron de todos sus personajes fuesen animales. Incluso en el momento que pensaron en incluir un hada madrina, dudaron un poco, pues todos sus recuerdos de hadas eran mujeres con características humanas, pero lo simplificaron al pasarla a un hada cerdito, pues tenían en mente que, ya que era un cuento de ciencia ficción, no importaba si un animal cumplía las funciones de una persona.

De lo anterior y teniendo en cuenta que la mayoría de ítems se cumplieron, pero no de la forma que se esperaba, se puede inferir que, si bien la creación de restricciones hace que la población de estudio tenga que buscar soluciones mediante la creatividad, el diseño del modelo no está pensando para ser aplicado virtualmente en equipo. Ya que la teoría y actividades sugieren una serie de pasos para que la creatividad se potencialice, no hay pistas concretas de cómo confrontar este modelo mediante un entorno virtual en el que escriban cooperativamente textos entre niños de corta edad. También resulta importante destacar que, según los autores (1997), para que los resultados sean positivos, la población de estudio debe tener una motivación intrínseca, es decir, una motivación interna que los ayude a querer buscar soluciones a los retos propuestos, pero faltan sugerencias sobre qué hacer ante la carencia de motivación, o cómo hacer para potencializarla.

### **Aprendizaje cooperativo y cuento de ciencia ficción**

El tercer componente de la matriz de análisis es el aprendizaje cooperativo y los cuentos de ciencia ficción. Este análisis se basó en cómo las alumnas realizaron la escritura de su cuento de ciencia ficción mientras trabajaban en equipo. Como se mencionó en el marco referencial, el modelo de aprendizaje cooperativo que se usó fue el propuesto por Johnson, Johnson y Holubec (1994) de allí se tomaron todos los 5 componentes: interdependencia positiva, interacción estimuladora, responsabilidad individual, habilidades interpersonales y procesamiento por el grupo. Para los autores estos componentes son esenciales para que el aprendizaje cooperativo sea exitoso.

Para evaluar el primer componente llamado *interdependencia positiva* (1994) se propuso una actividad donde cada una de las niñas debía proponer el tema del cuento, al final por votación solo podían escoger uno (ver anexo 14). Este objetivo se cumplió, pues en el blog ellas debían poner sus ideas en una cajita y al final, en un recuadro más grande, poner la idea que había ganado. Allí se pudo ver que, aunque cada una debía pensar su propia idea, propusieron temas distintos y novedosos que le aportaban ideas al grupo y al final, fueron capaces de elegir uno solo que beneficiase no solo sus intereses personales sino los grupales. Por otra parte, tener que poner las ideas en el blog y en un recuadro fue una actividad que permitió que cada una pudiese aportar y debatir. Además, en cuanto a cómo se vio este componente reflejado en el texto final, fue gracias a esta actividad que las niñas pudieron escoger un solo tema con el cual las tres se sintieran identificadas, y a partir de esto, poder realizar la planeación de las demás actividades que finalizó con la escritura del cuento.

Para *la interacción estimuladora* se propuso el ejercicio de las rotaciones del texto, donde cada una de las alumnas recibía el escrito de sus compañeras y podía realizar los cambios que considerara pertinentes. Como resultado se pudo ver que, aunque las partes del cuento no recibieron mayores cambios, las niñas leían con interés lo que sus otras compañeras habían escrito, además, si alguna terminaba en primer lugar, se intrigaba por saber qué hacían las otras y si podía brindar asistencia. También, este componente se evidenció en la actividad donde debían realizar su propia autoevaluación, pues llenaron el formato correspondiente (anexo 12) y fueron capaces de evaluar si su cuento cumplía con las características básicas propuestas y si estaban cumpliendo con el trabajo en equipo. Teniendo en cuenta el ejercicio de retroalimentación, el texto final tuvo cambios en cuanto a la coherencia, cohesión, ortografía y signos de puntuación,

pues fue mucho mejor elaborado que el primero. Además, en cuanto al documento en *drive* propuesto en el blog para este ejercicio, resalta su importancia para el análisis de los datos, pues mediante este se pudo demostrar y revisar qué tantas modificaciones había recibido cada escrito. El número de cambios que recibió el archivo en la primera y segunda rotación fue muy bajo (menos de 10) pero los cambios que recibió cada parte del texto, después del conversatorio, fueron de al menos 50.

En *la responsabilidad individual* la actividad propuesta fue la escritura individual de cada una de las partes del cuento, donde cada una debía escribir y presentar ante sus compañeras una parte del cuento (inicio, nudo, desenlace). Este componente se cumplió, pues como se dijo anteriormente cada estudiante realizó tanto en el primer texto como en el segundo, una parte del cuento, aunque las rotaciones de los textos no tuvieron grandes cambios. Este ejercicio hizo que cada una fuese responsable de entregar sus textos y se integrara a los restantes. Es importante destacar que este era un grupo pequeño y la investigadora estuvo presente en todas las actividades, lo que pudo ocasionar que no se presentaran momentos de indisciplina y que las actividades se fuesen desarrollando de manera rápida, pues cada participante escuchaba indicaciones y se ponía a realizar su trabajo.

Asimismo, para evaluar las *habilidades interpersonales* se utilizó la autoevaluación y el conversatorio con la investigadora. Como resultado, todas fueron capaces de relacionarse y dar su punto de vista sobre los talleres que se estaban realizando, es decir, pudieron dar a conocer sus gustos y preguntas. Como resultado de un trabajo en equipo, se pudo evidenciar que todas aportaban opiniones y sugerencias acerca del trabajo realizado no solo en la autoevaluación sino



en las actividades de planeación, textualización y revisión, reflejando que en el texto final se notara la participación de varias personas pues las diferentes formas de redactar son notables.

El intercambio de opiniones se dio en un ambiente ameno, esto se debe a que como se mencionó en la caracterización, las alumnas son amigas desde hace varios años y aunque dentro del grupo hay una líder, hay espacio para el diálogo y la discusión amigable. Posiblemente esto pudiese cambiar si las estudiantes no se conociesen o simplemente no fuesen amigas cercanas, pues tendrían que entablar vínculos comunicativos para poder desarrollar el trabajo, pero como este no fue el caso, las habilidades interpersonales se desarrollaron como normalmente se hacen en otros espacios.

Finalmente, el *procesamiento por el grupo*, se trabajó mediante la autoevaluación y conversatorio final, para través de un ejercicio de reflexión, mediante una actividad que les permitió revisar su proceso al expresar lo que sentían con una persona externa de su grupo de trabajo, es decir, la investigadora. Luego, llenaron el formulario de autoevaluación (ver anexo 12) y, a partir de allí, empezaron a escribir el nuevo cuento, donde todo aquello que habían marcado como negativo en esta última fue mejorado.

Teniendo en cuenta lo anterior, se puede afirmar que la escritura creativa de cuentos de ciencia ficción implementada mediante el modelo cognitivo de la escritura (1980) resulta beneficiosa pues ayuda a mejorar el proceso de producción escrita en los estudiantes si se enfoca y aplica de manera adecuada y ordenada. En cuanto al modelo Geneplore (1997), si bien no fue del todo exitoso, quizá por la falta de implementaciones en ambientes virtuales y en poblaciones

de corta edad, puede ser la base para investigaciones de este tipo. Destaca que quedan muchos vacíos sobre cómo actuar o qué actividades implementar en ambientes mediados por las Tic.

Por otra parte, el modelo de aprendizaje cooperativo (1994) fue de gran ayuda pues se pudo verificar cómo cada uno de los componentes fue planteado de forma muy coherente. Lo anterior pudo evidenciarse tras la realización de diversas actividades que ayudaron a que cada integrante aprendiera individualmente, mientras reflexionaba, proponía, analizaba, y debatía en equipo.

## Capítulo VI: Conclusiones

Teniendo en cuenta el análisis de datos presentado en el capítulo anterior, desarrollado a partir de los datos recogidos tras la implementación de la propuesta de innovación pedagógica, y con una muestra tres estudiantes de grado quinto de primaria de un colegio público ubicado en Chiquinquirá, Boyacá, se establecen las siguientes conclusiones:

1. Los componentes didácticos del modelo de aprendizaje cooperativo (1994) contribuyeron en su totalidad al fortalecimiento de la producción escrita, pues hicieron que, mediante la asignación de tareas y roles dentro del equipo, cada integrante no solo tuviese responsabilidades, sino que estuviese en constante retroalimentación y análisis de su propio proceso de escritura y el de las demás compañeras. Esto hizo que las integrantes de grupo pudiesen reflexionar y mejorar acerca de cómo escribían.

Por otra parte, en cuanto a las subcategorías que se escogieron del modelo Geneplore (1997), como se mencionó en el análisis de datos, al parecer no fueron las indicadas pues no se obtuvieron los resultados esperados, lo que pudo originarse en que el modelo fue implementado de forma virtual y no había mucho conocimiento sobre cómo hacerlo mediante esta modalidad. Además, los estudios que se pudieron leer en donde se implementaba este modelo, fueron llevados a cabo en poblaciones universitarias o alumnos adolescentes. Esta variable pudo influir en que, al momento de usar las restricciones, las poblaciones fuesen más conscientes de crear soluciones creativas pues tenían más experiencia frente a este tipo de actividades. En caso contrario, las niñas

solamente se limitaron a cumplir con lo que se les pedía sin hacer uso de grandes rasgos creativos.

2. Con respecto a la forma en la cual las restricciones propias del modelo Geneplore activaron los procesos escriturales en los estudiantes, esperando que las estudiantes buscasen soluciones a los distintos problemas que se les presentaron, se encontró que, si bien cumplieron con no usar los términos o características propuestas como restricción, se limitaron a cumplir con la tarea sin proponer alternativas. Es el caso del uso de sinónimos o la invención de alguna otra palabra que las reemplazara. Resulta pues importante destacar que las restricciones propuestas no demostraron activar mediante la creatividad, los procesos escriturales como se esperaba.
3. Acerca de los componentes del aprendizaje cooperativo como dinamizadores que contribuyeron al mejoramiento de la producción escrita, se puede concluir que todos los componentes propuestos en el modelo (1994) ayudaron a potencializar y mejorar la producción escrita de las estudiantes. Desde una perspectiva social, estos componentes aportaron a que los individuos presentes en las distintas actividades no solo fueran responsables de ellos mismos, sino que se fuesen personas críticas y reflexivas acerca de su comportamiento y el de sus compañeras. Todo esto ayudó no solo a mejorar su desarrollo personal sino la forma como se relacionaron y crearon esfuerzo para el bien común.
4. Finalmente, en cuanto a los elementos de la propuesta de innovación pedagógica propuestos en el blog que más ayudaron en la escritura de cuentos de ciencia ficción, resulta útil destacar que este fue una estrategia novedosa para las alumnas y las motivó a explorarlo y a la vez, a hacer los ejercicios. No hubo un ejercicio clave, en realidad fue el

conjunto de actividades junto con los modelos implementados lo que hizo posible el desarrollo de la propuesta de innovación pedagógica. Se puede destacar el uso de audios, cuadros de texto y talleres coloridos, drive, videos y animación de la página como elementos que motivaran la atención de las estudiantes para que hubiese un interés por participar en el proyecto.

Teniendo en cuenta lo anterior, se puede concluir que una propuesta basada en la escritura creativa de cuentos de ciencia ficción, junto con el modelo Geneplore y el modelo de aprendizaje cooperativo arroja resultados positivos en la mejora de la producción escrita de los estudiantes, pero se debe tener en cuenta tanto el entorno como la edad en la que se aplica la propuesta. Tal como se pudo ver, la mayoría de categorías se cumplió, pero en cuanto a las restricciones propuestas del modelo Geneplore, fue evidente que la población no estaba preparada para este tipo de actividades. Esto lleva a concluir que el modelo no dio los resultados esperados y obliga a revisar la probabilidad de volver a aplicar la propuesta en un entorno virtual con revisión de variables lograr que sea totalmente eficaz. Sin embargo, no se puede olvidar el avance significativo y favorable que tuvieron las estudiantes en cuanto a coherencia, cohesión, puntuación, estructura y ortografía logrado en comparación tanto de la prueba diagnóstica como en el primer cuento y el texto final.

## Capítulo VII: Recomendaciones

A partir de la propuesta de innovación pedagógica aplicada, a continuación, se presentan las recomendaciones, con el objetivo de aportar ideas que puedan mejorar y orientar futuras investigaciones, especialmente para que contribuyan a la mejora de los resultados y al proceso de enseñanza y aprendizaje tanto de los docentes en formación como de los estudiantes.

1. La enseñanza de la escritura debe seguir concibiéndose como una actividad procesual, que responda a los procesos de planificación, textualización y revisión. Asimismo, es necesario generar espacios innovadores donde la escritura no sea vista como una actividad rutinaria que solo responde a obligaciones académicas y se encuentra alejada de los intereses de los estudiantes, sino como un ejercicio que permite el desarrollo comunicativo y cognitivo de los seres humanos.
2. Con respecto a la aplicación de la propuesta de innovación pedagógica, es necesario hacer una implementación más profunda donde se pueda dedicar más tiempo a la aplicación de la misma y donde la muestra sea más grande. Así se tendrá un contraste más amplio de los resultados y un veredicto más detallado.
3. Acerca del modelo Geneplore, es recomendable verificar a fondo las subcategorías y los ejercicios que se planteen para no caer en posibles equivocaciones y que lleven a resultados no esperados. Además, resulta importante verificar la validez y efectividad del modelo en un ambiente mediado por las Tic.
4. Finalmente, en cuanto al aprendizaje cooperativo, se resalta su beneficio para crear ambientes en donde los estudiantes no vean la actividad de escritura como un ejercicio

en solitario, sino como una actividad social que permite el intercambio de opiniones, retroalimentación constante y aprendizaje individual mientras se trabaja en equipo.

### Referencias Bibliográficas

- Ausubel, D. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva*. Ed. Paidós. Barcelona
  
- Atehortúa, C. (2013). *¿Influye en contexto en los procesos cognitivos creativos de los publicistas?* Recuperado de <https://revistas.utadeo.edu.co/index.php/EXP/article/view/856/866>
  
- Barceló García, M. (2005). *Ciencia y Ficción*. Recuperado de [http://www.revista.unam.mx/vol.6/num7/art69/jul\\_art69.pdf](http://www.revista.unam.mx/vol.6/num7/art69/jul_art69.pdf)
  
- Bermúdez, R. (2017). *El taller de escritura creativa y la producción escrita*. Recuperado de [http://repositorio.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/10002/TE-21498.pdf?sequence=1&isAllowed=](http://repositorio.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/10002/TE-21498.pdf?sequence=1&isAllowed=1)
  
- Boden, M. (1994). *La mente creativa: mitos y mecanismos*. Barcelona
  
- Cárdenas, A. (2015). *Procesos pedagógicos del lenguaje*. Editorial Ibáñez. Bogotá
  
- Consejo Local de Gestión del Riesgo y Cambio Climático. (2018). *Localidad Usaquéen, Caracterización General de Escenarios de Riesgo*. Recuperado de <file:///C:/Users/ADMIN/Downloads/Identificaci%C3%B3n%20y%20Priorizaci%C3%B3n%200.pdf>
  
- Consejo Local de Arte, Cultura y Patrimonio Usaquéen. (2020). *Cultured*. Recuperado de <https://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/es/participacion-distrital/sistema-distrital-de->



arte-cultura-y-patrimonio/subsistema-local-de-arte-cultura-y-patrimonio/consejo-local-usaquen

-DANE. (2018). *Demografía y población*. Recuperado de

<https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/demografia-y-poblacion>

-De la Torre, S. (1994). *Innovaciones Educativas en la España del S. XVIII*. Barcelona.

-Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje, Matemáticas, Ciencias y Ciudadanas: Guía sobre lo que los estudiantes deben saber y saber hacer con lo que aprenden. (2006). Ministerio de Educación Nacional.

-Ferrero, E. Teberosky, A. (1979). *Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño*.

Recuperado de

<https://drive.google.com/file/d/0B6kTmXeGJwXVR01GMzRGcXJWbG8/view>

- Finke, R., Ward, T. y Smith, S. (1997). *Creative Cognition*. The Cambridge: MIT Press.

- Gómez, F et al. (2004). *Procesos cognitivos creativos que subyacen a la producción de narrativa de ficción*. Maestría en educación Pontificia Universidad Javeriana.

-Guerrero, J. (2019). *Evaluación diagnóstica, formativa y sumativa: definiciones y ejemplos*.

Recuperado de <https://docentesaldia.com/2019/02/05/evaluacion-diagnostica-formativa-y-sumativa-definiciones-y-ejemplos/>

- Hayes, J. Flower, L. (1980). *The dynamics of composing: Making plans and juggling constraints*. En L.W. Gregg & E.R. Steinberg (eds.) *Cognitive processes in writing*. Hillsdale (N.J.): Erlbaum (pp.31-50).
- Hijazo, L. (2020). *Escritura creativa y aprendizaje cooperativo: herramientas reconciliadoras con el aprendizaje de la expresión escrita*. Recuperado de <https://zagan.unizar.es/record/95160/files/TAZ-TFG-2020-3117.pdf>
- Instituto Pedagógico Nacional. (2019). *Proyecto Educativo Institucional PEI*. Recuperado de <http://ipn.pedagogica.edu.co/>
- Johnson, D. Johnson, R y Holubec, E. (1994). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Virginia: Paidós SAICF
- Margarit, M. (2003). *Un modelo teórico para entender el mundo del escritor*. Recuperado de <https://blogs-fcpolit.unr.edu.ar/programa/2003/04/05/un-modelo-teorico-para-entender-el-mundo-del-escriptor-t-base-4/>
- Otzen, T. Manterola, C. (2017). *Técnicas de muestreo sobre una población a estudio*. Recuperado de [https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0717-95022017000100037&script=sci\\_arttext](https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0717-95022017000100037&script=sci_arttext)
- Orrantia, M. (2012). *La escritura creativa en Colombia*. Recuperado de <https://revistas.unal.edu.co/index.php/lthc/article/view/30965/31036>

- Piaget, J. (1994). *La teoría del desarrollo cognitivo*. Recuperado de [http://www.cca.org.mx/profesores/cursos/cep21/modulo\\_2/Jean\\_Piaget.htm](http://www.cca.org.mx/profesores/cursos/cep21/modulo_2/Jean_Piaget.htm)
  
- Pineda, A. González, N. (2019). *Inteligencias Múltiples, Un Espacio Para La Escritura*. Recuperado de <http://repositorio.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/10391/TE-23319.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
  
- Real Academia Española: *Diccionario de la lengua española*. 23.<sup>a</sup> ed., (versión 23.4 en línea).
  
- Rodríguez, E. (2015). *Marix*. Cuentos cortos de ciencia ficción para niños.
  
- Rodríguez, M. (2019). *Las Encuestas - Qué son, Características, Cómo Hacerlas*. Recuperado de <http://tugimnasiacerebral.com/herramientas-de-estudio/que-es-una-encuesta-caracteristicas-y-como-hacerlas>
  
- Rodríguez, M. (2020). *Alcanzo Mi Voz, Propongo Mi Voz: De Las Estrategias Metacognitivas A La Escritura Narrativa*. Recuperado de <http://repositorio.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/12119>
  
- Sacristán, P. (2009). *El elefante Fotógrafo*. Recuperado de <https://cuentosparadormir.com/infantiles/cuento/el-elefante-fotografo>
  
- Salgado, H. (2014). *La escritura y el desarrollo del pensamiento en torno a los procesos de aprendizaje de la lengua*. Fondo de cultura económico. Buenos Aires, Argentina.
  
- Sanfeliciano, A. (2018). Diseños de investigación: enfoque cualitativo y cuantitativo. Master en investigación en Psicología. Revista La Mente es Maravillosa.

- Vela, L. (2019). *El Desarrollo De Los Procesos Cognitivos Creativos En Torno A La Escritura, En Niños De 7 A 13 Años*. Recuperado de <https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/25006/VelaCamargoLeidyCatherine2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Vera, M. (2009). "Aprendizaje Cooperativo". Recuperado de: [https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_14/MARIA%20DEL%20MAR\\_VERA\\_1.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_14/MARIA%20DEL%20MAR_VERA_1.pdf)
- Villa, E et al. (2019). Eafit y TigoUne promueven el uso responsable de las TIC en Colombia. Recuperado de <file:///E:/natalia%20murcia/Downloads/5735-Texto%20del%20art%C3%ADculo-20441-1-10-20190625.pdf>
- Vygotsky, L. (1995). *Pensamiento Y Lenguaje. Teoría del desarrollo cultural de las funciones psíquicas*. Ediciones Fausto. Recuperado de <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2015/10/Pensamiento-y-Lenguaje-Vigotsky-Lev.pdf>

## ANEXOS

**Nota aclaratoria:** Los siguientes anexos corresponden a las fotos tanto de las pruebas escritas que se hicieron, como de la impresión de los cuentos y talleres realizados en drive y a los pantallazos de la página web. Asimismo, del link del blog creado por la investigadora.

### Anexo 1. Encuesta.



Universidad Pedagógica Nacional

Facultad De Humanidades

Departamento De Lenguas

Lic. Español Y Lenguas Extranjeras

Maestro En Formación: Natalia Del Pilar González

¡Hola!

Con el objetivo de iniciar mi proyecto de innovación pedagógica, me gustaría conocer algunos aspectos sobre ti. Esta encuesta no tiene nota porque ninguna respuesta es buena o mala, simplemente me gustaría conocerte un poco más. Trata de responder lo más sincero posible.

Edad:

Grado:

Fecha:

### ASPECTO FAMILIAR



1. ¿En qué barrio vives? \_\_\_\_\_

2. Marca con una X la siguiente pregunta. Puedes marcar varias opciones

¿Con quién vives?

Mamá

- Papá
- Hermanos
- Tíos
- Abuelos
- Otros

3. ¿Tus papás leen contigo en tu tiempo libre en casa? Sí \_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

### ASPECTO PERSONAL



4. Marca con una x las actividades que más te gusta hacer, puedes marcar varias

- Ver televisión
- Leer
- Escribir
- Dibujar
- Escuchar música
- Ver videos
- Usar redes sociales
- Practicar un deporte
- Otra ¿Cuál? \_\_\_\_\_

5. Marca con una X las horas al día en promedio en que ves televisión y usas internet

- A) Menos de una hora al día
- B) Entre una hora y 3 horas al día
- C) De 4 a 5 horas al día
- D) Mas de 5 horas al día

6. Subraya con color amarillo tu red social favorita

- A) Facebook

- B) WhatsApp
- C) Tiktok
- D) Snapchat
- E) Otra. ¿Cuál? \_\_\_\_\_

7. ¿Qué te gusta hacer cuando no estás en el colegio?

---

## ASPECTO ACÁDEMICO



8. ¿Cuál es tu materia favorita? \_\_\_\_\_

9. ¿Te gusta leer? Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_ ¿Por qué?

---

10. ¿Te gusta escribir? Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_ ¿Por qué?

---

11. ¿Prefieres leer o escribir? \_\_\_\_\_ ¿Por qué?

---

12. Marca con una x la opción que más te guste

¿Cuál es tu tipo de texto favorito?

- Cuentos
- Fábulas
- Novelas
- Ning

13. ¿Quién te ayuda a hacer tus tareas? \_\_\_\_\_

14. ¿Qué actividades te gustan de la clase de lengua castellana?

---

15. ¿Cuáles actividades te gustaría hacer en la clase de lengua castellana?

---

16. Marca con una x la respuesta en la tabla: En el aula de clase ¿realizas trabajos en grupo?

A. Siempre	B. Casi siempre	C. Nunca

## Anexo 2. Prueba diagnóstica.



Universidad Pedagógica Nacional

Facultad De Humanidades

Departamento De Lenguas

Lic. Español Y Lenguas Extranjeras

Maestro En Formación: Natalia Del Pilar González

Lee con mucha atención el siguiente texto y después responde las preguntas que están a continuación.

### EL ELEFANTE FOTÓGRAFO





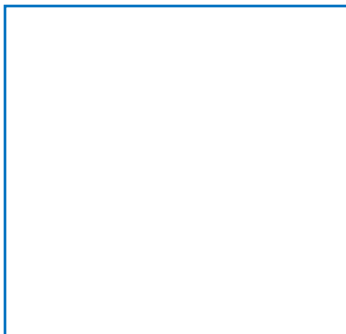
3.- El elefante logró tomar fotos de todos los animales que se encontraban en estado:

- a) triste
- b) alegre
- c) contento
- d) alegre y contento

4.- Señala cuál es la enseñanza que nos deja el cuento.

- a) Hacer caso a las opiniones ajenas
- b) No rendirse y luchar por los sueños
- c) Haz por otros, lo que quisieras que ellos hagan por ti.
- d) No hay cámaras para elefantes grandes

1. Realiza un dibujo del elefante triste y describe su estado físico y emocional.



_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

2. Teniendo en cuenta el texto leído, usa un sinónimo en cada una de las palabras que está subrayadas de las siguientes frases:

Sus amigos se reían: \_\_\_\_\_

Su cámara para elefantes era tan grandota: \_\_\_\_\_

Su cámara era tan divertida: \_\_\_\_\_

El elefante consiguió divertidísimas e increíbles fotos: \_\_\_\_\_


3. Escribe un cuento sobre cómo te imaginas será el mundo en el 2030, puedes incluir personajes e inventos fantásticos.

¡GRACIAS!



### Anexo 3. Resultados encuesta.

1

  
**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**


Universidad Pedagógica Nacional  
 Facultad De Humanidades  
 Departamento De Lenguas  
 Lic. Español Y Lenguas Extranjeras  
 Maestro En Formación: Natalia Del Pilar González

¡Hola!

Con el objetivo de iniciar mi proyecto de innovación pedagógica, me gustaría conocer algunos aspectos sobre ti. Esta encuesta no tiene nota porque ninguna respuesta es buena o mala, simplemente me gustaría conocerte un poco más. Trata de responder lo más sincero posible.

Edad: 9 años Grado: Quinto 2 Fecha: 05-04-2021

**ASPECTO FAMILIAR**



1. ¿En qué barrio vives? Villa Myriam


2. Marca con una X la siguiente pregunta. Puedes marcar varias opciones

¿Con quién vives?

Mamá  
 Papá  
 Hermanos  
 Tios  
 Abuelos  
 Otros

3. ¿Tus papás leen contigo en tu tiempo libre en casa? Si  No

**ASPECTO PERSONAL**



4. Marca con una x las actividades que más te gusta hacer, puedes marcar varias

Ver televisión  
 Leer  
 Escribir  
 Dibujar  
 Escuchar música  
 Ver videos  
 Usar redes sociales  
 Practicar un deporte

2

○ Otra ¿Cuál? \_\_\_\_\_

5. Marca con una X las horas al día en promedio en que ves televisión y usas internet


A) Menos de una hora al día  
 B) Entre una hora y 3 horas al día  
 C) De 4 a 5 horas al día  
 D) Mas de 5 horas al día

6. Subraya con color amarillo tu red social favorita

A) Facebook  
 B) WhatsApp  
 C) Tiktok  
 D) Snapchat  
 E) Otra. ¿Cuál? Youtube

7. ¿Qué te gusta hacer cuando no estás en el colegio?

**ASPECTO ACÁDEMICO**



8. ¿Cuál es tu materia favorita? Artística.

9. ¿Te gusta leer? Si  No \_\_\_\_\_ ¿Por qué?  
Cuentos

10. ¿Te gusta escribir? Si  No \_\_\_\_\_ ¿Por qué?  
Cuentos

11. ¿Prefieres leer o escribir? las dos ¿Por qué?  
depende si ahí dibujas chistes

12. Marca con una x la opción que más te guste

¿Cuál es tu tipo de texto favorito?

Cuentos  
 Fábulas  
 Novelas  
 Ning

13. ¿Quién te ayuda a hacer tus tareas? mi profesora


14. ¿Qué actividades te gustan de la clase de lengua castellana?  
Cuando la profe lee videos

15. ¿Cuáles actividades te gustaría hacer en la clase de lengua castellana?  
creatividad no solo talleres largos

16. Marca con una x la respuesta en la tabla: En el aula de clase ¿realizas trabajos en grupo?

A Siempre	B Casi siempre	C Nunca
		<input checked="" type="checkbox"/>

1




Universidad Pedagógica Nacional  
 Facultad De Humanidades  
 Departamento De Lenguas  
 Lic. Español Y Lenguas Extranjeras  
 Maestro En Formación: Natalia Del Pilar González

¡Hola!  
 Con el objetivo de iniciar mi proyecto de innovación pedagógica, me gustaría conocer algunos aspectos sobre ti. Esta encuesta no tiene nota porque ninguna respuesta es buena o mala, simplemente me gustaría conocerte un poco más. Trata de responder lo más sincero posible.

Edad: 70 Grado: 52 Fecha: 5 abril 2027

**ASPECTO FAMILIAR**



1. ¿En qué barrio vives? Villa Prado


2. Marca con una X la siguiente pregunta. Puedes marcar varias opciones

¿Con quién vives?

Mamá  
 Papá  
 Hermanos  
 Tios  
 Abuelos  
 Otros

3. ¿Tus papás leen contigo en tu tiempo libre en casa? Si \_\_\_\_\_ No

**ASPECTO PERSONAL**



4. Marca con una x las actividades que más te gusta hacer, puedes marcar varias

Ver televisión  
 Leer  
 Escribir  
 Dibujar  
 Escuchar música  
 Ver videos  
 Usar redes sociales  
 Practicar un deporte

2

o Otra ¿Cuál? hacer videos

5. Marca con una X las horas al día en promedio en que ves televisión y usas internet


A) Menos de una hora al día  
 B) Entre una hora y 3 horas al día  
 C) De 4 a 5 horas al día  
 D) Mas de 5 horas al día

6. Subraya con color amarillo tu red social favorita

A) Facebook  
 B) WhatsApp  
 C) Tiktok  
 D) Snapchat  
 E) Otra ¿Cuál? \_\_\_\_\_

7. ¿Qué te gusta hacer cuando no estás en el colegio?  
ver videos y hacer videos y jugar con mi gato.

**ASPECTO ACADÉMICO**



8. ¿Cuál es tu materia favorita? Educación Física

9. ¿Te gusta leer? Si es que es muy aburrido por ratos no No X ¿Por qué?

10. ¿Te gusta escribir? Si porque puedo decir lo que pienso Si X No \_\_\_\_\_ ¿Por qué?

11. ¿Prefieres leer o escribir? leer ¿Por qué?  
porque si

12. Marca con una x la opción que más te guste

¿Cuál es tu tipo de texto favorito?

Cuentos  
 Fábulas  
 Novelas  
 Ninguno

13. ¿Quién te ayuda a hacer tus tareas? mi mamá


14. ¿Qué actividades te gustan de la clase de lengua castellana?  
los peli culers

15. ¿Cuáles actividades te gustaría hacer en la clase de lengua castellana?  
juegos

16. Marca con una x la respuesta en la tabla. En el aula de clase ¿realizas trabajos en grupo?

A Siempre	B. Casi siempre	C. Nunca
		<input checked="" type="checkbox"/>

1




Universidad Pedagógica Nacional  
 Facultad De Humanidades  
 Departamento De Lenguas  
 Lic. Español Y Lenguas Extranjeras  
 Maestro En Formación: Natalia Del Pilar González

¡Hola!

Con el objetivo de iniciar mi proyecto de innovación pedagógica, me gustaría conocer algunos aspectos sobre ti. Esta encuesta no tiene nota porque ninguna respuesta es buena o mala, simplemente me gustaría conocerte un poco más. Trata de responder lo más sincero posible.

Edad: 5.2 Grado: 10 Fecha: 5 de marzo abril de 2021

**ASPECTO FAMILIAR**



1. ¿En qué barrio vives? Villa del Prado


2. Marca con una X la siguiente pregunta. Puedes marcar varias opciones

¿Con quién vives?

Mamá  
 Papá  
 Hermanos  
 Tíos  
 Abuelos  
 Otros

3. ¿Tus papás leen contigo en tu tiempo libre en casa? Si \_\_\_\_\_ No X

**ASPECTO PERSONAL**



4. Marca con una x las actividades que más te gusta hacer, puedes marcar varias

Ver televisión  
 Leer  
 Escribir  
 Dibujar  
 Escuchar música  
 Ver videos  
 Usar redes sociales  
 Practicar un deporte

2

○ Otra, ¿Cuál?

5. Marca con una X las horas al día en promedio en que ves televisión y usas internet

A) Menos de una hora al día  
B) Entre una hora y 3 horas al día  
C) De 4 a 5 horas al día  
 D) Mas de 5 horas al día

6. Subraya con color amarillo tu red social favorita

A) Facebook  
B) WhatsApp  
C) Tiktok  
D) Snapchat  
E) Otra, ¿Cuál?

7. ¿Qué te gusta hacer cuando no estás en el colegio?  
Ver videos jugar con mis papas Ver videos juegos cocinar.

ASPECTO ACADÉMICO

8. ¿Cuál es tu materia favorita? Artística.

9. ¿Te gusta leer? Si No  ¿Por qué?  
mas o menos por que es cansa.

10. ¿Te gusta escribir? Si No  ¿Por qué?  
Porque dejan mucha tarea.

11. ¿Prefieres leer o escribir? Leer ¿Por qué?  
Porque es mas facil.

12. Marca con una x la opción que más te guste

¿Cuál es tu tipo de texto favorito?

Cuentos  
 Fábulas  
 Novelas  
 Ning

13. ¿Quién te ayuda a hacer tus tareas? mi profe y mi tía en ingles

14. ¿Qué actividades te gustan de la clase de lengua castellana?  
a veces cuando toca hacer cosas chéveres


15. ¿Cuáles actividades te gustaría hacer en la clase de lengua castellana?  
mas cosas como videos o as.

16. Marca con una x la respuesta en la tabla. En el aula de clase ¿realizas trabajos en grupo?

A. Siempre	B. Casi siempre	C. Nunca
		<input checked="" type="checkbox"/>

#### Anexo 4. Resultados prueba diagnóstica.


3

  
 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

Universidad Pedagógica Nacional  
 Facultad De Humanidades  
 Departamento De Lenguas  
 Lic. Español Y Lenguas Extranjeras  
 Maestro En Formación: Natalia Del Pilar González Murcia

Lee con mucha atención el siguiente texto y después responde las preguntas que están a continuación.

**EL ELEFANTE FOTÓGRAFO**



Había una vez un elefante que quería ser fotógrafo. Sus amigos se reían cada vez que le oían decir aquello: - Qué tontería - decían unos- ¡no hay cámaras de fotos para elefantes! - Qué pérdida de tiempo- decían los otros- si aquí no hay nada que fotografiar. Pero el elefante seguía con su ilusión, y poco a poco fue reuniendo trastos y aparatos con los que fabricar una gran cámara de fotos. Tuvo que hacerlo prácticamente todo desde un botón que se pulsara con la trompa, hasta un objetivo del tamaño del ojo de un elefante, y finalmente un montón de hierros para poder colgarse la cámara sobre la cabeza.

Así que una vez acabada, pudo hacer sus primeras fotos, pero su cámara para elefantes era tan grandota y extraña que parecía una gran y ridícula máscara, y muchos se reían al verlo, tanto así que el elefante comenzó a pensar en abandonar su sueño. Para más desgracia, parecían tener razón los que decían que no había nada que fotografiar en aquel lugar. Pero no fue así. Resultó que la pinta del elefante con su cámara era tan divertida, que nadie podía dejar de reír al verlo, y usando un montón de buen humor, el elefante consiguió divertidísimas e increíbles fotos de todos los animales, siempre alegres y contentos, ¡incluso del malhumorado rino!, de esta forma se convirtió en el fotógrafo oficial de la sabana, y de todas partes acudían los animales para sacarse una sonriente foto para el pasaporte al zoo.

Fuente: <https://cuentosparadormir.com/infantiles/cuento/el-elefante-fotografo>

1. Marca con una X la respuesta que corresponda

1.- El texto que acabas de leer es:

a) Un cuento  
b) Una historietta  
c) Una fábula   
d) Un poema

2.- ¿Quién es el personaje principal de la historia?


4

a) Rino el malhumorado  
 b) El gato Ricardo  
 c) El elefante  
 d) No hay personaje principal

3.- El elefante logró tomar fotos de todos los animales que se encontraban en estado:  
 a) triste  
 b) alegre  
 c) contento  
 d) alegre y contento

4.- Señala cuál es la enseñanza que nos deja el cuento.  
 a) Hacer caso a las opiniones ajenas  
 b) No rendirse y luchar por los sueños  
 c) Haz por otros, lo que quisieras que ellos hagan por ti.  
 d) No hay cámaras para elefantes grandes

2. Realiza un dibujo del elefante triste y describe su estado físico y emocional.




El elefante es grande  
 el elefante es grande  
 el elefante como un  
 el elefante es gris  
 el elefante llora  
 el elefante está triste.

3. Teniendo en cuenta el texto leído, usa un sinónimo en cada una de las palabras que está subrayadas de las siguientes frases:  
 Sus amigos se reían. sonreían  
 Su cámara para elefantes era tan grandota. grandiosa  
 Su cámara era tan divertida. aparato de fotografía  
 El elefante consiguió divertidísimas e increíbles fotos: \_\_\_\_\_


4. Escribe un cuento sobre cómo te imaginas será el mundo en el 2030, puedes incluir personajes e inventos fantásticos.

Una vez había un gato cósmico que no podía dormir porque le tenía miedo a la oscuridad. Se hizo amigo de la luna y no volvió a sentirse solo.

¡GRACIAS!




3



Universidad Pedagógica Nacional  
 Facultad De Humanidades  
 Departamento De Lenguas  
 Lic. Español Y Lenguas Extranjeras  
 Maestro En Formación: Natalia Del Pilar González Murcia

Lee con mucha atención el siguiente texto y después responde las preguntas que están a continuación.

**EL ELEFANTE FOTÓGRAFO**



Había una vez un elefante que quería ser fotógrafo. Sus amigos se reían cada vez que le oían decir aquello: - Qué tontería - decían unos- ¡no hay cámaras de fotos para elefantes! - Qué pérdida de tiempo -decían los otros- si aquí no hay nada que fotografiar. Pero el elefante seguía con su ilusión, y poco a poco fue reuniendo trastos y aparatos con los que fabricar una gran cámara de fotos. Tuvo que hacerlo prácticamente todo: desde un botón que se pulsara con la trompa, hasta un objetivo del tamaño del ojo de un elefante, y finalmente un montón de hierros para poder colgarse la cámara sobre la cabeza.

Así que una vez acabada, pudo hacer sus primeras fotos, pero su cámara para elefantes era tan grandota y extraña que parecía una gran y ridícula máscara, y muchos se reían al verlo, tanto así que el elefante comenzó a pensar en abandonar su sueño. Para más desgracia, parecían tener razón los que decían que no había nada que fotografiar en aquel lugar. Pero no fue así. Resultó que la pinta del elefante con su cámara era tan divertida, que nadie podía dejar de reír al verlo, y usando un montón de buen humor, el elefante consiguió divertidísimas e increíbles fotos de todos los animales, siempre alegres y contentos, ¡incluso del malhumorado rino!; de esta forma se convirtió en el fotógrafo oficial de la sabana, y de todas partes acudían los animales para sacarse una sonriente foto para el pasaporte al zoo.

Fuente: <https://cuentosparadormir.com/infantiles/cuento/el-elefante-fotografo>

1. Marca con una X la respuesta que corresponda

1.- El texto que acabas de leer es:  
 a) Un cuento.  
 b) Una historietita.  
 c) Una fábula.  
 d) Un poema

2.- ¿Quién es el personaje principal de la historia?

65 005

4

a) Rino el malhumorado  
 b) El gato Ricardo  
 c) El elefante  
 d) No hay personaje principal


3.- El elefante logró tomar fotos de todos los animales que se encontraban en estado:

a) triste  
 b) alegre  
 c) contento  
 d) alegre y contento

4.- Señala cuál es la enseñanza que nos deja el cuento.

a) Hacer caso a las opiniones ajenas  
 b) No rendirse y luchar por los sueños  
 c) Haz por otros, lo que quisieras que ellos hagan por ti.  
 d) No hay cámaras para elefantes grandes

2. Realiza un dibujo del elefante triste y describe su estado físico y emocional.



es un elefante grande  
que se encuentra triste  
es gris  
tiene trompa  
triste

3. Teniendo en cuenta el texto leído, usa un sinónimo en cada una de las palabras que está subrayadas de las siguientes frases:

Sus amigos se reían: reían

Su cámara para elefantes era tan grandota: muy grande


Su cámara era tan divertida: Foto

El elefante consiguió divertidísimas e increíbles fotos: misteriosas


4. Escribe un cuento sobre cómo te imaginas será el mundo en el 2030, puedes incluir personajes e inventos fantásticos.

Había una vez un gato que se volvió humano como era el 2023 había reves así como este gato se hizo un amigo pero después se learon y yo no fueran amigos así que ojalá bueno yo tomo mi vida y no lea (comparto). Triste final

¡GRACIAS!




3



Universidad Pedagógica Nacional  
 Facultad De Humanidades  
 Departamento De Lenguas  
 Lic. Español Y Lenguas Extranjeras  
 Maestro En Formación: Natalia Del Pilar González Murcia

Lee con mucha atención el siguiente texto y después responde las preguntas que están a continuación.

### EL ELEFANTE FOTÓGRAFO



Había una vez un elefante que quería ser fotógrafo. Sus amigos se reían cada vez que le oían decir aquello: - Qué tontería - decían unos- ¡no hay cámaras de fotos para elefantes! - Qué pérdida de tiempo -decían los otros- si aquí no hay nada que fotografiar. Pero el elefante seguía con su ilusión, y poco a poco fue reuniendo trastos y aparatos con los que fabricar una gran cámara de fotos. Tuvo que hacerlo prácticamente todo: desde un botón que se pulsara con la trompa, hasta un objetivo del tamaño del ojo de un elefante, y finalmente un montón de hierros para poder colgarse la cámara sobre la cabeza.

Así que una vez acabada, pudo hacer sus primeras fotos, pero su cámara para elefantes era tan grandota y extraña que parecía una gran y ridícula máscara, y muchos se reían al verlo, tanto así que el elefante comenzó a pensar en abandonar su sueño. Para más desgracia, parecían tener razón los que decían que no había nada que fotografiar en aquel lugar. Pero no fue así. Resultó que la pinta del elefante con su cámara era tan divertida, que nadie podía dejar de reír al verlo, y usando un montón de buen humor, el elefante consiguió divertidísimas e increíbles fotos de todos los animales, siempre alegres y contentos, ¡incluso del malhumorado rino!; de esta forma se convirtió en el fotógrafo oficial de la sabana, y de todas partes acudían los animales para sacarse una sonriente foto para el pasaporte al zoo.

Fuente: <https://cuentosparadormir.com/infantiles/cuento/el-elefante-fotografo>

1. Marca con una X la respuesta que corresponda

1.- El texto que acabas de leer es:

a) Un cuento.  
 b) Una historietta.  
 c) Una fábula.  
 d) Un poema.


2.- ¿Quién es el personaje principal de la historia?

a) Rino el malhumorado  
 b) El gato Ricardo  
 c) El elefante  
 d) No hay personaje principal

3.- El elefante logró tomar fotos de todos los animales que se encontraban en estado:  
 a) triste  
 b) alegre  
 c) contento  
 d) alegre y contento

4.- Señala cuál es la enseñanza que nos deja el cuento.  
 a) Hacer caso a las opiniones ajenas  
 b) No rendirse y luchar por los sueños  
 c) Haz por otros, lo que quisieras que ellos hagan por ti.  
 d) No hay cámaras para elefantes grandes

2. Realiza un dibujo del elefante triste y describe su estado físico y emocional.




El elefante esta muy triste  
 se encuentra solo  
 no tiene amigos  
 quiere ser fotografo  
 es grande y fantastico


3. Teniendo en cuenta el texto leído, usa un sinónimo en cada una de las palabras que está subrayadas de las siguientes frases:  
 Sus amigos se reían: burlaban  
 Su cámara para elefantes era tan grandota: grande  
 Su cámara era tan divertida: camara  
 El elefante consiguió divertidísimas e increíbles fotos: fantásticas

4. Escribe un cuento sobre cómo te imaginas será el mundo en el 2030, puedes incluir personajes e inventos fantásticos.  
Los marcianos llegan a la tierra y deciden vivir con ellos  
y un superheroe nos presenta al veno que llamamos

¡GRACIAS!



### Anexo 3. Consentimiento firmado padres de familia de las 3 alumnas.

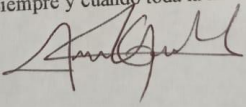


UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA  
NACIONAL

Universidad Pedagógica Nacional  
 Facultad De Humanidades  
 Departamento De Lenguas  
 Lic. Español Y Lenguas Extranjeras  
 Maestro En Formación: Natalia Del Pilar González


En el marco de la Constitución Política Nacional de Colombia, la Ley 1098 de 2006 – Código de la Infancia y la Adolescencia, la Resolución 0546 de 2015 de la Universidad Pedagógica Nacional y demás normatividad aplicable vigente, considerando las características de la investigación, expreso mi consentimiento firmando el siguiente documento:

Yo Glady's Andrea González mayor de edad, identificado con Cédula de Ciudadanía N° 1053337236 de Chiquinquirá, fecha: 01-04-2017 con domicilio en la ciudad de Chiquinquirá Dirección: Camera 11 # 23A-50 N° de celular: 3125335373  
 Correo electrónico: dmurcia@hotmail.com con Autorizo expresamente la participación de mi hija en este proyecto, siempre y cuando toda la información recolectada sea con fines netamente académicos.





1

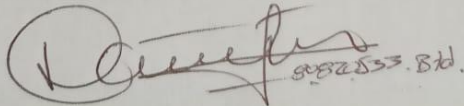


Universidad Pedagógica Nacional  
Facultad De Humanidades  
Departamento De Lenguas  
Lic. Español Y Lenguas Extranjeras  
Maestro En Formación: Natalia Del Pilar González


UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

En el marco de la Constitución Política Nacional de Colombia, la Ley 1098 de 2006 – Código de la Infancia y la Adolescencia, la Resolución 0546 de 2015 de la Universidad Pedagógica Nacional y demás normatividad aplicable vigente, considerando las características de la investigación, expreso mi consentimiento firmando el siguiente documento:

Yo Daniel Augusto Peñá Suárez mayor de edad, identificado con Cédula de Ciudadanía N° 80620533 de Bogotá, fecha: 01-04/2021 con domicilio en la ciudad de Chiquinquirá Dirección: Cil 2A # 2-42 N° de celular: 319 242 6596  
Correo electrónico: psvada@gmail.com. Autorizo expresamente la participación de mi hija en este proyecto, siempre y cuando toda la información recolectada sea con fines netamente académicos.

  
80620533.Bd.

1




Universidad Pedagógica Nacional  
Facultad De Humanidades  
Departamento De Lenguas  
Lic. Español Y Lenguas Extranjeras  
Maestro En Formación: Natalia Del Pilar González

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

En el marco de la Constitución Política Nacional de Colombia, la Ley 1098 de 2006 – Código de la Infancia y la Adolescencia, la Resolución 0546 de 2015 de la Universidad Pedagógica Nacional y demás normatividad aplicable vigente, considerando las características de la investigación, expreso mi consentimiento firmando el siguiente documento:

Yo Miryam Obando Garzón mayor de edad, identificado con Cédula de Ciudadanía N° 1018423291 de Chiquinquirá, fecha: 01-04-21 con domicilio en la ciudad de Chiquinquirá Dirección: Carrera 10 # 22-10 N° de celular: 3704881497  
Correo electrónico: MO626@gmail.com. Autorizo expresamente la participación de mi hija en este proyecto, siempre y cuando toda la información recolectada sea con fines netamente académicos.




## Anexo 6. Taller Marix.

**Taller cuento Marix**

Por favor lee con atención el siguiente cuento y responde el taller que se encuentra debajo con tu grupo.

MARIX



Marix era un pequeño marcianito del planeta Marte que vagaba por las infinidades del universo. Se encontraba muy solo porque nadie más le había acompañado en su aventura.

Había pensado que pronto encontraría alguien con quien saltar en los anillos de Saturno y visitar las tres lunas de Júpiter.

Se encontraba ya en las proximidades de Alfa Centauri, cuando vio una pequeña nave parecida a la suya. Intentó enviarles un mensaje por radio, pero lo único que obtuvo fue un mensaje ininteligible.

Así que decidió seguirles. Durante días y días estuvo siguiendo la nave a lo largo de la galaxia recibiendo mensajes raros en su radio. Llegaron a un planeta que tenía grandes masas de líquido rosado a su alrededor y la nave aterrizó cerca de una de ellas.

Marix se puso rápidamente su traje espacial y corrió para salir de su nave. Se encontró rápidamente rodeado de un montón de bichitos que hablaban un idioma que él no entendía. Por suerte, uno de ellos trajo un aparato que cuando encendió traducía todas las lenguas de la galaxia.

El sabio que tenía el aparato, le explicó que cuando él era joven había recorrido la galaxia para crear un diccionario de todos los idiomas y que estaba preparando otra expedición, pero que él ya era muy anciano para emprender tan arduo viaje, y le preguntó si él quería seguir con su tarea.

Marix le contestó que llevaba años viajando y que quería encontrar un amigo con el que jugar porque estaba muy aburrido. El sabio le dijo que no había problema, y que en cuanto encontrase a alguien retomarían la expedición.

A los pocos días el sabio volvió a buscar a Marix y le dijo que había encontrado quien le acompañase. Marix no se lo podía creer, era la criatura más bonita del universo. Y juntos emprendieron el viaje para recuperar todas las lenguas de la galaxia.

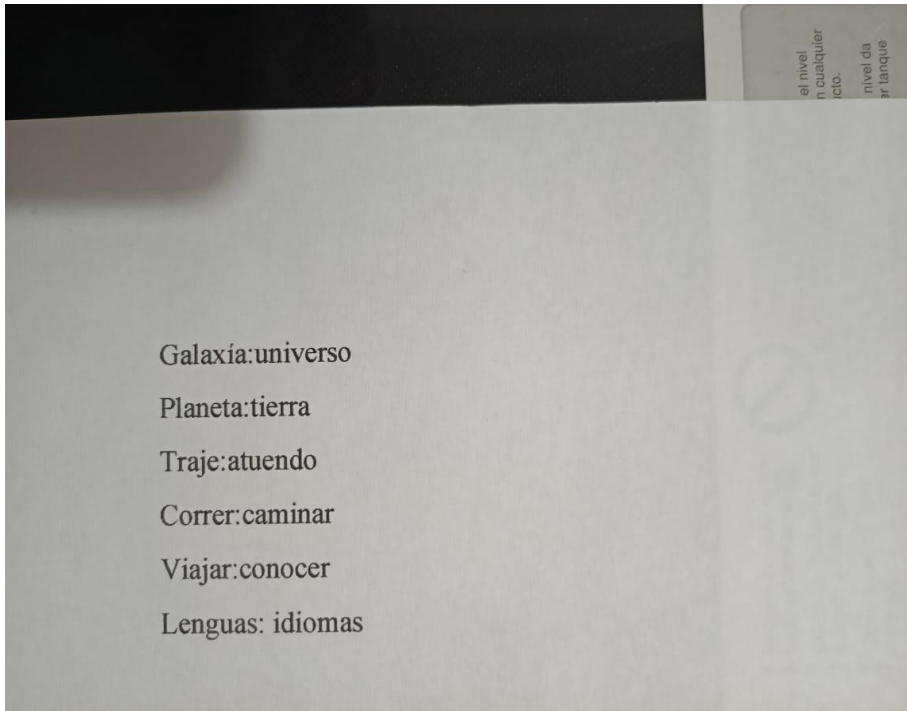
**Taller #1**

**Teniendo en cuenta la lectura anterior, soluciona el siguiente taller con tu grupo de trabajo. Las respuestas deberán ser escritas en el drive.**

1. ¿Quién crees que es el personaje principal de esta historia? Marcianos
2. ¿Cómo te imaginas físicamente a Marix? Escribe sus características en el siguiente recuadro.

Bajito verde ojos grandes y de color café y su cara de forma triangular sin pelo con cuerpo delgado su color de piel verde pies muy delgados boca muy pequeña orejas grandes sin nariz

3. Escribe el inicio de la historia con tus propias palabras:  
había un pequeño marcianito llamado marix que quería experimentar con amigos pero lamentablemente no tenía amigos y quería encontrar
4. ¿Quién era el sabio y por qué logró comunicarse con Marix? el sabio era los bichitos logro comunicarse por su ingenioso aparato que traducía idiomas
5. ¿Qué problema tenía Marix? que no encontraba amigos para experimentar
6. Cambia el final del cuento por otro que prefieras.  
RTA: el sabio a unos pocos días le dijo que tenía alguien con quien podría experimentar y era la criatura mas bella, marix fue muy feliz
7. Los sinónimos son expresiones o palabras que tienen un significado similar o idéntico entre sí. Ejemplo: Odontólogo- dentista.  
Busca un sinónimo para las siguientes palabras



### Anexo 7. Ejercicio buzón de ideas del blog.

Cada integrante debe aportar una idea para el tema central del cuento, al final por votación solo se podrá escoger una. Así que cada integrante pondrá su idea en el siguiente recuadro y tendrán 20 minutos para elegir entre ustedes mismos cuál es la idea ganadora.



#### BUZÓN DE IDEAS

**Idea 1: Un astronauta que viaja al rededor del mundo con un hada madrina**

**Idea 2: Un hada que le cumple los deseos a un gato**

**idea 3: Un marciano y un gato mágico**

Texte

Modifier arrière-plan de la ba

**Anexo 8. Dibujo de los personajes del cuento creado en Paint.****Anexo 9. Ejercicio creación del título del cuento en el blog.**

Por último no olvides ponerle un título a tu cuento, en el siguiente recuadro puede poner el título que llevará tu cuento:

Los deseos del gato

**Anexo 10. Escritura primera versión cuento.**

## Cuento versión #1

P

Fecha: hoy es 10 de abril del 2021

### LOS DESEOS DEL GATO

#### Inicio

erese una vez un gato muy feo que vivía en la selva y quería ser bonito al igual que los demás animales este gato pedía todos los días ser bonito, un día lo pidió bastante más de lo que te puedas imaginar, llegó un hada muy bella que le dijo gato te voy a conceder tu deseo de ser bonito al igual que los demás animales el gato se emocionó bastante la hada le dijo solo con una promesa que no le cuentes a nadie el gato lo prometió y la hada dijo voy a volver en 2 días para que quedes bonito al igual que los demás, el gato muy contento estaba pasaron esos dos días la hada volvió y le preguntó al gato estás preparado y entonces el hada que le prometió cosas y el gato muy emocionado le contestó, sí y mucho

#### Nudo

El hada entonces se volvió amiga del gato y se encontró de nuevo con el gato para cumplir el deseo que ya habían planeado cuando lo iban a hacer se acercó unicornio a ver lo que pasaba se escondió en un árbol y vio lo que estaba pasando después que la hada convirtió al gato muy bonito le dio una contraseña y dijo no se la des a nadie con esta me podrás llamar cuando necesites algo la hada se fue el unicornio quedó impresionado y dijo yo quiero ser el hombre más millonario al día siguiente dijo la contraseña y la hada volvió y dijo quien eres

y como sabes la contraseña? el unicornio dijo yo vi como así bonito al gato y te vengo a pedir que me hagas el unicornio más millonario de todo el mundo el hada le dijo no lo hare concedo deseos a la gente buena no a gente mala y tu eres malo no te lo concedere losiento el unicornio muy enojado la encerró y no la dejó salir

#### Descenlace

Como se contó anteriormente el unicornio secuestró a la hada, así que ella pidió ayuda, pero nadie la escuchó y el gato la iba a llamar por la contraseña pero no le salió, entonces salió a caminar y vio por la casa del unicornio algo que brillaba fue a ver y era la hada, dejó que el unicornio se fuera y la salvó, dijo como te puedo ayudar para que no te vuelvan secuestrar dijo cambiando la contraseña pero te la diré en el oído para que nadie escuche después de cambiarla el unicornio la llamó y no funcionaba y el gato dijo unicornio eres tan malo que no te van a conceder ningún deseo y así fue el unicornio había perdido amigo por lo que había hecho el gato quedó muy feliz porque había quedado bonito y había conseguido una amiga hada y todos fueron muy felices el unicornio pidió perdón a las hadas y a todos, así todos vivieron felices por siempre. Este es el final feliz.

## Anexo 11. Cuento versión final.

### Cuento versión final

Fecha: 14 de abril del 2021

#### LOS DESEOS DEL GATO

##### Inicio

Había una vez un gato muy feo que vivía en una selva mágica en un lejano país, el quería ser bonito al igual que los demás animales. Este gato pedía todos los días con todo su corazón ser bonito al igual que sus compañeros y un día lo pidió con tanta fuerza que llegó un hada muy bella y le dijo: gato te voy a conceder tu deseo de ser bonito al igual que los demás animales. El gato se emocionó bastante así que la hada le dijo: te cumplo el deseo pero solo con una promesa y esta es que no le cuentes a nadie, el gato lo prometió y la hada dijo voy a volver en 2 días para que quedes bonito. El gato muy contento estaba pasaron esos dos días y la hada volvió y le preguntó al gato estas preparado y el gato dijo: sí muy emocionado.

##### Nudo

cuando el hada estaba a punto de cumplir el deseo se acercó unicornio a ver lo que pasaba, este se escondió en un árbol y vio lo que estaba pasando, después que el hada convirtió al gato en bonito le dio una contraseña y le dijo al gato que era secreta pues cuando él la necesitara a ella podía decir estas palabras y ella aparecería de inmediato. El hada se fue pero el unicornio quedó impresionado y dijo: yo quiero ser el hombre más millonario de la selva y sus alrededores. Al día siguiente dijo la contraseña y el hada volvió y dijo: ¿quién eres y como sabes la contraseña? el unicornio dijo: yo vi como hacías bonito al gato y te vengo a pedir que me hagas el unicornio más millonario de todo el mundo. El hada le explicó que ella solo le concedía deseos a la gente buena y él era malo entonces no te lo concederé, lo siento, el unicornio muy enojado la encerró en su casa para que nadie la pudiese encontrar.

##### Desenlace

El hada empezó a gritar pero nadie la escuchaba, el gato intentó llamarla por la contraseña para el hada nunca apareció, entonces salió a caminar cuando de repente vio algo que brillaba de la casa del unicornio y fue a ver de que se trataba entonces se dio cuenta que era el hada que se encontraba secuestrada. Dejo que el

unicornio se fuera y la salvo, el hada le contó todo lo que había ocurrido y le dijo al gato que el unicornio sabía la contraseña. El gato le preguntó como podían hacer para solucionar el problema y ella le dijo que lo mejor era que cambiaran la contraseña, esta nueva contraseña se la dijo en el odio para que nadie la escuchara, después de cambiarla el unicornio llegó de nuevo a su casa al ver que el hada no estaba dijo la contraseña pero ya no funcionaba y el gato dijo al unicornio: eres tan malo que no te van a conceder ningún deseo, el gato quedó muy feliz porque había quedado bonito y había conseguido una amiga hada y todos fueron muy felices, el unicornio pidió finalmente perdón a el hada por haber sido malo y se arrepintió. Todos vivieron felices por siempre.

## Anexo 12. Autoevaluación de las estudiantes.

**AUTOEVALUACIÓN GRUPAL**

FECHA: 12 Abril 2021

Teniendo en cuenta el trabajo que has realizado con tus compañeras y la explicación que recibiste para la realización de tu primer cuento, vas a llenar la siguiente autoevaluación. En la parte izquierda encontraras un enunciado, lo leerás con atención junto con tu equipo, al lado encontraras un recuadro que dice: sí, no y algunas veces. Si el enunciado se cumple pondrás una X en la parte que dice sí, en cambio si no se cumple colocarás una X en el recuadro que dice No, o si solo se cumplió algunas veces, vas a poner una X en el recuadro que dice algunas veces. Recuerda que solo puedes poner una sola X por enunciado.

ENUNCIADO	SÍ	NO	ALGUNAS VECES
¿En tu cuento se pueden encontrar las palabras cielo, bosque o tierra?		X	
¿Tu cuento incluye los personajes que escogiste en la planeación?	X		
¿Tus personajes tiene características físicas humanas?		X	
¿Se entiende bien en qué parte de tu cuento se da el inicio, el nudo y el desenlace?			X
¿Utilizaste signos de puntuación para separar las oraciones?			X
¿Las ideas de cuento se entienden correctamente?			X
¿Usaste distintos conectores para unir las oraciones?			X
Al unir las 3 partes del cuento (inicio, nudo, desenlace) en un solo cuento ¿Se entiende la idea general?			X
¿Tu cuento tiene errores ortográficos?	X		
Si pudieras volver a escribir el cuento con tus compañeras ¿Crees que habría un mejor resultado teniendo en cuenta lo puntos que acabas de autoevaluarte?	X		

## Anexo 13. Ejercicio del blog donde las estudiantes usan sinónimo para una restricción.

Fecha: hoy es 10 de abril del 2021

**LOS DESEOS DEL GATO**

**Inicio**

erases una vez un gato muy feo que vivía en la selva quería ser bonito al igual que los demas animales este gato pedia todos los dias ser bonito , un dia lo pidio bastante mas de lo que te puedas imaginar , luego un hada muy bella que le dijo gato te voy a conceder tu deseo de ser bonito al igual que los demas animales el gato se emocionio bastante la hada le dijo solo con una promesa que no le cuentas a nadie el gato lo prometio y la hada dijo voy a volver en 2 dias para que quedes bonito al igual que los demas , el gato muy contento estaba pasaron esos dos dias la hada volvio y le pregunto al gato estas preparado y entonces el hada que le prometió cosas y el gato muy emocionado le contesto ,si y mucho

**Anexo 14. Ejercicio elección lugar donde se desarrolló el cuento.**

En el recuadro a continuación debes dejar escrito el lugar o los lugares que seleccionaste junto con tu equipo de donde se realizarán las acciones de tu cuento:

Una selva magica

**Anexo 15. Copia del link para acceder al blog.**

<https://nataliagonzalez221.wixsite.com/monsite>