



# 4 Estrategia tecno-pedagógica para el análisis y la construcción de cuentos<sup>1</sup>

Techno-pedagogy strategy to the analysis and the construction of tales

\*Patricia Rodríguez

\*\*Dora Libia Morales

El objetivo general de esta investigación pre-experimental fue diseñar una estrategia tecno-pedagógica que dinamice el análisis y la construcción de cuentos en los estudiantes del grado séptimo del Instituto Educativo Rafael Uribe Uribe.

En este ejercicio investigativo participaron diez estudiantes de un semillero, quienes demostraron un mayor nivel de interés en los procesos desarrollados.

El modelo que se utilizó es la Investigación Acción Participación, complementado con el trabajo colaborativo.

## Palabras claves:

Análisis, construcción de cuentos, hipertexto, Cuadernia 3.

\* Licenciada en Básica Primaria. Especialista en Edumática de la Universidad Católica de Pereira. Docente Escuela San Luis Gonzaga  
Contacto:  
patricia.rodriguez@ucp.edu.co

\*\* Licenciada en Español y Audiovisuales. Especialista en Edumática de la Universidad Católica de Pereira. Docente I. E. Rafael Uribe Uribe.  
Contacto:  
dora.morales@ucp.edu.co

Recibido:  
27 de Enero de 2015

Aprobado:  
05 de Abril de 2015

---

1 Este artículo es producto del trabajo de investigación de la Especialización en Edumática. Director del trabajo de grado: Willmar Ospina Mondragon. Los derechos patrimoniales de este producto corresponden a la Especialización en Edumática de la UCP, los derechos morales a sus autores.



Foto: Marco Alejandro Escobar

## **Abstract**

The main goal of this pre-experimental research was to design a techno-pedagogy strategy to invigorate the analysis and the construction of tales of seventh grade students of Rafael Uribe Uribe School.

On this research exercise participated ten students from a seed research who demonstrated a higher level of interest on the processes developed.

The model used is the action-participation research, complemented with collaborative work.

**Key words:** Analysis, construction of tales, hypertext, Cuadernia 3.

## Introducción

El proyecto *Estrategia Tecno-pedagógica para el Análisis y la Construcción de Cuentos* se realizó en la Institución Educativa Rafael Uribe Uribe de la ciudad de Pereira con un semillero de estudiantes de grado séptimo, apoyados por estudiantes del servicio social, investigadoras y un practicante del SENA. El objeto de la investigación se desarrolló en el contexto del Área de Lengua Castellana y se transversalizó con el *Proyecto de Lectura y Escritura*, articulado al *Plan Lector* de la Secretaría de Educación Municipal y al Proyecto *Leer es mi cuento* que lidera el Ministerio de Educación Nacional con la *Colección Semillas*.

Al aplicar el *Modelo Cooperativo* y el trabajo colaborativo se realizaron procesos investigativos de observación, descripción, caracterización e intervención del universo de análisis de la comunidad educativa, cuyo soporte fue el *Diagnóstico*, el desarrollo de un cronograma y un Diario de campo como instrumentos valiosos que permitieron orientar, redireccionar las experiencias para sistematizarlas y proponer las nuevas estrategias de participación individual y colaborativa para el análisis y la creación de cuentos.

En este sentido, se enfocó el Área de Humanidades hacia el uso de la lengua articulada con una intención o situación específica, que tomó sentido cuando las habilidades lingüísticas y las actividades deliberadas de la acción pedagógica orientaron al estudiante a una toma de conciencia que le generó aprendizajes para desarrollar el pensamiento crítico-reflexivo, la participación en comunidades globales escritas y la aplicación del manejo prehensivo-comprensivo de la información.

## Inferencias de la investigación

Esta propuesta investigativa se planteó a partir de la necesidad de facilitar el encuentro entre los estudiantes, el mundo de la lectura y la escritura acorde con los requerimientos de la sociedad del siglo XXI, la cual exige abordar al estudiante como sujeto social de la educación, satisfacer sus necesidades contemporáneas, activar habilidades básicas para la vida y las competencias lingüísticas, comunicativas, y tecnológicas. Así se proporcionó un sistema de intercambio social que adquirió sentido cuando los estudiantes lograron recuperar la información e introducir nuevos elementos para la construcción creativa de cuentos.

Es así como desde la perspectiva del PNLE del MEN se consideró que: *Leer y escribir* se convierten en requisitos para la participación ciudadana y para el desarrollo de una sociedad democrática e

igualitaria. “Una persona que se ha formado como *lectora y escritora* alcanza mayores niveles de desarrollo intelectual y un mejor conocimiento del mundo” (Ministerio de Educación Nacional, 2012).

“Los resultados de las pruebas internacionales y nacionales, evidencian que los estudiantes de nuestro país tienen aún serias dificultades para leer y comprender, tal como lo demuestran los siguientes informes, referenciados en el mismo plan: en los resultados de 2006 del Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos de la OCDE (PISA), que evalúa el desempeño en lectura de estudiantes de 15 años que cursan como mínimo séptimo grado, Colombia obtuvo un puntaje promedio de 385, significativamente menos al de la OCDE (492). Un 55% de los estudiantes no alcanzó el nivel mínimo de competencias y tan sólo el 1% alcanzó el nivel superior” (Secretaría de Educación Pereira, 2012).

Como se puede apreciar a través del panorama local, nacional e internacional que se describe, los procesos de lectura y escritura son vitales en el desarrollo del ser humano. Asimismo, según la *Ley 115 de 1994*, el sistema educativo colombiano, a través del MEN, ha legislado favoreciendo el desarrollo de las competencias lingüísticas, comunicativas y digitales de los estudiantes de los diversos niveles de educación Básica Primaria y Secundaria. De igual manera, integra las áreas humanísticas y de tecnologías, aunque ha sido poco eficiente en la capacitación de docentes idóneos para una *praxis* que impacte el proceso educativo actual. Esto se evidencia en los artículos de la Ley General de Educación, que se citan seguidamente:

En los Objetivos Generales de la Educación Básica: propiciar una formación general mediante el acceso, de manera crítica y creativa, al conocimiento científico, tecnológico, artístico y humanístico y de sus relaciones con la vida social y con la naturaleza, de manera tal que prepare al educando para los niveles superiores del proceso educativo y para su vinculación con la sociedad y el trabajo (Artículo 20, literal a).

Desarrollar las habilidades comunicativas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente (Artículo 20, literal b).

El desarrollo para comprender textos y expresar correctamente mensajes complejos, orales y escritos en lengua castellana, así como para entender, mediante un estudio sistemático, los diferentes elementos constitutivos de la lengua (Artículo 22, Literal a).

La valoración y utilización de la Lengua Castellana como medio de expresión literaria y el estudio de la creación literaria en el país y en el mundo (Artículo 22, Literal b). (Ministerio de Educación Nacional. Gobierno de Gaviria Trujillo, (...César, 1994. p, 6-7)

En este sentido, se actualizó el enfoque semántico-comunicativo de esta área al unísono con el Proyecto de Lectura y Escritura, se integró, además, el uso de las Tecnologías de la Información y la comunicación (TIC) a los contenidos del currículo, los medios físicos y digitales, el objeto de estudio y las herramientas de trabajo a través de la interacción de estudiantes-educadores con la multimedia y el uso de hipertextos concebidos desde la narrativa digital. A partir de esta contextualización de la investigación se esbozan las categorías fundamentales con las respectivas dimensiones, a saber:

## 1. COMPRENSIÓN LECTORA

El análisis de textos se realizó a partir de la lectura (oral, mental, individual y grupal) de cuentos de la literatura infantil y juvenil de la *Colección Semillas*. Se interpretaron significativamente desde los niveles literal, argumentativo y propositivo de los textos para fortalecer las actitudes, las destrezas y las habilidades lingüísticas en los educandos, como se puede visualizar en los siguientes aspectos:

### 1.1 ESTRUCTURACIÓN DE LA HISTORIA

Los estudiantes narraron sus propias historias a través de medios físicos y digitales. Al escribirlas, usan una estructura lineal y cuando leen o interactúan con el hipertexto usan una estructura *no lineal*. Narran sus sensibilidades relacionadas con:

- Relaciones de amistades y vivencias entre pares: amores y desamores.
- Conflictos en las relaciones de padres e hijos como el abandono, la ausencia, el alcoholismo, el fallecimiento de sus progenitores y la adopción de los niños.
- La vida psicológica y mental de los jóvenes donde afloran fantasmas y monstruos.
- Comunicaciones que establecen los jóvenes y las jovencitas por las redes sociales.

Al estructurar los relatos y realizar procesos de comprensión significativa de textos narrativos, los estudiantes lograron identificar acciones positivas, negativas, neutras, temas, argumentos, escenas, objetos, estados, tiempos, espacios y situaciones vividas por personajes a través de las historias narrativas. Estas dimensiones se analizan seguidamente.

## 1.2 ESTRUCTURAS LINEALES Y NO LINEALES

Actualmente los jóvenes participan de la sociedad de la información que tiene un nuevo sistema de comunicación con transformaciones culturales. Ellos se han apropiado del lenguaje digital, escriben historias lineales y leen textos no lineales, haciendo uso de herramientas multimediales en sus relaciones mediatizadas por el chat y las redes sociales.

Al interactuar con el Hipertexto los estudiantes participaron en la cocreación de la obra al producir y compartir su cuento, seleccionar finales diferentes para este tipo de relatos, expresar sus opiniones y realizar aplicaciones de imagen y texto. En este ámbito la información escrita es la que más *consumen* los educandos y necesitaban que, paralelamente, existieran unos niveles de comprensión que les permitieran interactuar de manera significativa con los textos. Al respecto, se evidenciaron dificultades para la construcción narrativa porque desconocían los elementos que orientan y organizan la estructura, además carecían de coherencia en su desarrollo discursivo, el relato y la intencionalidad comunicativa

## 2. PRODUCCIÓN DE TEXTOS NARRATIVOS

### 2.1 ESTRATEGIAS DE COMPOSICIÓN O DE APOYO

Después de diagnosticar e identificar algunas dificultades de los estudiantes respecto a la interpretación comprensiva de lectura y a la creación narrativa de cuentos, se generaron varias estrategias de composición o apoyo que oscilan desde la lectura, el análisis, la comprensión significativa, la reescritura, la retroalimentación, el reconocimiento de los componentes del género narrativo y las categorías de redacción como son la coherencia, la cohesión, las reglas sintácticas, fonéticas, gramaticales y ortográficas hasta lograr un arte final del producto. La creación de cuentos involucra aspectos sociales, culturales, etnológicos, lingüísticos, que tienen gran valor pedagógico, potencian facultades intelectuales y habilidades comunicativas.

## 2.2 ESTRATEGIAS DE COMPRENSIÓN Y PRODUCCIÓN DE TEXTOS NARRATIVOS

Las prácticas comunicativas de lectura y escritura constituyeron un elemento clave para integrar al estudiante como sujeto social al mundo del conocimiento, vínculo que le garantizó nuevas posibilidades para activar las competencias lingüísticas y la participación efectiva en el ámbito de su entorno cercano o lejano.

Después de diagnosticar e identificar algunas dificultades de los estudiantes respecto a la interpretación comprensiva de lectura y a la creación narrativa de cuentos, se generaron varias estrategias tecno-pedagógicas que van desde la lectura, el análisis, la comprensión significativa y el reconocimiento de los componentes del género narrativo hasta la producción digital de los textos narrativos.

Cada propuesta está registrada en el Diario de Campo con una secuencialidad marcada por la gradualidad y la retroalimentación que, en su momento, necesitaron mayor dinámica de refuerzo como es la composición escrita, por cuanto factores como la coherencia, la cohesión, la ortografía y la puntuación se deben mejorar para una adecuada elaboración de los textos y activación de competencias.

## 3. COMPETENCIAS COMUNICATIVAS

Desde la necesidad educativa centrada en aprendizajes que desarrollen las competencias a nivel social, cognitivo, comunicativo e integral, se aprovecharon las herramientas tecnológicas como oportunidades para que los estudiantes participen activa y efectivamente en la resolución de problemas o apropiación del conocimiento en procesos colaborativos de iniciativa, creatividad, manejo y transformación de la información para la construcción inter-disciplinaria del saber en el marco de una nueva cultura, bajo los principios del reconocimiento y la valoración del ser autónomo en el contexto de la diversidad y del suficiente clima relacional que estimule entre ellos la confianza y la aproximación social.

La participación virtual y presencial se ha trabajado con el Modelo Colaborativo, cuyos espacios de discusión estuvieron marcados con la intención pedagógica del enfoque comunicativo para aprovechar las capacidades, alimentar y confluir fuentes e intereses de información. Se potenciaron habilidades tales como la organización de ideas, la interacción



recíproca entre estudiantes y el manejo interactivo de herramientas para incrementar, transformar o darle continuidad a la comprensión lectora y al reconocimiento de nuevas estructuras que permiten aproximarse al manejo adecuado de la composición escrita al servicio de sus facultades cognitivas e intelectivas más allá del aula y en relación bidireccional entre escritor-lector.

Las competencias que se desarrollaron en los estudiantes durante los procesos de comprensión y producción de textos se enuncian a continuación:

### **3.1 COMPETENCIAS LINGÜÍSTICAS**

- Narra historias en forma oral y escrita, estructurando los elementos del texto narrativo con sentido lógico a través del uso de un medio digital.
- organiza las ideas en el texto con coherencia, cohesión, lenguaje y ortografía apropiados.

### **1.2 COMPETENCIAS INTERPRETATIVAS**

- Lee interpretando significativamente los cuentos de sus compañeros y establece una relación dialógica con situaciones, acciones, eventos, estados, emociones y conflictos.
- Comparte y hace comentarios constructivos a los cuentos elaborados por sus compañeros por medio de la interacción con la herramienta digital.

### **1.3 COMPETENCIAS PROPOSITIVAS**

- Inventa cuentos novedosos o cotidianos con acciones, situaciones, emociones, conflictos y soluciones a mundos posibles.
- Razona al interactuar con cuentos que tienen estructura lineal y no lineal.

### **1.4 COMPETENCIAS TECNOLÓGICAS**

- Apropia la narrativa digital en un ambiente virtual que le permite recrear los textos.

- Asume una actitud colaborativa para el aprendizaje al usar herramientas digitales como *Windows*, *Cuadernia 3*, corrector de texto y de ortografía.

#### 4. ESTRATEGIA TECNO-PEDAGÓGICA

La Estrategia *Tecno-pedagógica* se realizó por medio del diseño, puesta en práctica, análisis y construcción del hipertexto: *Compartir: leo los cuentos de mis compañeros* y el Juego: *Universo de Análisis* que se construyeron estableciendo hipervínculos con las historias narradas por los estudiantes. A partir del trabajo colaborativo –ingenieros, investigadoras, practicante del Sena y estudiantes– se logró hacer uso creativo, educativo, cultural y social del software educativo que corresponde a herramientas digitales *WEB 3: Cuadernia 3* que permitió construir cuentos interactivos con una presentación atractiva y estética.

Esta Estrategia *Tecno-pedagógica* correspondió a las necesidades y habilidades que se deben desarrollar en los estudiantes del Siglo XXI, tales como: el mejoramiento del nivel de desempeño en la lectura, la participación ciudadana y democrática, el desarrollo de competencias, actitudes y destrezas básicas para avanzar en el diseño de estructuras no lineales con producciones que satisfacen los intereses de los estudiantes. Las dimensiones de esta categoría se analizan así:

##### 4.1 CONECTIVIDAD

La Internet del colegio es domiciliaria, tiene cinco megas y se distribuye por tres redes inalámbricas. En diferentes horas se imposibilitó la conexión con la Internet en la Sala de Sistemas, debido a que permanentemente están conectados 40 computadores (PC), 25 portátiles de la Sala de Diseño, 10 computadores del área administrativa y una cantidad indescriptible de videos, celulares, tabletas y algunos portátiles de los estudiantes, quienes actúan como *hackers* y descubren la clave de la red, haciéndola más lenta.

##### 1.2 INFRAESTRUCTURA

Comprende las salas de sistemas, diseño, audiovisuales y casas de los educandos como escenarios de trabajo. En la primera sala se instaló el *Software Cuadernia3* en dos computadores para que los estudiantes trabajaran en forma individual o por parejas, con el debido acompañamiento de la Docente. Después de dos semanas se tuvo que desinstalar el *software* porque

hay una serie de fallas técnicas que impiden un normal funcionamiento y requiere una red industrial.

- En la Sala de Diseño se logró instalar en dos portátiles para hacer las prácticas de campo.
- En la sala de audiovisuales se conectó un portátil al proyector del *video beam* y se realizaron los talleres de aprendizaje, logrando un Nivel 2 de interacción con los estudiantes del semillero, quienes lograron insertar texto e imagen.
- En algunas casas, los estudiantes insistieron en instalar el programa, pero los virus, la lentitud y las fallas técnicas los acompañaron teniendo insuficientes resultados.

### **4.3 HERRAMIENTAS DIGITALES: HIPERTEXTO E HIPERMEDIA**

En el contexto intra y extraescolar en que se desenvuelven los estudiantes con el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación se logró una educación más participativa e interactiva. La apropiación del *Modelo Cooperativo* —adscrito al Modelo Pedagógico Socioc constructivista—, la comunicación en red y la formación por competencias posibilitaron el uso y aprehensión de herramientas tecnológicas que favorecieron el desarrollo de las habilidades comunicativas: leer y escribir. Se actualizaron los procesos de apropiación, investigación e innovación del contexto educativo *aprendiendo a usar y aprendiendo a hacer* mediante el uso de herramientas digitales para analizar, interpretar y producir cuentos.

Luego de superar la etapa del análisis e interpretación lectora y del deleite con la cuentería, el ejercicio del autor se fue enriqueciendo con la herramienta tecnológica del Hipertexto como vehículo hacia la imaginación, la comprensión crítica, la reflexión y la argumentación, los cuales constituyen el bagaje cultural, lingüístico y social propios del grupo de estudio. Esta herramienta digital permitió organizar la estructura no lineal de contenidos a través de nodos (nexos) o hipervínculos que asocian diversos textos narrativos producidos por los estudiantes. Dicha estrategia permite hacer un ensamblaje multimedial referido al diseño relacional entre textos, sonidos, imágenes y videos como soporte digital que ofrece la cocreación al usuario.

## 5. METODOLOGÍA

En esta instancia, las TIC como soporte de metodologías y estrategias pedagógicas se adecuaron como recurso facilitador hacia procesos de mejoramiento y operatividad al servicio de la construcción textual en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Después de fundamentar la estructura, la coherencia e intencionalidad del desarrollo discursivo, se utilizaron instrumentos como los talleres estructurados para el análisis e interpretación comprensiva de obras literarias, transcripción, narración y dramatización de historias; manejo de herramientas digitales para enriquecer, ilustrar, recrear, digitalizar y editar las composiciones ajustados al nivel socio-cognitivo y a las expectativas e intereses del universo de análisis.

La factibilidad de cada proceso se optimizó sobre las demandas, intereses y la participación motivada de los estudiantes, partiendo del análisis informacional de las lecturas, su comprensión e interacción significativa con el hipertexto y los trabajos colaborativos del repositorio de cuentos compilados en *Cuadernia 3*, como propuesta *Tecno-pedagógica* que activa competencias de procesamiento, re-creación y uso del pensamiento propositivo para cualificar el lenguaje.

### 1.1 MODELO COLABORATIVO

*El Modelo Colaborativo*, mediatizado por la tecnología, permitió, a los estudiantes, realizar procesos de construcción de cuentos con estructuras no lineales, apropiar el hipertexto como recurso de la *web* y recrear el lenguaje digital. La interacción generada a partir de estos elementos contribuyó a implementar los métodos que propiciaron el manejo de los aspectos instrumentales del lenguaje para convertirlos en propuestas narrativas adecuadas al acto comunicativo, en los cuales he de reflejarse el interés y la necesidad de su autor, en este caso la producción narrativa de los estudiantes.

*El Modelo Colaborativo* se constituyó en una propuesta educativa integradora que aprobó la construcción social del conocimiento, generó interactividad y el desarrollo de estrategias *Tecno-pedagógicas* acordes con las motivaciones, intereses, expectativas y ritmos de aprendizaje de los estudiantes. Así se estableció la interacción entre estudiantes, contenidos digitales y maestros.

*El Modelo Cooperativo* es una propuesta de educación integradora que proporciona formación común para favorecer igualdad de oportunidades, con estrategias tecnológicas que se adecúen y respondan a los distintos

intereses, capacidades y ritmos de aprendizaje, cuya renovación pedagógica se fundamenta en el trabajo colaborativo e interactivo entre estudiantes y profesores como alternativa para afrontar los retos y enriquecer las diferencias (Dewey, 1989).

El trabajo colaborativo influyó en la cultura del aula de clases, en las relaciones socioafectivas que promueven la tolerancia, la interacción, la autoestima, la responsabilidad y la autonomía. Estimuló el sentido crítico, la autoevaluación y la retroalimentación para el desarrollo de una comunicación precisa y eficiente en el trabajo colaborativo. Este proceso de construcción social del conocimiento reconoció al estudiante como sujeto que intercambia, confronta y negocia sus puntos de vista en acciones de reciprocidad como fundamento para resolver tareas y profundizar nuevas experiencias de aprendizaje.

La puesta en marcha del *rol del docente* redefinió la capacidad de enseñanza hacia la búsqueda de información, el procesamiento y la transformación del conocimiento como objeto de estudio ligado al origen familiar, social y cultural del individuo. Este agente debe ser un asesor o facilitador que identifica conocimientos, situaciones y diseña las estrategias pedagógicas orientadas hacia un quehacer activo, donde el estudiante sea más comunicativo, responsable, creativo y original; se capacite para desarrollar procesos intelectuales que le permitan indagar, encontrar información pertinente, atender a los objetivos propuestos, reflexionar sobre lo que aprende, descubrir las dificultades de razonamiento, tomar decisiones, organizar un juicio propio y prepararse para su autoformación. El estudiante es el sujeto principal de la educación participativa e interactiva y, al narrar sus historias, usó estrategias de composición vinculadas con sus gustos, intereses, expectativas, conocimientos, saberes y apropiaciones que hizo de la narrativa digital. Tuvo la oportunidad de *desaprender* y aprender al usar herramientas digitales, navegar con autonomía y enriquecer la experiencia literaria.

## 6. EVALUACIÓN

El proyecto investigativo ejecutado se evaluó teniendo en cuenta las fortalezas, las debilidades, las amenazas y las oportunidades. Al respecto, las primeras se describen:

- Las prácticas tuvieron continuidad desde el mes de enero hasta octubre.
- Se superaron necesidades del servicio educativo por cambios de horarios y carga académica.

- Se perseveró en cuanto a dificultades técnicas hasta lograr un uso interactivo 2 de las TIC.
- Las producciones textuales se hicieron en forma oral, escrita, gráfica y digital.

Las *debilidades* están relacionadas con las dificultades técnicas en la sala de sistemas que deben intervenir los ingenieros, a quienes les deben conceder espacios de tiempo o descarga académica en los horarios para hacer ajustes y atender necesidades relacionadas con estudiantes que actúan como *hackers* y descubren continuamente las claves y bloquean las redes con gran cantidad de objetos tecnológicos: celulares, tabletas y portátiles. Las amenazas en las prácticas de campo están relacionadas con el nivel de interacción 2 de los estudiantes con los textos y el *Software Cuadernia 3*, el cual se limitó al uso de dos computadores portátiles, un proyector y un *Video Beam*. Se realizaron múltiples acciones en la sala de sistemas para instalar y desinstalar el software por dificultades de conectividad herramientas *web 3.0* porque la Internet tiene baja velocidad y se satura rápidamente.

Las oportunidades se relacionan con la consolidación del trabajo colaborativo con ingenieros, docentes, estudiantes y la gestión de las Directivas con el fin de continuar con la Fase experimental del proyecto: *Estrategia tecno-pedagógica para el análisis y la construcción de cuentos* que fortalece el Proyecto de Lectura y Escritura de la Institución Educativa Rafael Uribe Uribe.

## Bibliografía

DEWEY, J. &. (1989). *Modelo Cooperativo Cooperation and competition*.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. (2012). *WWW.leeresmicuento.com*. Obtenido de [www.leeresmicuento.com](http://www.leeresmicuento.com).

Ministerio de Educación Nacional. Gobierno de Gaviria Trujillo César. (1994). *Ley General de Educación*. Santafé de Bogotá. Colombia.

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PEREIRA. (2012). *stellabenoa@utp.edu.co*. Obtenido de Plan Lector.