



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

Máster Universitario en Didáctica de la Lengua en Educación
Infantil y Primaria

App Educativas como Recursos Didácticos
para Incentivar la Escritura Creativa en
Niños de 9 Años

Trabajo fin de estudio presentado por:	Carina Vásquez Martínez
Tipo de trabajo:	Propuesta didáctica de innovación
Director/a:	Dra. Janneth Español Casallas
Fecha:	15 – julio -2021

Resumen

Este Trabajo de Fin de Máster se centra en el uso de las aplicaciones (app) educativas como herramientas para el desarrollo de la escritura creativa, para niños de cuarto año de Educación General Básica, que comprende niños de los 9 años de edad. El objetivo principal es proponer actividades didácticas que hagan uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para fortalecer el desarrollo intelectual y cognitivo del estudiante; pues se ha evidenciado que, al involucrar la escritura creativa con la implementación de herramientas tecnológicas, se realiza un trabajo colaborativo, autónomo y libre. Para el desarrollo de las competencias comunicativas y el correcto uso de las TIC, se plantea una propuesta didáctica que cuenta con una variedad de acciones tales como el fortalecimiento del uso de los utilitarios de Microsoft Office y el desarrollo de escritos creativos en *app* como Genially, Padlet y Canva. La propuesta surge como respuesta a la problemática actual de educación virtual debido a la Covid-19 y la necesidad de nuevas estrategias de aprendizaje. Actualmente, nos encontramos en un mundo donde la tecnología es parte primordial del accionar del ser humano, por lo tanto, es importante fomentar actividades educativas que involucren al niño y desarrollen su creatividad.

Palabras clave: escritura creativa, TIC, *app* educativas, primaria, tecnología.

Abstract

This final degree project focuses on the use of educational apps as tools for the development of creative writing, in the fourth year of Basic General Education, which includes 9-year-old children. The main objective is to propose didactic activities through the use of "ICT" (Information and Communication Technology) to strengthen the intellectual and cognitive development of the student. Since it has been shown that, by involving creative writing with the implementation of technological tools, a collaborative, autonomous and free work is carried out. For the development of communicational skills and the correct use of ICT, this didactic proposal has a variety of actions related to creative writing and technology. The activities begin by strengthening the Microsoft Office tools and then, writings are being developed in *app* such as Genially, Padlet and Canva. The proposal arises as a response to the current problem of virtual classes due to COVID-19 and the need for new learning strategies; we are currently in a world where technology is an essential part of the actions of the human being, therefore, it is important to promote educational activities that involve the children and develop their creativity.

Keywords: creative writing, ICT, educational *apps*, elementary school, technology.

Índice de contenidos

1.	Introducción	9
1.1.	Justificación	10
1.2.	Objetivos del TFM	11
1.2.1.	Objetivo general	11
1.2.2.	Objetivos específicos	11
2.	Marco teórico	12
2.1.	Escritura creativa	12
2.1.1.	Diferencias entre oralidad y escritura	12
2.1.2.	Expresión escrita	13
2.1.3.	Creatividad	14
2.1.4.	Importancia de la escritura creativa	15
2.1.4.1.	Beneficios de trabajar la escritura creativa	16
2.1.4.2.	Evaluar la escritura creativa	16
2.2.	Las Tecnologías de la Información (TIC)	18
2.2.1.	Características de las TIC	19
2.2.2.	TIC y educación	19
2.2.2.1.	TIC en el currículo de Educación Básica elemental	20
2.2.2.2.	Ventajas y desventajas de las TIC	22
2.3.	App educativas	23
2.3.1.	Aproximaciones conceptuales	24
2.3.2.	Selección de <i>app</i> educativas	25
2.3.2.1.	Canva	25
2.3.2.2.	Genially	26

2.3.2.3.	Padlet	26
3.	Propuesta didáctica de innovación	27
3.1.	Presentación	27
3.2.	Objetivos de la propuesta didáctica	27
3.2.1.	Objetivo general	27
3.2.2.	Objetivos específicos	27
3.3.	Contexto	28
3.3.1.	Características de la institución	28
3.3.2.	Características del alumnado	28
3.4.	Actividades	29
3.4.1.	Anticipación	29
3.4.1.1.	Actividad 1. Mi revista digital	29
3.4.1.2.	Actividad 2. Publicidad diferente	31
3.4.1.3.	Actividad 3. Textos divertidos	32
3.4.2.	Construcción	34
3.4.2.1.	Actividad 4. Un cuento ecuatoriano diferente	34
3.4.2.2.	Actividad 5. Hoy seré un poeta	36
3.4.2.3.	Actividad 6. No al acoso escolar	37
3.4.2.4.	Actividad 7. Una conversación con mi yo del pasado	39
3.4.3.	Consolidación	40
3.4.3.1.	Actividad 8. Intercambio poderes a mis superhéroes	41
3.4.3.2.	Actividad 9. El diario de una verdura	42
3.4.3.3.	Actividad 10. En el patio de mi casa	44
3.5.	Evaluación	46

3.6. Cronograma	47
4. Conclusiones	49
5. Limitaciones y prospectiva	51
5.1. Limitaciones	51
5.2. Prospectivas	51
Referencias bibliográficas	53
Anexos	56
Anexo A. Ejemplo de portada de la revista	56
Anexo B. Ejemplo de rúbrica de evaluación inicial	57
Anexo C. Ejemplo de rúbrica de evaluación continua	58
Anexo D. Ejemplo de entrevista al estudiante	59
Anexo E. Ejemplo de rúbrica de evaluación final por cada actividad	60

Índice de figuras

Figura 1. "Modelo de Flower y Hayes". (Adaptado de Alamargot y Chanquoy)	14
Figura 2. "Nuevos ambientes de aprendizaje". (Delgado; Arrieta & Riveros)	20
Figura 3. "Pirámide de aprendizaje". (Churches)	24

Índice de tablas

Tabla 1. “Ventajas y desventajas de las TIC” (Elaboración propia)	20
Tabla 2. Actividad 1. Mi revista digital	29
Tabla 3. Actividad 2. Publicidad diferente	31
Tabla 4. Actividad 3. Textos divertidos	32
Tabla 5. Actividad 4. Un cuento ecuatoriano diferente	34
Tabla 6. Actividad 5. Hoy seré un poeta	36
Tabla 7. Actividad 6. No al acoso escolar	37
Tabla 8. Actividad 7. Una conversación con mi yo del pasado	39
Tabla 9. Actividad 8. Intercambio poderes a mis superhéroes	41
Tabla 10. Actividad 9. El diario de una verdura	42
Tabla 11. Actividad 10. En el patio de mi casa	44

1. Introducción

En la segunda mitad del siglo XX se incorporan nuevos modelos educativos, entre los que se destaca la pedagogía activa, la cual permite que el estudiante se encuentre en una etapa de autoeducación y cuente con el docente como mediador para su ayuda. El educador por su parte enseña al alumno a estudiar y no simplemente a memorizar los contenidos. Para cumplir con dicho objetivo, las mejores estrategias son la motivación, el juego y la práctica, en donde se incorpora propuestas didácticas adecuadas para el niño y que favorezca para alcanzar los objetivos planteados, siguiendo la idea de Piaget (1956), quien manifiesta que la evolución del juego se da por la evolución del conocimiento.

A través del juego y la creación de escritos, el momento que existe un espectador, se prepara al niño para una vida social; además, el juego y la escritura permite experimentar una variedad de sentimientos que deben ser delimitados en tiempo y espacio, existe una atemporalidad porque vive el momento (instantaneidad) y el lugar se vuelve sagrado para el participante. Por ende, el momento que el estudiante empieza a desarrollar su creatividad, es cuando más apoyo y asesoramiento necesita.

En un mundo donde la tecnología es el centro de la mayoría de actividades, es importante incluirla en la educación; sin embargo, el escaso conocimiento de recursos digitales y *app* educativas ha provocado que los docentes impartan sus cátedras de una forma repetitiva y sin interacción. Además, que la escritura se realiza de forma repetitiva por parte del estudiantado que no va más allá de lo solicitado. Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (en adelante TIC) permite que el niño desarrolle su creatividad y que su aprendizaje sea perdurable, ya que podrá revisar su trabajo las veces que considere necesario y hacer las modificaciones correspondientes.

El presente Trabajo de Fin de Máster propone diversas *app* educativas para fortalecer y desarrollar la escritura creativa en los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica, potenciando de esta forma no solo la creatividad sino el uso de las TIC dentro del aula. La presente investigación se encuentra dividida en tres temas principales y una propuesta didáctica que propone actividades para el desarrollo de la escritura creativa y el uso de aplicativos.

Tema I: En esta primera parte se analizará conceptos generales de escritura y creatividad por parte de diversos autores; además de exponer técnicas para el desarrollo de la escritura creativa y su evaluación.

Tema II: Se analizará las ventajas y desventajas de incluir las TIC en el aula.

Tema III: Se realizarán aproximaciones conceptuales sobre *app* educativas y se propondrán algunos ejemplos y su uso.

1.1. Justificación

En marzo de 2019, con la aparición de COVID-19, la sociedad tuvo que adaptarse a una nueva realidad que implicó a la población a no solo cuidarse del virus, sino también enfrentarse a un cambio rotundo en su forma de vida: se incluyó el teletrabajo y la teleeducación, en la cual se evidenció un total crecimiento en la presencia y uso de las tecnologías digitales.

En el ámbito educativo muchos docentes ingresaron en esta nueva etapa de enseñanza con un analfabetismo digital y en el camino fueron aprendiendo nuevas metodologías, aplicativos y diversas TIC; sin embargo, su uso se hacía de forma inadecuada, lo que provocaba poco nivel de atención por parte del estudiante en las clases y en la creación de trabajos. La forma de escribir decayó, ya que, al hacerlo desde un computador, las faltas de ortografía eran corregidas por el ordenador y el estudiante también tenía acceso a páginas web donde podía copiar y pegar la información.

Ahora bien, las directrices establecidas por el Ministerio de Educación del Ecuador, en el Currículo Nacional, menciona que el docente será para el estudiante un apoyo en la comprensión y producción de textos, con la finalidad de que reconozcan la herencia escrita de otras culturas, su lengua y la conservación de la tradición oral.

De igual forma dentro del currículo, se propone trabajar los temas de cada área de estudio junto con las TIC, tomando en cuenta el mayor acceso que tienen los estudiantes para adquirir un dispositivo tecnológico. Según el informe del Estado Mundial de la infancia Unicef (2017) los niños menores de 15 años tienen la misma posibilidad de acceder al internet que una persona de 25 años y con la llegada de los teléfonos inteligentes, el acceso es cada vez más personal, privado y menos supervisado (p.3).

En la actualidad las TIC en el aula son indispensables, pero es importante su buen uso para que se fomente la autonomía, creatividad y criticidad en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Una forma de incluir los recursos digitales en el aula, es en la producción de textos, en donde el estudiante estructure un texto lógico y ordenado; además del uso de estructuras narrativas, las cuales permitirán que se realice una búsqueda de un estilo propio. Con base a lo mencionado se considera necesario una capacitación constante sobre el uso adecuado de las TIC; además de conocer *app* que ayuden en el desarrollo de la escritura creativa en el estudiante y a despertar el interés del mismo.

Por lo tanto, el presente trabajo propone diversas TIC y *app*, para tener una adecuada selección de tecnologías educativas, se enfocarán en el interés del estudiante y en los géneros que busca trabajar el docente, asimismo la propuesta busca el empleo de aplicativos para la creación de presentaciones, infografías, carteles, cuentos, etc. Todo esto bajo la premisa de que el uso de las tecnologías no solo busca que el estudiante se divierta y aprenda; sino que se pueda cumplir con las competencias comunicativas necesarias para su desarrollo.

1.2. Objetivos del TFM

1.2.1. Objetivo general

Diseñar una propuesta didáctica que promueva la escritura creativa a través del uso de las TIC en el aula, tomando en cuenta las *app* educativas que ofrece el mercado.

1.2.2. Objetivos específicos

- Educar en el manejo de las *app* educativas.
- Explorar las herramientas tecnológicas adecuadas para la elaboración de textos digitales.
- Seleccionar las *app* educativas que sean acordes a la edad del niño y que sean de utilidad para cumplir con el objetivo planteado.
- Planificar actividades para el desarrollo de la escritura creativa.
- Diseñar instrumentos de evaluación que permitan valorar el desarrollo de las destrezas del estudiante.

2. Marco teórico

Para la investigación del presente trabajo se acudió a las siguientes fuentes: Dialnet, Google Académico, Scielo y al repositorio digital de UNIR. En las cuales se realizó la búsqueda de información acerca de temas como escritura creativa, herramientas TIC y *app* educativas que son los fundamentales para el desarrollo de la propuesta didáctica.

2.1. Escritura creativa

La escritura creativa pretende llamar la atención del lector, conectar con sus emociones y resolver alguna inquietud. No implica simplemente redactar y usar las reglas ortográficas adecuadas, el escritor debe poner a volar su creatividad, dando una estética y originalidad al lenguaje utilizado. Por lo tanto, implica escritura, lectura constante, planeación, creación de rutinas y desarrollo de la imaginación.

Al desarrollar escritos creativos, no solo se piensa en los beneficios del escritor, como es el desarrollo de la imaginación, refuerzo de reglas ortográficas, aumento de léxico, redacción correcta y memoria. También se toma en cuenta al lector y el contenido interesante y de calidad que va a leer, por lo tanto, aumentará el tiempo que se dedica a la lectura, la comprensión y la concentración.

Para tener una comprensión más clara del tema, es necesario conocer los conceptos de oralidad, escritura y creatividad que son los pilares fundamentales para el desarrollo de una escritura creativa.

2.1.1. Diferencias entre oralidad y escritura

Teniendo en cuenta a Bigas (2001) la oralidad es parte del niño desde su nacimiento, gracias a su interrelación social con el entorno, por otro lado, la escritura se desarrolla a través de la enseñanza formal, es decir, tiene que pasar por un proceso de aprendizaje. La oralidad comparte tiempo y espacio, mientras que la escritura se realiza en un tiempo distinto a la recepción, por lo que es necesario un mayor esfuerzo de abstracción por parte del emisor.

Es necesario comprender que la escritura no es el simple hecho de transmitir el lenguaje oral de una forma diferente; sino que es un proceso que implica mayor esfuerzo por parte de quien quiere emitir el mensaje, porque debe entender al público y el contexto en el que se desarrolla

el mensaje, no es lo mismo una carta oficial o una personal, el lenguaje que se utiliza y la forma de redacción cambia dependiendo del receptor. Además, si el mensaje no es claro puede estar abierto a varias interpretaciones. Por lo tanto, es importante que el proceso de alfabetización se realice en un ambiente motivador y que propicie la creatividad del estudiante tanto en la oralidad como en la escritura.

2.1.2. Expresión escrita

La expresión escrita consiste en exponer cualquier pensamiento o idea por medios convencionales y de forma ordenada, tomando en cuenta el qué se quiere emitir, cómo y para quién. La importancia de la expresión escrita es que debe realizarse de forma libre y creativa ya sea en su uso natural (decir lo que se quiere sin ataduras) o artístico (agrado a los sentidos). Por lo que Gallegos (2008) manifiesta que cuando se produce un texto escrito se engloban varios procesos: 1) la búsqueda de información y adquisición de las ideas; 2) Organización y estructuración de contenidos con coherencia y cohesión; 3) La formulación de objetivos (p. 64 - 65).

Al referirnos al proceso de escritura es importante mencionar el modelo cognitivo de Flower y Hayes (1980), pioneros en concebir la escritura como un proceso de resolución de problemas en donde se activan estrategias de planificación, análisis e inferencia, que deben ser trabajadas de forma jerárquica. Este modelo toma en cuenta dos componentes esenciales: por un lado, el sujeto en el cual debe incluir la motivación y, por otro lado, se encuentra el contexto de la tarea, la cual se enfoca en la audiencia y en los textos escritos o leídos por el sujeto.

Por ende, el proceso de escritura no es solo el hecho de traducir ideas en palabras, sino que requiere de varios componentes como: el escritor debe pensar en la audiencia a la que va a dirigirse, definir el objetivo, escribir las oraciones con coherencia y cohesión, manejar el tema y escribir varios borradores. Estos componentes de una escritura exitosa son los que haría falta incluir en el currículo escolar, porque se sigue trabajando bajo una docencia tradicional donde la escritura y producción de textos abarca sólo la ortografía y caligrafía.

Flower y Hayes manifiestan que la revisión se realiza después de la edición, es decir, después de que el escritor ha leído y corregido su propio texto. De esta forma se evidencia una doble

evaluación y comparación entre el primer texto y el texto concluido, dando una autonomía en el trabajo al escritor (Arias y García, 2006).

Hayes en el 2004 decide ampliar el concepto de revisión e incluir un proceso de interpretación textual, reflexión y producción de textos, siempre bajo la lupa de una monitorización y revisión. Este modelo abarca 5 fases que deben ser tratadas en el proceso de escritura.

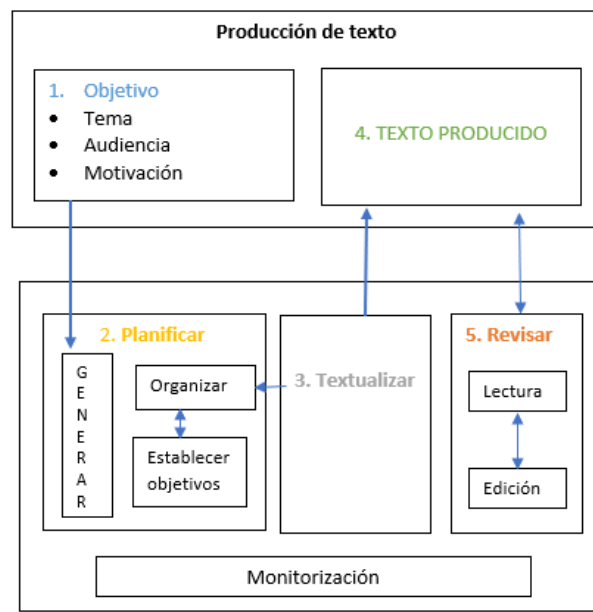


Figura 1. *Modelo de Flower y Hayes*

Fuente. Adaptado de Alamargot y Chanquoy (2001. p. 4).

2.1.3. Creatividad

La palabra creatividad empezó a usarse a partir de 1950, pero son varios los autores quienes han querido dar su propia definición. En la presente investigación se han recopilado definiciones que se presentan en el Diccionario de la Real Academia de la Lengua RAE y las esgrimidas por tres de los pensadores más relevantes en el ámbito académico.

Así, el diccionario de la RAE define la palabra creatividad como: “Facultad de crear. Capacidad de creación” (Real Academia de la Lengua Española, s.f., definición 1 y 2. 2020).

Piaget (1964) reconoce que en el juego simbólico el niño es quien pone sus propias reglas, por lo tanto, desarrolla la creatividad al crear sus personajes y reglas, incorporándose en el pensamiento.

Gagné (1996) incluye el término de resolución de problemas al hablar de la creatividad, ya que el ser humano necesita combinar y organizar sus ideas en diferentes campos del conocimiento. Por su parte, Marina y Marina (2013) consideran que la creatividad no debe ser simplemente original y única, sino que se debe agregar un valor y utilidad en la vida cotidiana.

Al conocer estas cuatro definiciones, se puede deducir que la creatividad está estrechamente relacionada con la creación de algo original, la resolución de problemas y búsqueda de estrategias. Permitiendo al individuo estar de forma activa en el proceso de creación, haciendo uso de la imaginación y la recolección de ideas. No quisiera terminar de referirme a este concepto, sin señalar que la creatividad para Howard Gardner, el promotor de la teoría de las inteligencias múltiples, la menciona como una de las cinco mentes del futuro (Garner, 2008, p.218). Teniendo en cuenta que la creatividad no solo se basa en el ámbito artístico, sino que en la capacidad para la resolución de conflictos.

2.1.4. Importancia de la escritura creativa

Al tener claro los conceptos de escritura y creatividad, se puede definir la escritura creativa como la acción de plasmar una idea, pensamiento, sentimiento de forma escrita, en lo cual se plantean ciertas preguntas y se exprese lo que no se puede a través de la oralidad. Por lo tanto, la escritura permite desarrollar todas nuestras habilidades y dejar de lado la timidez, ese es el trabajo del docente, incentivar a que el estudiante alce la voz ya sea en la oralidad o a través de un escrito, “[N]o enseñar a escribir equivale a silenciar” (Zamora, 2004, párr. 1).

La escritura creativa no solo es un trabajo individualizado, sino que permite un trabajo colaborativo donde existe un intercambio de ideas, interacción, colaboración, autoevaluación y coevaluación. Desarrollando de esta forma las competencias de escritura y comprensión lectora. Sin embargo, es necesario dar un nuevo enfoque a las actividades que comúnmente se realizan como son la escritura de cartas, relatos de lo que se hizo en vacaciones, resúmenes de libros o películas, porque son actividades que carecen de interés por parte de los niños y convierte a la escritura en una actividad monótona provocando el aburrimiento en los estudiantes. Los ejercicios de escritura que se trabajan a lo largo de los años son repetitivos, lo único que cambia es la incorporación de nuevos elementos. La meta en la escritura debe ser la creación de retos motivadores, la adquisición de nuevas habilidades y una actividad con la cual el estudiante se relaje y no tenga miedo de mostrarse como es, siendo el intérprete de

su propio aprendizaje. Incluso, Díaz (2008) considera que las actividades donde se incluye la creatividad rebajan el nivel de presión que siente el estudiante al ser evaluado, lo que mejora el ambiente en el aula.

2.1.4.1. Beneficios de trabajar la escritura creativa

Siempre se ha considerado que la escritura es beneficiosa para mejorar la ortografía y la caligrafía, en este escrito se analizará los beneficios de realizar una escritura creativa la cual se lleva a cabo por el placer de escribir y dejando de lado el miedo a la calificación por parte del docente. Para que los beneficios concuerden con los objetivos del docente, es primordial incentivar al estudiante para la creación de una nueva actividad. En este caso la escritura creativa será una propuesta didáctica que:

- Desarrolla el lenguaje y la expresión escrita
- Mejora la concentración al enfocarse en una actividad de su interés.
- Fomenta la organización y la elaboración de ideas a través de la planeación de actividades.
- Desarrolla las capacidades creativas e imaginación del estudiante.
- Adquiere nuevo léxico.
- Trabaja adecuación, cohesión y coherencia en el desarrollo de la escritura.

En una nueva realidad donde los estudiantes son nativos digitales y les cuesta realizar una escritura y lectura de forma lineal, además de plantear una propuesta de uso de actividades creativas, esta investigación busca incentivar el uso de las TIC. Pues estamos en un momento crucial en el cual la tecnología se ha convertido en el eje central de los niños de 9 años por causa del confinamiento que se está viviendo tras la propagación del virus Covid-19, por lo cual incluir la tecnología, creatividad y escritura, será una forma de recrear al niño y que aprender de forma divertida.

2.1.4.2. Evaluar la escritura creativa

La escritura creativa es una actividad que no puede ser evaluada por su fondo, ya que no existen parámetros que nos indique un nivel de creatividad correcto o incorrecto. Como lo manifiesta Torres (2018) la escritura creativa parece no tener criterios consensuados y globales en las distintas tareas y actividades propias de los procesos de enseñanza-

aprendizaje. Pero si se puede evaluar en su forma, es decir la estructura de las ideas, ortografía, redacción, coherencia y cohesión.

A pesar de que no se puede medir cuantitativamente con criterios de calificación la escritura creativa en la educación primaria, existen autores que se han preocupado en hacer un análisis de la creatividad narrativa. Así, por ejemplo, José Hernández y Pedro Sánchez (2015) desarrollan indicadores para evaluar la escritura creativa en tareas escolares de estudiantes de bachillerato, mediante un método de investigación mixto que incluye análisis de 275 textos de estudiantes de bachillerato, seis entrevistas a estudiantes de la materia de análisis literario y 5 de la asignatura de lectura y redacción, concluyendo con la aplicación de test. La investigación usa técnicas para evaluar tanto de forma cuantitativa como cualitativa dando paso a los siguientes indicadores para la evaluación de una escritura creativa:

1. Creatividad: tomada en cuenta como el primer paso de innovación, la cual reconoce que es importante evaluar indicadores de elaboración (organización, persistencia, perfección y orden), fluidez (variedad, expresión y espontaneidad), originalidad (manifestación, novedad, imaginación y singularidad) y flexibilidad (argumentación, versatilidad y proyección).
2. Lenguaje escrito: teniendo en cuenta el mensaje que va a ser comunicado, se plantea los indicadores de redacción, ortografía, coherencia, cohesión y sintaxis.
3. Ideas, figuras y tropos del lenguaje: siendo el fin persuadir al lector, se debe tomar en cuenta la comparación, alegoría, metáfora, hipérbole, hipérbaton, adjetivación, metonimia, sinestesia, paralelismo, etc.

Ahora bien, aunque los indicadores referidos están planteados para trabajos de secundaria, nuestra propuesta apropia parte de ellos para aplicarlos en el proceso de enseñanza-aprendizaje con los niños de primaria de 9 años. Adicional se toma en cuenta las aportaciones de la autora Pilar García (2013) quién en su rúbrica de evaluación incorpora la presentación, ilustraciones incluidas, revisión (autoevaluación y coevaluación) y corrección de borradores.

Al tener claro los indicadores de evaluación para una escritura creativa, es necesario también tratar los medios por el cual se va a desarrollar el escrito, ya que no es lo mismo un trabajo en físico que en digital.

2.2. Las Tecnologías de la Información (TIC)

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se encuentran en constante actualización, por lo que no resulta tarea fácil dar una sola definición a este concepto. Varios autores han analizado las TIC desde sus perspectivas otorgando su propia interpretación y definición. En un principio las TIC eran definidas como un instrumento para facilitar el trabajo. Por su parte, Cabero (1998) hace una recopilación de las definiciones más representativas, donde no solo se reconoce al medio tecnológico como tal, sino que toma en cuenta el intercambio de códigos, experiencias, sentimientos y emociones que se percibe en un ámbito educativo. Dando de esta forma su propio concepto de TIC:

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación son las que giran en torno a tres medios básicos: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones; pero giran, no sólo de forma aislada, sino lo que es más significativo de manera interactiva e interconexiona, lo que permite conseguir nuevas realidades comunicativas (p.198).

Con el paso de los años algunos autores han ido modificando esta definición, por lo que es importante mencionar aquellos que se acercan más a nuestro tema de investigación. En el año 2001 en su escrito *Las Tecnologías de la Información y Comunicación: Su impacto en la educación*, Brionis puntualizó que las TIC son un conjunto de varias tecnologías que ayudan en la adquisición, procesamiento, almacenamiento, producción y difusión de todo tipo de información. Posteriormente, Eva Gil, añadió a este concepto el término “tiempo real”, con el cual da a entender que todas las tecnologías son manejadas y visualizadas en cualquier lugar y tiempo. Por su parte, Melo en el 2011, en el texto *Apropiación de las TIC en las cadenas productivas como determinante para la competitividad de las mypyme*, reconoce que las TIC también pueden hacer transmisión por voz, datos, textos, ideas e imágenes (p. 220).

En la actualidad, las TIC dejaron de ser de uso exclusivo para la comunicación y ampliando su campo de aplicación se incorporaron al ámbito de la educación, por su atractiva funcionalidad y uso de herramientas, las cuales favorecen el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por añadidura, la pandemia de Covid- 2019 obligó a incorporar de forma más rápida el uso de las TIC en espacios educativos virtuales. Por lo tanto, la presente investigación busca dar nuevas herramientas y estrategias para su buen uso.

2.2.1. Características de las TIC

Cabero (1998) recoge las definiciones más representativas y además hace una recopilación de las características de las TIC propuestas por diversos autores, entre los que destacan Castells (1986), Gilbert (1992), Cebrian (1992). Entre las principales características se encuentra la interactividad, la cual es la más aplicable al ámbito educativo ya que permite el intercambio entre ordenador y usuario; además, que este puede ser modificado en base a las necesidades y capacidades del beneficiario. La Interconexión entre dos tecnologías permite la creación de nuevos recursos. La instantaneidad con la que trabaja las TIC permite la transmisión de información instantánea con lugares lejanos físicamente. La calidad de imagen y sonido han ido mejorando con el transcurso de los años y la innovación en los ámbitos sociales, desarrolla e incita a una constante capacitación de nuevos conocimientos.

Kutscher y St. Pierre (2001) agregan la potencia con la que las máquinas permiten trabajar con una mayor cantidad de información y poder manejarla de forma simultánea, reconocen también la presencia de la fibra óptica y la comunicación inalámbrica.

Por su parte García y Ruiz de Adana (2013) establecen seis propiedades en las que incluyen las mencionadas anteriormente, así: 1) la virtualidad tomando en cuenta que la información que se maneja es inmaterial; 2) la interactividad en el intercambio entre ordenador y usuario; 3) la rapidez y lo instantáneo para la difusión y creación de información; 4) la innovación por su mejora constante y su velocidad acelerada; 5) la automatización al simplificar las tareas y poder realizarlas de forma automática; y 6) La interconexión entre tecnologías, personas y momentos.

2.2.2. TIC y educación

A pesar de que el derecho a la educación no se logra de forma plena en algunos países y aunque se sigue desarrollando acciones de alfabetización, no se ha tomado en cuenta el analfabetismo digital, que también es un problema que aqueja a la educación, por lo tanto, es importante avanzar e incorporar las TIC en el ámbito educativo, en países donde la alfabetización es un hecho, pero no solo como una herramienta que permita transmitir información sino que aporte conocimiento, tomando en cuenta el desarrollo de diferentes destrezas como es el razonamiento, memorización, creatividad, análisis y el incentivar al estudiante para aprender más de forma lúdica.

Además de incentivar en el uso de tecnologías, es necesario provocar un cambio de actitud y dejar atrás el miedo a un nuevo entorno digital, para lograr un óptimo uso de los recursos tecnológicos tanto en docentes como en estudiantes. Para lograr que un estudiante sea más efectivo y eficaz, las instituciones deben centrarse en la comunidad y entrelazar al aprendiz, el conocimiento y la evaluación, según el grupo de investigación EDUTEKA (2005), las TIC ayudan a enriquecer el proceso de aprendizaje.



Figura 2. Nuevos ambientes de aprendizaje.

Fuente: Delgado; Arrieta y Riveros (2009 p.9)

Las TIC al ser incorporadas en la educación crean nuevos procesos de aprendizaje, más dinámicos al trabajarlos de forma activa y en tiempo real. Permite la adquisición y trasmisión de nuevos conocimientos y destrezas que se van aprendiendo en el proceso educativo y en el proceso de aprendizaje de uso de la nueva tecnología.

El almacenamiento de conocimiento se va incrementado gracias a la incorporación de las TIC, las cuales facilitan el acceso a las mismas y mejoran intercambios entre docentes, administrativos, padres de familia y estudiantes, permitiendo superar barreras de espacio y tiempo (Delgado, 1998; Quero, 2003 y Riveros, 2004). Para lograr una mayor incursión de los padres en el proceso de aprendizaje de los estudiantes se puede hacer uso de pizarras digitales, portafolios virtuales, plataformas del centro, foros virtuales, videoconferencias, deberes en la web, etc.

2.2.2.1. TIC en el currículo de Educación Básica elemental

En los últimos años el Ecuador ha prestado mayor atención al uso de las TIC, manifestando que se puede experimentar en nuevos escenarios formativos en donde exista un intercambio de comunicación e información inmediato entre docentes y estudiantes, permitiendo la adquisición de nuevos aprendizajes en forma colaborativa, reflexiva y crítica (Ministerio de Educación [MinEduc], 2012).

Si bien, dentro del currículo no se centra específicamente en las TIC, si se propone el uso para actividades de investigación y desarrollo de destrezas. Para ayudar a cumplir este objetivo, el Ministerio de Educación del Ecuador (MinEduc) ha creado el Sistema Integral de Tecnologías para la Escuela y la Comunidad (SÍTEC), departamento encargado de diseñar y ejecutar proyectos tecnológicos que ayuden a mejorar el aprendizaje digital en el país. Entre sus estrategias está: la entrega de computadoras, proyectores, pizarras digitales y sistema de audio; capacitación de docentes fiscales en el área de las TIC; desarrollo de software educativos para todas las áreas en español, kichwa, *shuar* e inglés.

En el 2017, en el Ecuador, se crea la Agenda Educativa Digital como una estrategia del Ministerio de Educación para introducir las TIC y a la vez dar el siguiente paso hacia las TAC como un proceso de innovación pedagógica. Sus objetivos se centran en:

- Integrar las TIC en el sistema educativo y comunidad.
- Incrementar el uso de las TIC en la educación.
- Disminuir la brecha digital, impulsando programas de alfabetización digital.

Es necesario recalcar que el currículo de Educación General Básica, toma en cuenta siete áreas de conocimiento como son: Educación cultural y artística, Educación física, Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Lengua y literatura, Matemáticas y Lengua extranjera – inglés. Sin embargo, con la pandemia de Covid-2019 se crea un currículo priorizado opcional, donde las instituciones tienen autonomía pedagógica y organizativa para el desarrollo y corrección de su currículo, haciendo un análisis de las necesidades y el contexto social en el que se desempeñan. Dentro del currículo se sugiere desarrollar un pensamiento computacional, ciudadanía digital, alfabetización mediática – informacional – digital. Pero se debe abarcar los temas que deben ser tratados dentro del año escolar y realizar refuerzos de conocimientos adquiridos. (Ministerio de Educación [MinEduc], 2020).

El currículo priorizado y la agenda educativa digital son un gran paso para la incorporación de las TIC en la educación y para el desarrollo de las destrezas de los estudiantes en un ambiente lúdico.

2.2.2.2. Ventajas y desventajas de las TIC

Jesús Plaza de la Hoz (2016) realiza un análisis de ventajas y desventajas de las TIC, desde la visión de los estudiantes. Para llevar a cabo su investigación adopta la metodología de un estudio cualitativo, recolectando información de una muestra de estudiantes de entre 15 y 16 años y realizando entrevistas personalizadas, dando prevalencia a la calidad frente a cantidad, las preguntas se basaron en estudios anteriores de diversos autores como Naval, Sádaba y Bringué (2003), Ricoy y Couto (2012), Sánchez (2014). El autor en base a su investigación, destaca la influencia positiva de las TIC en la vida diaria de los estudiantes, reconociendo cuatro categorías sobre el uso positivo de la tecnología: la comunicación y el sentirse más conectados con familiares, compañeros y el mundo; la búsqueda de información de forma inmediata, cómoda y concreta; facilidad en la creación de trabajos de clase por medio de los programas y el entretenimiento basados en juegos, música y video. Adicional, incluye tres categorías sobre los inconvenientes del uso de las TIC, uno de los puntos más tratados por los jóvenes para referirse a la desventaja fueron la dependencia y uso excesivo, así como la fácil distracción y la inseguridad de sentir que su privacidad puede ser vulnerada. Por lo tanto, se puede concluir que debe existir un uso controlado y crítico de las tecnologías.

Marqués (2013) por su parte considera que para hablar de ventajas y desventajas de las TIC es importante tomar en cuenta, el aprendizaje, los centros y las perspectivas de los profesores. El autor discurre que esta triada debe estar bien combinada porque para hablar de tecnología se debe incluir a todos las personas y medios que forman parte del proceso de enseñanza-aprendizaje. Después del análisis de las posturas de los dos autores se desarrolla una tabla con las ventajas y desventajas de las TIC.

Tabla 1. *Ventajas y desventajas de las TIC*

VENTAJAS	DESVENTAJAS
<ul style="list-style-type: none"> • Medio de comunicación instantáneo 	<ul style="list-style-type: none"> • Es un foco de distracción • Mayor capacidad aditiva

<ul style="list-style-type: none"> • Medio de consulta entre docente – estudiante y compañeros. • Más interés y motivación por parte del estudiante. • Desarrollo de la iniciativa y creatividad • Alfabetización digital • Fácil acceso a la información • Trabajo colaborativo • Autoevaluación • Flexibilidad • Ayuda para la educación especial 	<ul style="list-style-type: none"> • Inseguridad en los contenidos • Estrés • Mayor gasto económico en actualizaciones y app. • Cansancio visual • Dependencia
--	---

Fuente: Elaboración propia

Se puede evidenciar que son mayores las ventajas del uso de las TIC; sin embargo, la mayor dificultad que se presenta es en el ámbito económico y con respecto al miedo a una dependencia. Para lo cual el centro debe estar capacitando constantemente a los docentes y padres de familia sobre un uso adecuado e incluyendo estrategias de implementación didáctica en torno a las TIC.

2.3. App educativas

En un principio la tecnología estaba pensada para el desarrollo de la comunicación y la información, pero con el paso del tiempo y con el ingreso de diversos dispositivos móviles, su funcionalidad ha sido modificada, dando paso al aprendizaje a través de juegos y de la recreación como lo había previsto Papert (1993).

A pesar de todos los beneficios que conceden las TIC en la educación, existe un problema que se da en la calidad de las *app* que manejan los niños con respecto a si son o no adecuadas para cada una de las edades. Grané (2012) considera que la creación de *app* debe basarse en el desarrollo evolutivo del niño para poder plantear los contenidos y que el diseño debe ser interactivo en base al desarrollo cognitivo y psicomotor.

Según Churches (2009), las clases deben dar un giro ya que seguir en el modelo tradicional donde se da una clase magistral y el estudiante es un oyente, no sirve de mucho en la adquisición de conocimientos, ya que solo el 5% recordará aquello de lo que se trató en la clase. Por eso se considera necesario cambiar la metodología e implementar una en la cual el estudiante interactúe y sea el protagonista de su aprendizaje. Así, el estudiante retendrá el 90% de la información. De esta forma la nueva metodología de trabajo, permite al estudiante equivocarse para que sea él quien descubra sus errores y aciertos, por ende, adquiera mayor conocimiento.



Figura 3. Pirámide del aprendizaje

Fuente: Churches (2009 p.5).

Como se puede evidenciar en la pirámide correspondiente a la figura 3, el conocimiento se adquiere de mejor manera cuando se enseña a otros y se realizan prácticas. Tomando las palabras de Héctor Ardisana “Los estudiantes más motivados aprenden con mayor rapidez y más frecuentemente” (2012, p.21).

2.3.1. Aproximaciones conceptuales

Las *app* es un programa o conjunto de programas que se ha diseñado para una función específica del usuario, por lo general es pequeño, razón por la cual puede usarse en cualquier dispositivo móvil. En un principio, este término se utilizaba para referirse a cualquier aplicación; actualmente, lo utilizan para referirse a aquellos programas que se deben descargar e instalar. Cabe mencionar que *app* no es una abreviación, sino un acortamiento de la palabra *application*.

Hay gran variedad de *app* tanto gratuitas como de pago. Las cuales tienen diversos usos y funcionalidades. En el presente trabajo se va a analizar las principales características de las *app* educativas, en donde se unifique la educación, pedagogía y la tecnología.

2.3.2. Selección de *app* educativas

El incorporar las TIC en la educación tiene una gran variedad de ventajas como: registro y control de actividades realizadas, apoyo al estudiante, fuentes de consulta, actividades lúdicas, autoaprendizaje, entre otras. Sin embargo, no todas las aplicaciones son adecuadas para los niños, por lo que se debe tomar en cuenta algunos parámetros para su selección. Principalmente, la clasificación debe ser acorde a las edades de los estudiantes y debe cumplir con los objetivos planteados por los docentes.

Para las autoras Lucrexia Crescenzi y Mariona Grané (2016), es necesario en la selección de las *app* tomar en cuenta los siguientes puntos: el diseño visual para que sea aceptado por el niño y obtenga su atención, la adaptabilidad en el contenido textual y verbal acorde a las edades, un buen diseño de interacción con buenos efectos sonoros y de mensajes verbales y, por último, un contenido adecuado a las edades (p79).

Al definir los objetivos y la meta que queremos alcanzar con respecto a captar la atención del niño, se vuelve más fácil la búsqueda de aplicativos educativos. En esta ocasión se tomará en cuenta tres *app* que ayudarán en el desarrollo de la escritura creativa, a través de la creación de presentaciones, infografías y relatos cooperativos. Las aplicaciones que se mencionarán a continuación son gratuitas y se puede acceder a ellas desde cualquier ordenador con su cuenta de usuario.

2.3.2.1. Canva

Canva es una aplicación que apareció en el 2012 y que está dominando el ámbito académico, gracias a su flexibilidad para realizar presentaciones y diseños a través de plantillas modificables a las necesidades. Una de sus más grandes ventajas es su interfaz intuitiva y fácil de utilizar, que permite al estudiante adaptarse de forma fácil y usarla de forma inmediata.

Se trata de una aplicación gratuita, que solo necesita de un correo electrónico para poderse emplear, también incluye una modalidad de pago para quienes deseen tener acceso a nuevos

elementos. Cuenta con 8.000 plantillas que el estudiante puede modificar en base a sus requerimientos y no necesita de ningún conocimiento de diseño gráfico.

2.3.2.2. Genially

En 2015, hace su aparición Genially, con la finalidad de crear contenidos interactivos, son sencillos de usar y, además, se accede de forma gratuita, igual que otras aplicaciones, si se desea tener acceso a más elementos se debe pagar la licencia. Esta *app* se encuentra entre los 100 primeros puestos del Ranking mundial Tools 4 Learning.

Al igual que Canva, cuenta con diversas plantillas modificables y una interfaz intuitiva, de fácil manejo. Tiene la ventaja que se guarda automáticamente en la nube, lo que permite que se pueda acceder en cualquier momento y desde cualquier dispositivo. Además de presentaciones, los usuarios pueden agregar audio, videos e incluso, hacer presentaciones para un *quiz*.

2.3.2.3. Padlet

Se trata de una pizarra colaborativa, donde varias personas pueden interactuar a la vez. A diferencia de las *app* anteriormente nombradas, en esta no es necesario registrarse y se puede participar en su propia pizarra o en la de un compañero. Asimismo, permite agregar imágenes, videos, comentarios o dar me gusta a las publicaciones de los demás. Una de las ventajas de esta *app* es que el docente tiene la posibilidad de mover o eliminar comentarios que no estén acordes con los valores que quiere propiciar en sus estudiantes.

Esta aplicación es un muro colaborativo que ayuda en las propuestas de actividades para el desarrollo de escritura creativa; además, que cuenta con unos diseños que permite que el estudiante puede observar de forma sincrónica lo que escribe el resto de sus compañeros, dando la oportunidad de reconocer sus aciertos y errores referentes al de los demás.

Los conceptos presentados serán útiles para abordar nuestra propuesta didáctica ya que consideramos esas ventajas y desventajas de las TIC y las *app* para tomar como referencia y hacer un uso crítico de las nuevas tecnologías. En la propuesta didáctica se tomará como base las tres *app* mencionadas, pero está abierta a incorporar más aplicativos que puedan ayudar en el cumplimiento de los objetivos planteados.

3. Propuesta didáctica de innovación

3.1. Presentación

La presente propuesta didáctica plantea el uso de actividades lúdicas en el aula, por medio de *app* educativas para la creación de escritos creativos y de propia autoría tales como: presentaciones de temas concretos, infografías, diarios, cuentos, microrrelatos, entre otros. Los participantes de esta propuesta estarán conformados por niños de 9 años que se encuentran cursando el cuarto año de Educación General Básica.

En el marco teórico se han presentado los beneficios de incluir la creatividad y las TIC en el aula. Varios autores concuerdan en que la educación va modificándose y, por ende, los docentes y las actividades deben reformularse de acuerdo a las nuevas realidades. Por lo tanto, se considera que la incorporación de *app*, en el aula, brinda la posibilidad de que el estudiante pueda realizar sus actividades con total libertad, ya que las TIC además de entretener son un medio de aprendizaje con el cual se puede potenciar la creatividad de los estudiantes. Por ende, es fundamental que el docente sea capacitado en las nuevas tecnologías y metodologías, para poder realizar una selección acorde a las actividades y objetivos que se quieren alcanzar.

Al incluir las *app* se pretende trabajar la escritura creativa de forma colaborativa, con la finalidad de que exista una interacción entre compañeros, ya que involucrar dos o más alumnos compartiendo sus ideas y sus escritos permitirá la adquisición de nuevo léxico y un trabajo más efectivo y autodidacta. Además, se busca que esta propuesta sea un medio para ayudar al maestro en la selección de aplicativos y actividades para desarrollar la escritura creativa. La implementación de la propuesta se plantea para 10 meses, en el que constará un escrito por mes y con el uso de diferentes *app*.

3.2. Objetivos de la propuesta didáctica

3.2.1. Objetivo general

Desarrollar la creatividad a través de escritos digitales y diversas *app*.

3.2.2. Objetivos específicos

- Fomentar el interés de los estudiantes para la realización de escritos creativos.

- Explorar diferentes *app* y hacer uso de ellas en la creación de escritos.
- Implicar a los estudiantes en una escritura creativa digital.
- Consolidar los contenidos gramaticales adquiridos en el transcurso del año.
- Animar a una educación autodidacta, crítica y colaborativa.

3.3. Contexto

3.3.1. Características de la institución

La presente propuesta de innovación se pondrá en práctica en una institución educativa privada que está ubicada en la capital del Ecuador, en una zona urbana del norte de Quito. Los padres de familia pertenecen a una clase social media-alta, que involucran a los niños en el desarrollo en los ámbitos académicos, deportivo, artístico, tecnológico y de desarrollo del individuo, lo que permite que estén más abiertos a la hora de proponer nuevas actividades que involucre el uso de las *app*.

La institución cuenta con infraestructura propia, con amplios espacios verdes y recreativos, laboratorios (ciencias naturales, física, química y computación), dos auditorios, biblioteca, sala de audiovisuales, sala de atención a padres, servicio médico y de enfermería, servicio de consejería estudiantil, comedor y cafetería, canchas (baloncesto, múltiple, de fútbol con césped sintético y cancha de vóleybol), parqueadero interno, camerinos con ducha de agua caliente, casilleros y cámaras de seguridad.

3.3.2. Características del alumnado

Los participantes de esta propuesta son niños y niñas de 9 años, que cursan el cuarto año de Educación General Básica, cuya lengua materna es el español y, como lengua extranjera, el inglés. El grupo de trabajo es en su mayoría masculino ya que cuenta con 11 niños y 7 niñas, dando un total de 18 estudiantes en el paralelo "A", el cual va a ser nuestro grupo de trabajo. Es necesario mencionar que uno de los niños presenta una dificultad de aprendizaje de nivel 1, mientras que otros tres niños acuden a psicología por problemas académicos, comportamentales y familiares (separación de los padres).

En el ámbito académico, se trata de niños que ya tienen un proceso de lectoescritura avanzado, manejan de forma básica la tecnología y tienen acceso a las TIC. Sin embargo, entre los inconvenientes que presentan es el poco interés por la escritura y la comprensión lectora.

3.4. Actividades

Las actividades a realizar no se enfocarán, simplemente, en la escritura creativa, sino que irán acordes con los temas a tratar dentro de la asignatura de Lengua y Literatura. Así mismo, la realización de las tareas se dividirá en tres bloques de aprendizaje que serán anticipación, construcción del conocimiento y consolidación; además, toda actividad contará con ejercicios de relajación, desbloqueo, iniciación y creación. No sobra decir que se trabajará mediante el método de inducción – deducción que se basa, principalmente, en la lógica, usando técnicas de observación, deducción y experimentación.

Para llevar a cabo lo mencionado, en la primera sesión de clases se darán indicaciones generales sobre la forma de trabajo, adicionalmente, se incentivará a los niños a trabajar la escritura despojándose del miedo, mediante la presentación de ejemplos de los productos finales que se buscan lograr.

3.4.1. Anticipación

Antes de involucrar a los niños en *app* educativas se trabajará con utilitarios de Microsoft Office que los estudiantes manejan de forma básica, este será el primer paso para incentivar a los niños en el uso de las TIC en las aulas. Recordemos que las TIC serán una herramienta para trabajar los contenidos de la malla curricular.

3.4.1.1. **Tabla 2.** Actividad 1. Mi revista digital

Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Motivar a la escritura de una revista. • Conocer la estructura de una revista. • Preparar a los alumnos para la escritura de una revista. • Reforzar reglas ortográficas. • Desarrollar una revista digital en PowerPoint.
Ejes transversales	Colaboración, solidaridad, perseverancia, puntualidad, respeto y responsabilidad.
Tiempo	120 minutos (3 sesiones de clase)
Contenido	<p>Sustantivos y su clasificación.</p> <p>Sinónimos y antónimos.</p> <p>Uso de la m antes de p y b.</p>

	Diferencia entre la comunicación oral y la comunicación escrita.
Recursos	Grabadora, cartulinas, material de escritorio, presentación de Genially, presentación PowerPoint, revistas variadas.
Ejercicios de relajación	El docente solicitará a los estudiantes que cierren los ojos, mientras escuchan una historia sobre la hamburguesa más grande del mundo, la cual contará con descripciones sobre cada uno de sus ingredientes. El estudiante al estar con los ojos cerrados imaginará cómo es la hamburguesa.
Ejercicios de desbloqueo	Cada estudiante deberá escribir un título llamativo y dibujar la hamburguesa. El estudiante tendrá la posibilidad de agregar o quitar ingredientes si así lo desea. Para reforzar la ortografía deberán enlistar los ingredientes y la preparación de la hamburguesa.
Ejercicios de iniciación	El docente pedirá a los estudiantes que revise cada una de las revistas y hagan una lluvia de ideas de lo que contiene. Preguntará si existe alguna diferencia entre la historia que escucharon y aquellas que se encuentran en la revista, para poder identificar las diferencias entre comunicación oral y escrita. Posteriormente, realizará la presentación de Genially, indicando las características de la revista y su estructura. Se incentivará a los estudiantes a la creación de su propia revista digital, mostrando un modelo en PowerPoint (Ver anexo A).
Ejercicios de creación	Se crearán grupos de 4 participantes, se solicitará que elijan un tema para su revista. Con ayuda del docente cada grupo creará su portada y los contenidos (entrevista entre compañeros, artículos de opinión, carta del lector y entretenimiento).
Destrezas	Expresión oral, expresión escrita, comprensión lectora, comprensión escrita, comprensión oral, comprensión auditiva.

Fuente: Elaboración propia

3.4.1.2. **Tabla 3.** Actividad 2. Publicidad diferente

Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer los elementos del anuncio escrito. • Diferenciar entre un anuncio publicitario y un clasificado. • Reforzar las reglas ortográficas. • Elaborar un anuncio publicitario en Word con elementos de internet.
Ejes transversales	Responsabilidad, creatividad y solidaridad.
Tiempo	80 minutos (2 sesiones de clase).
Contenido	<p>Adjetivos calificativos y posesivos.</p> <p>Uso de la s en adjetivos terminados en -oso, -osa.</p> <p>Anuncios clasificados y publicitarios.</p>
Recursos	Video de anuncios publicitarios, Word, acceso a internet, presentación en Canva, revistas y tijeras.
Ejercicios de relajación	<p>Los estudiantes observarán un video con diversas publicidades, tanto audiovisuales como impresas, posteriormente, se les repartirá una revista con la finalidad de elegir una publicidad que les llame la atención para pegarla en la cartelera del aula. Todos los estudiantes podrán observar lo que sus compañeros comparten y realizarán una lluvia de ideas del por qué les llamó la atención una publicidad más que la otra y por qué las publicidades dan mayor importancia a ciertos temas.</p>
Ejercicios de desbloqueo	<p>Se crearán grupos de 5 participantes, los cuales deberán escoger 5 de las publicidades vistas en cartelera y realizar un <i>collage</i>. Expondrán frente al aula los motivos de su selección y el nombre que le darían a la nueva publicidad.</p>

Ejercicios de iniciación	El docente presentará el tema desarrollado en Canva, indicando las diferencias entre una publicidad y un clasificado. Luego pedirá a los estudiantes que piensen en algún objeto de su casa que podría ser vendido a través de la publicidad, posteriormente, mediante el juego de señas, se pedirá a los estudiantes que intenten adivinar lo que su compañero desea publicitar.
Ejercicios de creación	Se presentarán varias imágenes publicitarias escritas y se motivará a los estudiantes a crear su propia publicidad en un documento de Word, se les dará la posibilidad de que agreguen las imágenes y colores que deseen.
Destrezas	Expresión escrita, comprensión escrita y lectora.

Fuente: Elaboración propia

3.4.1.3. **Tabla 4.** Actividad 3. Textos divertidos

Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Crear textos divertidos digitales. • Activar la creatividad del estudiante. • Integrar a los estudiantes en la conformación de grupos de trabajo. • Generar mecanismos de participación activa. • Reforzar la escritura.
Ejes transversales	Responsabilidad, respeto, creatividad y colaboración.
Tiempo	120 minutos (3 sesiones de clase).
Contenido	<p>Redacción.</p> <p>Ortografía.</p> <p>Chistes.</p> <p>Adivinanzas.</p>

	<p>Retahílas.</p> <p>Refranes.</p> <p>Sopa de letras.</p> <p>Crucigramas.</p>
Recursos	Presentación en PowerPoint, archivos digitales (chistes, adivinanzas, retahílas, refranes, sopa de letras y crucigramas), acceso a internet, hojas de trabajo y grabadora.
Ejercicios de relajación	Se pedirá a los estudiantes que escuchen una ronda de chistes, después, el docente solicitará que levanten las manos los niños que deseen participar contando chistes y adivinanzas. Por último, se permitirá que los estudiantes se expresen de forma oral por un tiempo determinado.
Ejercicios de desbloqueo	Se entregará una hoja de trabajo con una sopa de letras y los estudiantes tendrán 10 minutos para tratar de encontrar la mayor cantidad de respuestas posibles. En orden, se solicitará que levante la mano quién solo encontró una palabra, luego quién encontró dos y así, hasta llegar a las 15 palabras con las que contaba la hoja de trabajo. Se solicitará que guarden la hoja para que en su tiempo libre traten de completar.
Ejercicios de iniciación	Se cantará con todo el grupo “En la casa del Pinocho” y se preguntará a los estudiantes si creen que los textos pueden ser divertidos. Posteriormente, se les explicará el concepto de retahíla y la definición de texto. Se pedirá que cada niño lea un trabalenguas que el docente proyectará en la pizarra, y se le incentivará para realizar una presentación en PowerPoint con diversos textos divertidos.
Ejercicios de creación	Se crearán 6 grupos de trabajo, cada uno de los cuales deberán realizar una presentación con 5 textos divertidos y con el respectivo

	<p>tema que corresponda (grupo 1, chistes; grupo 2, retahílas; grupo 3, adivinanzas; grupo 4, refranes; grupo 5, crucigramas y grupo 6, sopa de letras).</p> <p>Se solicitará que todos los escritos sean creados por los niños y no copiados de ningún texto o página web, posteriormente, cada grupo realizará una exposición frente a sus compañeros del grado. Para finalizar el docente deberá unir todos los trabajos en una sola presentación y entregar a los estudiantes para que todos tengan acceso a los diferentes textos divertidos.</p>
Destrezas	Comprensión lectora y auditiva, expresión oral y escrita.

Fuente: Elaboración propia

3.4.2. Construcción

En este bloque el estudiante tendrá la posibilidad de irse familiarizando con las *app* educativas y a la vez empezará su incursión en la escritura creativa. El trabajo se realizará conjuntamente con el docente.

3.4.2.1. **Tabla 5.** Actividad 4. Un cuento ecuatoriano diferente

Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la escucha activa. • Activar la creatividad del estudiante. • Identificar las partes de un cuento. • Reconocer los personajes del cuento.
Ejes transversales	Creatividad, responsabilidad, respeto y tolerancia.
Tiempo	120 minutos (3 sesiones de clase).
Contenido	<p>El cuento y su estructura.</p> <p>Uso del punto.</p> <p>Uso de los signos de interrogación y exclamación.</p>

Recursos	Word, presentación de Genially, disfraz de Caperucita Roja, títeres de papel.
Ejercicios de relajación	El docente presentará un monólogo sobre Caperucita Roja, pero indicando que ésta se encuentra en la ciudad, mientras los estudiantes observan los elementos que se encuentran alrededor del salón. Después de concluido el monólogo, los estudiantes contarán con 5 minutos para poner en el escritorio todos los elementos que se nombraron dentro del diálogo (teléfono celular, fresas, bus, peinilla, etc.)
Ejercicios de desbloqueo	Los estudiantes escribirán una pequeña carta al Lobo explicándole dónde se encuentra Caperucita Roja y por qué ya no va a volver al bosque. Posteriormente, los estudiantes realizarán una figura de plastilina sobre un personaje del cuento y realizarán una cartilla de descripción.
Ejercicios de iniciación	El docente con ayuda de los títeres de papel, presentará a los estudiantes los diferentes personajes que involucra el cuento, demostrando cuales son los principales y los secundarios. Así mismos, explicará la estructura del cuento y entregará a los estudiantes una hoja de papel para que identifiquen cada parte del cuento.
Ejercicios de creación	Se presentará un Genially, herramienta en la que se contará un cuento con historias cruzadas. Mientras tanto, se motivará al estudiante a escribir su propio cuento en Word, cruzando historias diferentes e insertando imágenes. Los cuentos serán pegados en la cartelera para que estén a la vista del público en general.
Destrezas	Comprensión lectora, expresión escrita, comprensión auditiva.

Fuente: Elaboración propia

3.4.2.2. **Tabla 6.** Actividad 5. Hoy seré un poeta

Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Incentivar el gusto por la poesía. • Desarrollar rimas y versos. • Elegir un poema para declamar. • Escribir un poema propio. • Aprender a usar Padlet.
Ejes transversales	Autonomía, responsabilidad, respeto, empatía.
Tiempo	80 minutos (2 sesiones de clase).
Contenido	<p>La rima y el verso.</p> <p>Expresión oral y escrita.</p> <p>Signos de puntuación.</p>
Recursos	Padlet y poemas: El fantasma Cucufante, de Carmén Gil y La escuela del fondo del mar, de Celia Viñas. Hoja de papel y material de escritorio.
Ejercicios de relajación	Los estudiantes cerrarán los ojos mientras dos invitados declaman los dos poemas elegidos para la clase, mientras tanto, los estudiantes deberán imaginar la historia que se cuenta en cada uno de los poemas. Cada estudiante tendrá la oportunidad de pasar a dibujar el fantasma o el pez, dependiendo del poema que más le haya llamado la atención.
Ejercicios de desbloqueo	Se entregará a los estudiantes una hoja de trabajo, en la cual en cada lado de la hoja estará dibujado el personaje del poema y cada niño deberá escribir lo que recuerde el poema dentro de cada dibujo. Posteriormente, intercambiarán sus hojas de trabajo y el siguiente niño, tendrá la oportunidad de aumentar o eliminar 3 palabras del poema escrito, se repetirá la actividad por 5 rondas.

Ejercicios de iniciación	<p>El docente presentará Padlet a sus estudiantes y explicará el paso a paso de cómo usarlo. Luego, dirá a los estudiantes que, para probar la nueva <i>app</i>, todos van a escribir palabras que rimen con casa, fantasma, gato, cuaderno y saco.</p> <p>Explicará que las palabras que riman son las que se van a utilizar para crear un poema y que los poemas están conformados por versos. Se dará la clase explicativa.</p>
Ejercicios de creación	<p>El estudiante deberá memorizar uno de los poemas declamados por los invitados y declamarlo frente al aula. Después, se solicitará al estudiante que en una hoja de papel cree un pequeño poema conformado por tres versos, utilizando las palabras que escribieron los compañeros en el Padlet.</p>
Destrezas	Comprensión escrita y auditiva, expresión oral y escrita.

Fuente: Elaboración propia

3.4.2.3. **Tabla 7.** Actividad 6. No al acoso escolar

Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Crear conciencia sobre el daño que causa el acoso escolar. • Reforzar reglas ortográficas. • Diseñar un afiche para una campaña social con el tema: No al acoso escolar. • Elaborar frases creativas para llamar la atención del público.
Ejes transversales	Empatía, solidaridad, responsabilizas y respeto.
Tiempo	80 minutos (2 sesiones de clase).
Contenido	<p>Verbos.</p> <p>Elementos de una campaña social.</p>

	<p>Oraciones imperativas.</p> <p>El afiche y su estructura.</p>
Recursos	Canva, campaña social: Corazones azules ¹ , afiches de campañas sociales, presentación del tema, hojas de trabajo.
Ejercicios de relajación	<p>Para empezar, se pedirá a los estudiantes que tome un cojín, se sienten formando un círculo y cierren sus ojos. Se pondrá la música elegida con un volumen adecuado y se encenderá un incienso. Posteriormente, el docente pedirá a los estudiantes que visualicen un bosque lleno de flores coloridas y animales, les dirá que en ese bosque se encuentra cada uno sentado en la hierba haciendo lo que más le guste. Posteriormente, se pedirá a los estudiantes hacer un dibujo sobre lo que sintieron mientras se encontraban con los ojos cerrados, el dibujo será colocado en la cartelera del aula.</p>
Ejercicios de desbloqueo	<p>Se presentará una imagen sobre una campaña social, la cual cuenta con diversidad de colores y frases llamativas, lo que permitirá que los estudiantes tengan diversos pensamientos y sensaciones frente a ella. Empezaremos preguntando al estudiante: ¿qué puede observar?, ¿qué nos quiere decir el afiche?, ¿qué es lo que más le llama la atención?, ¿para qué sirven los afiches? Posteriormente, se presentará a los estudiantes un video sobre la campaña: “Corazones azules” y se pedirá que llenen la hoja de trabajo con la información vista en el video.</p>
Ejercicios de iniciación	<p>El docente procederá a explicar la campaña social y el afiche en una presentación de Canva. Así mismo, introducirá a los estudiantes en el uso de esta <i>app</i>, explicándoles que pueden hacer infografías, presentaciones y diversos documentos. Pedirá a los estudiantes que</p>

¹ Campaña social ecuatoriana, que inicio en el 2004, con la finalidad de concienciar a la población sobre la importancia de conducir responsablemente y reducir el número de accidentes. Consiste en pintar corazones azules en los lugares donde se producía un fallecimiento por accidente de tránsito.

	<p>ingresen y se registren en la <i>app</i> y que revisen todo lo que tiene. Posteriormente, se solicitará que ingresen en “Diploma” y, con la guía del docente, editarán un diploma para un familiar.</p>
Ejercicios de creación	<p>El docente hablará sobre el acoso social y pedirá a los estudiantes que expresen sus sentimientos sobre el tema. Después, se crearán parejas de trabajo y se les solicitará que, en una cartulina A3, creen un afiche para una campaña social, en la cual se pida dejar el acoso escolar. Todos los afiches serán pegados en las carteleras de toda la institución; además, se creará un video de campaña social que será subido en Canva y se presentará a toda la institución por los medios de difusión digital (correos, mensajería de Whatsapp y página web).</p>
Destrezas	<p>Expresión oral y escrita, comprensión escrita y auditiva.</p>

Fuente: Elaboración propia

3.4.2.4. **Tabla 8.** Actividad 7. Una conversación con mi yo del pasado

Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Explorar y motivar la escritura creativa. • Reforzar reglas ortográficas. • Escribir un diálogo, con una correcta redacción. • Desarrollar el léxico en los estudiantes.
Ejes transversales	<p>Responsabilidad, respeto, autonomía y tolerancia.</p>
Tiempo	<p>40 minutos (1 sesión de clase).</p>
Contenido	<p>Sustantivos.</p> <p>Verbos.</p> <p>Adjetivos.</p> <p>Artículos.</p>

Recursos	Genially, cofre, sobre de cartas, hojas de cartas y material de escritorio.
Ejercicios de relajación	Los estudiantes realizarán ejercicios de respiración, mientras escuchan música instrumental; posteriormente, escucharán una carta que envía Juanito a su amigo Juancín que se encuentra en Colombia.
Ejercicios de desbloqueo	En un recipiente se colocarán varias palabras escritas por los niños que sean de su agrado y desagrado; posteriormente, cada niño tomará del recipiente 5 palabras al azar y con estas deberá crear una carta a un familiar lejano, contando lo que le gusta gustos y lo que le desagrada.
Ejercicios de iniciación	El docente presentará un Genially, sobre la carta y sus partes e incentivará al estudiante hacer uso de la <i>app</i> solicitándole que ingrese. Posteriormente, con ayuda docente ingresarán a “Invitaciones” y desarrollarán una invitación para su cumpleaños.
Ejercicios de creación	El estudiante deberá crear una carta a su yo del pasado, contándole lo que pasará en el futuro y si desea cambiar algo, le dará instrucciones claras para que el yo del pasado no cometa errores. La carta será escrita en papel y se creará un cofre con todas las cartas.
Destrezas	Expresión escrita y comprensión escrita.

Fuente: Elaboración propia

3.4.3. Consolidación

Para consolidar los conocimientos, los estudiantes crearán tres escritos diferentes, en las *app* seleccionadas y aprendidas en el proceso de construcción. Los trabajos de escritura creativa serán presentados a los padres de familia al finalizar el año para que puedan evidenciar la evolución del niño.

3.4.3.1. **Tabla 9.** Actividad 8. Intercambio poderes a mis superhéroes

Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Usar la <i>app</i> de Genially. • Desarrollar la creatividad. • Reforzar ortografía y caligrafía. • Escribir un relato.
Ejes transversales	Responsabilidad, respeto y creatividad.
Tiempo	80 minutos (2 sesiones de clases).
Contenido	Reglas ortográficas. Uso de los signos de puntuación. Sustantivos. Adjetivos. Artículos. Verbos.
Recursos	Genially, música, disfraces y material de reciclaje.
Ejercicios de relajación	Todos los niños escogerán un disfraz y empezarán a caminar por toda el aula, mientras escuchan música. Posteriormente, escogerán un poder que no necesariamente tenga que ver con su disfraz, mientras tanto, el docente les contará una historia que dice que mientras más corren más poder adquieren, por lo que el estudiante deberá a correr alrededor de la cancha de fútbol, para adquirir más poderes.
Ejercicios de desbloqueo	Los niños pensarán en un disfraz que se parezca más a su nuevo poder y, con material reciclado, deberán hacer un implemento o prenda de vestir que demuestre su poder. Se realizará un desfile de modas donde el docente se convertirá en presentador y dará las características del poder de cada niño que se encuentra desfilando.

Ejercicios de iniciación	Los niños deberán escribir un relato donde cuenten la historia de su superhéroe y de cómo intercambió poderes con sus compañeros. Adicionalmente, indicará las nuevas características de cada personaje y dirá por qué le gusta o disgusta este nuevo personaje.
Ejercicios de creación	El docente presentará una animación en Genially con un superhéroe diferente y de esta forma motivará al estudiante para que ingrese a la <i>app</i> y cree una presentación con su nuevo superhéroe donde podrá incluir imágenes, videos y audios. Al finalizar, cada estudiante expondrá su presentación frente a sus compañeros. Se presentará un ejemplo de Genially, con la finalidad de incentivar al estudiante y mostrar el producto final. Ejemplo: https://view.genial.ly/60a45ecf3064030d8e35a4f9
Destrezas	Expresión oral y escrita, comprensión escrita.

Fuente: Elaboración propia

3.4.3.2. **Tabla 10.** Actividad 9. El diario de una verdura

Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Usar la <i>app</i> de Padlet. • Desarrollar la creatividad. • Reforzar ortografía y caligrafía. • Escribir un diario.
Ejes transversales	Responsabilidad, respeto, creatividad y humor.
Tiempo	40 minutos (1 sesión de clases).
Contenido	Reglas ortográficas. Uso de los signos de puntuación. Sustantivos.

	<p>Adjetivos.</p> <p>Artículos.</p> <p>Verbos.</p> <p>Oraciones simples.</p>
Recursos	Padlet, dibujos de verduras, hoja de trabajo, diario y frutas.
Ejercicios de relajación	<p>Los niños deberán llevar una fruta, entre todos se lavará y picará la fruta para hacer una ensalada, mientras se prepara el platillo se preguntará a los estudiantes: ¿de dónde viene la fruta que vamos a comer?, ¿cuánto le costó comprar la fruta?, ¿tiene algún árbol frutal?</p> <p>Después de la preparación, los estudiantes degustarán de su platillo.</p>
Ejercicios de desbloqueo	<p>Se realizará el baile de las verduras, en el cual, cada estudiante, escogerá una verdura de papel, mientras el docente va contando una historia sobre cuándo va al mercado, así, cada vez que diga el nombre de una verdura, el respectivo estudiante debe dar un paso al frente y bailar o cuando el docente diga: “ensalada o verduras”, todos deben bailar juntos. Se realizarán varias rondas dando la oportunidad a los estudiantes que cuenten su historia.</p>
Ejercicios de iniciación	<p>Se entregará a los estudiantes una hoja de trabajo con un crucigrama de verduras, que los estudiantes, en parejas, deberán resolver. Cada pareja que vaya terminando, se acercará al escritorio donde se encontrará un diario en el cual escribirá como lograron resolver el crucigrama y cuál fue la verdura que se les hizo más difícil solucionar.</p>
Ejercicios de creación	<p>El docente presentará en Padlet una historia de una verdura y solicitará a los estudiantes que ingresen a la <i>app</i> y escriban un diario sobre una verdura, contando algo de ella, desde el momento que es cosechada hasta cuando es consumida. El Padlet tendrá habilitado la opción de “Comentar” y dar “Me gusta”, de esta forma todos los</p>

	<p>estudiantes podrán comentar los diarios del resto de sus compañeros.</p> <p>El docente solicitará que todo comentario debe ser escrito con respeto.</p> <p>Se presentará un ejemplo de Padlet, con la finalidad de incentivar al estudiante y mostrar el producto final.</p> <p>Ejemplo: https://es.padlet.com/karinasvasquez2/u1ey7ud1dmr0n1cr</p>
Destrezas	Comprensión y expresión escrita. Expresión oral y auditiva.

Fuente: Elaboración propia

3.4.3.3. **Tabla 11.** Actividad 10. En el patio de mi casa

Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Usar la <i>app</i> de Canva. • Desarrollar la creatividad. • Reforzar ortografía y caligrafía. • Escribir un microrrelato.
Ejes transversales	Respeto, responsabilidad, creatividad.
Tiempo	80 minutos (2 sesiones de clase).
Contenido	<p>Reglas ortográficas.</p> <p>Uso de los signos de puntuación.</p> <p>Sustantivos.</p> <p>Adjetivos.</p> <p>Artículos.</p> <p>Verbos.</p> <p>Oraciones simples.</p>
Recursos	Canva, títeres y música instrumental.

Ejercicios de relajación	Los estudiantes se sentarán en los cojines y cerrarán los ojos, mientras tanto, escucharán música con sonidos de la naturaleza y onomatopeyas. Después de un tiempo acordado, se realizará un foro para que los estudiantes expliquen qué fue lo que escucharon y a que elemento correspondía cada sonido.
Ejercicios de desbloqueo	El docente presentará una obra de títeres sobre La ratita presumida, pero adaptada y desde la visión de la vecina coneja que veía como se le acercaban todos los pretendientes. Posteriormente, se entregará una hoja de trabajo para que el estudiante escriba, desde su visión, la historia de la Ratita presumida.
Ejercicios de iniciación	Los estudiantes crearán un microrrelato sobre lo que sucede en su jardín mientras todos duermen, pensando en que hacen los juguetes y las mascotas. Podrán crear seres fantásticos y pegar imágenes.
Ejercicios de creación	<p>El docente presentará un microrrelato en Canva e incentivará a los estudiantes a ingresar a la <i>app</i>, en la que reescribirán sus microrrelato. En esta ocasión tendrá la libertad de escoger la plantilla que deseen, puede ser presentación, infografía, fotografías, etc.</p> <p>Se presentará un ejemplo de Canva, con la finalidad de incentivar al estudiante y mostrar el producto final.</p> <p>Ejemplo:</p> <p>https://www.canva.com/design/DAEe4kcXo1Y/I4juH5QhuHfDuEO36Uckvw/watch?utm_content=DAEe4kcXo1Y&utm_campaign=designshere&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink</p>
Destrezas	Comprensión y expresión escrita. Expresión oral y auditiva.

Fuente: Elaboración propia

Al concluir con las actividades, se invitará a los padres de familia a una Casa abierta², donde los estudiantes tendrán la oportunidad de elegir su escrito favorito y de presentarlo a través de cualquiera de las *app* aprendidas. Lo anterior permitirá que los padres de familia conozcan los avances y visualizarán la incorporación de las TIC en el aprendizaje, podrá ver el desarrollo de la creatividad en cada uno de los escritos. Por su parte los estudiantes desarrollarán una escritura creativa sin miedo a expresar sus sentimientos y crear personajes diferentes; además, de manejar los utilitarios de Microsoft Office, podrá poner en práctica aplicaciones como Genially, Canva y Padlet.

3.5. Evaluación

El sistema de evaluación se enfocará en facilitar y normalizar los procesos de escritura creativa, por lo que se dejará de lado la calificación cuantitativa y se basará en una calificación cualitativa con la finalidad de detectar, de la forma más precisa, las mejoras que se pueden introducir en el proceso formativo. Por lo tanto, la evaluación será continua y formativa, basada, principalmente, en la observación del proceso y el desarrollo del producto.

Evaluación Inicial: se realizará una pequeña evaluación diagnóstica a los estudiantes, para tener una visión más clara de su entorno, sus gustos y los conocimientos adquiridos en años anteriores; con la finalidad de adecuar los métodos, técnicas y motivación de las actividades por parte del docente. Esta evaluación se la realizará entregando un cuestionario al estudiante (ver Anexo B). Para complementar la información se realizará una lluvia de ideas sobre los gustos generales y expectativas del curso. Es importante recalcar que en esta etapa se realizará una autoevaluación, donde el estudiante identificará y evaluará los conocimientos previos.

Evaluación continua: se basará, principalmente, en observar al estudiante, su entusiasmo por escribir y aprender nuevas *app*. Para ello, el docente tomará apuntes de la participación oral y escrita del alumno, del desarrollo de sus actividades y del interés que cada uno de ellos presente, así como de la acogida que ha tenido del aplicativo nuevo. Toda esta información la desarrollará en una tabla de rúbrica (ver Anexo C). Es necesario recalcar que, al ser una evaluación de observación constante, ésta se realizará a 6 niños por sesión; además, que el

² Actividad que se realiza al finalizar un proyecto. Consiste en crear espacios para cada niño, en el cual pueden exponer sus proyectos a los padres de familia y autoridades invitados.

docente estará animando constantemente al estudiante para realizar escritos creativos y colgarlos en las carteleras de la institución.

Evaluación final: se tomará en cuenta los tres últimos trabajos, para evaluar tanto la escritura creativa como el uso de las *app* trabajadas durante todo el año. Para lo cual se desarrollará dos tipos de evaluaciones; la primera, que será a través de una entrevista personalizada (ver anexo D) con preguntas abiertas para conocer el interés del estudiante y su motivación; la segunda, que será la evaluación de las tres actividades finales por separado, usando una tabla de rúbrica (ver anexo E) para evaluar el desarrollo de las destrezas.

3.6. Cronograma

Se ha considerado que la escritura creativa no se debe trabajar en un tiempo limitado, sino que se trata de actividades que se deben ir trabajando alrededor del año escolar; por lo tanto, se realizará una actividad al finalizar cada mes, es decir, 10 actividades de escritura creativa durante todo el año. La finalidad, es que cada actividad esté relacionada con los temas vistos en la asignatura de Lengua y literatura, de esta forma se refuerzan los conocimientos y se desarrolla la creatividad. Es necesario recalcar que los tres primeros meses se trabajará con utilitarios de Microsoft Office que los niños ya manejan para ir incorporando de a poco las TIC y las *app* seleccionadas.

	Sep.	Oct.	Nov.	Dic.	Ene.	Feb.	Mar.	Abr.	May.	Jun.
Actividad 1										
Actividad 2										
Actividad 3										
Actividad 4										
Actividad 5										
Actividad 6										
Actividad 7										

Actividad 8										
Actividad 9										
Actividad 10										

4. Conclusiones

El presente trabajo posee un gran valor para la actividad docente y para evidenciar la importancia de las TIC en la formación del estudiante en el desarrollo de su creatividad. A continuación, se expone las principales conclusiones al evaluar la consecución de los objetivos planteados al inicio del trabajo investigativo.

El marco teórico se ha enfocado en el análisis de la escritura y el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, demostrando que la escritura va más allá de solo plasmar una idea por escrito, ya que involucra procesos, sentimientos y motivación. Además, se concluye que las TIC cuentan con diversas ventajas y desventajas, por ende, el trabajo debe ser más minucioso para usar correctamente las tecnologías. En cuanto al aprendizaje del estudiante, se evidencia que se adquiere mayor conocimiento si se practica y no simplemente se lee o se escucha. Por tal razón, las actividades planteadas son idóneas, ya que permite desarrollar la creatividad en cada escrito y a la vez manejar las TIC en el ámbito educativo.

Con este trabajo se ha llevado a cabo el diseño de una propuesta didáctica que promueve la escritura creativa a través del uso de las TIC en el aula, tomando en cuenta las *app* educativas que ofrece el mercado. Para alcanzar dicho objetivo se consideró necesario empezar un trabajo con las tecnologías que los estudiantes manejen de forma general, como son los utilitarios de Microsoft Office, para después, ir incorporando de forma básica *app* educativas. Además, se plantearon actividades de escritura creativa diversas que permiten que el estudiante las realice sin temor a una calificación y se sienta libre de expresar sus sentimientos en un escrito.

Para cumplir el objetivo específico de diseñar instrumentos de evaluación de destrezas del estudiante, se consideró importante que la evaluación no estuviera centrada en el producto final, sino en todas las fases del aprendizaje, por lo que se ha llevado a cabo la incorporación de rúbricas de evaluación cualitativa y entrevistas personales a los estudiantes para conocer sus gustos y fomentar la autorreflexión.

De igual forma, se ha conseguido cumplir con los objetivos específicos de explorar, seleccionar y educar en el manejo de las *app* educativas, ya que se realizó un análisis de *app* gratuitas y de pago, pero se decidió trabajar con las gratuitas, con la finalidad de que la propuesta pueda

ser adaptada tanto para instituciones privadas como públicas; además, se ha tomado en cuenta aquellas *app* que tienen plantillas básicas e interactivas para que el estudiante se sienta motivado y atraído por su manejo y diseño.

Así mismo, queda evidenciado que el uso de las TIC en el aula permite que el estudiante se sienta motivado por las novedades que estas presentan; además, que permiten un trabajo colaborativo, libre y autónomo. Sin embargo, los docentes deben estar conscientes de los riesgos que pueden surgir si no hay un adecuado manejo de las TIC, por lo que es necesario aprovechar las ventajas y realizar una capacitación constante para adquirir una competencia digital, tomando en cuenta que la tecnología no es estática y evoluciona constantemente.

Es el momento de recordar que el presente trabajo no se centra simplemente en las TIC, sino que pone énfasis en el desarrollo de la escritura creativa, dejando de lado actividades tradicionales como los resúmenes y las cartas a un familiar, así, en su lugar, se propusieron actividades diferentes y novedosas para el estudiante, como la de crear un superhéroe diferente o el diario de un vegetal. Con las actividades planteadas se va más allá de la calificación de la ortografía, ya que se ha conseguido desarrollar el trabajo colaborativo, la reflexión y el trabajo personal, además de tomar en cuenta al estudiante como ser humano con sentimientos, temores, fantasías, etc.

Al crear actividades diversas, este trabajo ha partido de la base de que cada niño es diferente y por lo tanto ningún escrito producido por el niño va a ser igual a otro. De la misma manera, partiendo de la conciencia de la diversidad, esta propuesta logra plantear que el uso de las TIC debe ser tratado de forma dinámica y accesible para cada estudiante, ofreciendo varias opciones, que permitan que el niño se adapte según sus necesidades e intereses. Lo que conlleva un trabajo más minucioso por parte del docente y por ende mayor dedicación de tiempo en su elaboración.

Cabe recalcar que se ha llevado a cabo una propuesta que contiene actividades de desbloqueo e iniciación, que cuentan con música, pintura y lectura; recursos que permiten relajar al estudiante y crear un actitud positiva frente a la actividad que va a desarrollar. Además, el presentar ejemplos del producto terminado incentiva al estudiante a recrearlos y demostrar a los demás y a sí mismos que pueden desarrollar un producto como el que presenta el docente.

Teniendo en cuenta lo mencionado, se puede concluir que las TIC son un recurso de gran importancia por lo que debe ser considerado como material de apoyo para incentivar el desarrollo de la creatividad en el estudiante. Las tecnologías dan paso a nuevas y diversas oportunidades de enseñanza – aprendizaje, pero deben ser trabajadas de forma correcta y con una orientación adecuada.

5. Limitaciones y prospectiva

5.1. Limitaciones

Como limitación principal cabe destacar el tema de infraestructura de los centros educativos, ya que no todas las instituciones cuentan con los equipos necesarios y la conexión a internet; además que las TIC se encuentran en constante evolución, por lo que las *app* propuestas, podrían en un tiempo quedar obsoletas o ser reemplazadas por otros aplicativos que ofrezcan mejores prestaciones y características.

Por otro lado, el cuerpo docente que trabaja en cada institución es diverso y la mayoría son inmigrantes digitales, por ende, no cuentan con una competencia digital adecuada. Por lo que se considera necesario una capacitación constante sobre el uso adecuado y crítico de las TIC.

Otra limitación, se centra en estudiantes con discapacidad visual, ya que las *app* no están diseñadas para abarcar a Alumnos con Necesidades Especiales. Por lo que las actividades deberán ser modificadas en base a las necesidades del estudiante y del profesor.

Adicionalmente, se puede mencionar que existe gran variedad de recursos que no se tomó en cuenta, por su costo, dificultad de aprendizaje o idioma, pero que pueden aportar mucho en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

5.2. Prospectivas

La implementación de esta propuesta será la primera línea de investigación, ya que permitirá evaluar y comparar resultados entre dos grupos de estudios que trabajen de forma diferente; por un lado, el tradicional y por el otro, el que usa las TIC como herramientas de apoyo. Por lo cual se evidenciará los aciertos de la propuesta y aquellos puntos que pueden ser modificados en base a las necesidades. De forma paralela se podría analizar diferentes *app*

que aporten en el desarrollo de la escritura creativa de forma dinámica y que puedan ser aplicada para niños de 9 años.

El poner en práctica la propuesta didáctica también permitirá el análisis del contexto de los estudiantes, docentes y el acceso que tienen en cuanto a los recursos y actividades propuestas, con la finalidad de ampliar este trabajo e, incluso, modificarlo según las necesidades. Tomando en cuenta las carencias que presente el sistema educativo, tanto en el currículo como en los docentes y la infraestructura.

Otra posibilidad sería crear una propuesta de implementación de las actividades planteadas de forma física y con recursos que cuenta el aula, para de esta forma desarrollar la escritura creativa con actividades diversas y lúdicas, pero con recursos que pueden contar todos los estudiantes. Además, sería importante realizar una investigación que se centre en las necesidades, preparación y formación de los docentes en cuanto a las TIC.

Para finalizar es importante mencionar, que es necesario cambiar la mentalidad del docente y del padre de familia, quienes consideran que las TIC son solo para diversión y que la escritura debe centrarse en la ortografía y caligrafía. Habría que tomar en cuenta que vivimos en una era digital donde las tecnologías son parte de nuestra vida, por ende, deben ser utilizadas de forma correcta, dejando de lado las clases magistrales y sustituyéndolas por clases activas, donde las TIC cumplan un rol protagónico y objetivo.

Referencias bibliográficas

- Alamargot, D. y Chanquoy, L. (2001). *Through the models of writting*. Kluwer Academic Puvlishers: Dordrecht.
- Ardisana, E. (2012). La motivación como sustento indispensable del aprendizaje en los estudiantes universitarios. *Pedagogía Universitaria*, 17(4), 13-27.
[https://www.academia.edu/18920231/La motivaci%C3%B3n como sustento indispensable del aprendizaje en los estudiantes universitarios](https://www.academia.edu/18920231/La_motivaci%C3%B3n_como_sustento_indispensable_del_aprendizaje_en_los_estudiantes_universitarios)
- Arias, O., y García, J. (2006). El papel de la revisión en los modelos de escritura. *Aula Abierta* (88), 37-51. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2684194>
- Bigas, M.; y Correig, M. (eds.) (2001): *Didáctica de la lengua en educación infantil*. Editorial Síntesis.
- Cabero, J. (1998). Impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en las organizaciones educativas. En Lorenzo, M. y otros (coord.). *Enfoques en la organización y dirección de instituciones educativas* (197- 206). Grupo Editorial Universitaria.
- Cassany, D. (1995). *La cocina de la escritura*. Editorial Anagrama.
- Castro, S., Guzmán, B., y Casado, D. (2007). Las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Laurus Revista de Educación*, 13(23), 213-234.
<https://www.redalyc.org/pdf/761/76102311.pdf>
- Churches, A. (2009). Taxonomía de Bloom para la era digital. *Eduteka*, 5.
<http://www.eduteka.org/articulos/TaxonomíaBloomDigital>
- Crescenzi, L., y Grané, M. (2016). Análisis del diseño interactivo de las mejores App educativas para niños de cero a ocho años. *Comunicar* 24 (46), 77-85.
<http://dx.doi.org/10.3916/C46-2016-08>
- Díaz, C. (2008). Modelo conceptual para la deserción estudiantil universitaria chilena. *Estudios pedagógicos*, 34(2). <http://dx.doi.org/10.4067/SO718-07052008000200004>

Delgado, M., Arrieta, X., y Riveros, V. (2009). Uso de las TIC en educación, una propuesta para su optimización. *Omnia*, 15(3), 58-77.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=73712297005>

Echeverría, J. (2000). TIC en la educación. *Revista Iberoamericana de educación* (24), 17 – 36.

http://reddigital.cnice.mec.es/6/Documentos/docs/articulo03_material.pdf

Gallegos, J. (2008). *La planificación de la expresión escrita*. Universidad de Granada.

García, J. (2015). Predictibilidad y creatividad narrativa. *ULU, revista científica sobre la imaginación*, 1, 1-6. <https://www.ugr.es/~ulu/1-01.pdf>

Garner, H. (2008). *Las cinco mentes del futuro*. Paidós: Grupo planeta.

Hernández, J. y Sánchez, P. (2015). Indicadores para evaluar escritura creativa en educación media superior. *Educación y Ciencia*. 4(44), 4 – 17.

https://www.researchgate.net/publication/304825975_Indicadores_para_evaluar_escritura_creativa_en_educacion_media_superior

Marqués, P. (2013). Impacto de las TIC en la educación: funciones y limitaciones. *Revista de investigación 3 Ciencias*. 2(4), 9-13.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4817326>

Melo, G. (2011). Apropiación de la masificación de la información y las comunicaciones (TIC) en las cadenas productivas como determinante para competitividad de mypymes (Spanish). *Revista Criterio libre*, 9(15), 213 – 230.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3815975>

Méndez, M. y Concheiro, M. (2018). Uso de herramientas digitales para la escritura colaborativa en línea: El caso de Padlet. *MarcoELE*, (27) 1 - 17.

<http://hdl.handle.net/10045/111891>

Ministerio de Educación. (2020). Currículo priorizado. Ecuador.

Navarrete, G. y Mendieta, R. (2018). Las TIC y la educación ecuatoriana en tiempos de internet: Breve análisis. *Revista Espirales*, 2 (15), 123 -136.

<https://doi.org/10.31876/re.v2i15.2020>

Plaza de la Hoz, J. (2016). Ventajas y desventajas del uso adolescente de las TIC: visión de los estudiantes. *Complutense de Educación*, 29(2) 491 - 508.
<https://doi.org/10.5209/RCED.53428>

Real Academia Española. (s. f.). *Referencia en Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 23 de abril de 2021 de: <https://dle.rae.es/creatividad?m=form>

Torres, H. (2018). *El uso de los videos interactivos como herramienta para la escritura creativa*. (Tesis de maestría, UNIR). Re-UNIR.
<https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/9685/Torres%20Navarro%2C%20H%C3%A9ctor%20Jos%C3%A9.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Zamora, G. (2004). ¿Se puede leer sin escribir? *Masiosare*, 330.
<https://www.jornada.com.mx/2004/04/18/mas-puede.html>

Anexos

Anexo A. Ejemplo de portada de la revista



Fuente: Elaboración propia

Anexo B. Ejemplo de rúbrica de evaluación inicial

EVALUACIÓN INICIAL

Nombre: _____

Rúbrica de Evaluación:	Siempre	Ocasionalmente	Nunca
Cuento con un espacio cómodo y acogedor para realizar las tareas o algún escrito.			
Cuento con el apoyo de mis padres cuando quiero escribir algo nuevo			
Me gusta escribir			
Me gusta leer			
Reconozco los sustantivos en una oración			
Conozco el uso correcto de las mayúsculas			
Conozco el uso correcto de los signos de puntuación			
Escribo sin faltas de ortografía			
Cuando escribo reviso más de una vez para ver si tiene sentido la oración.			
Siento miedo de escribir algo nuevo			

Fuente: Elaboración propia

Anexo C. Ejemplo de rúbrica de evaluación continua

EVALUACIÓN CONTINUA

Nombre: _____

Fecha: _____

Actividad: _____

TIC: _____

Rúbrica de Evaluación	Siempre	Ocasionalmente	Nunca
Muestra interés por las actividades propuestas			
Participa en las actividades propuestas			
Aporta ideas a las actividades propuestas			
Comunica sus ideas de forma clara			
Involucra a los compañeros en nuevas actividades			
Participa activamente en el uso de las TIC			

Fuente: Elaboración propia

Anexo D. Ejemplo de entrevista al estudiante

ENTREVISTA FINAL

Nombre: _____

Fecha: _____

Pregunta	Respuesta
¿Qué actividad me gustó y por qué?	
¿Qué actividad me gustó menos y por qué?	
¿Cómo me sentí al realizar la actividad y por qué?	
¿Practicaría lo aprendido con mi familia?	
¿Qué otras actividades me gustaría que se aumenten?	
¿Comprendí la finalidad del escrito y el uso de las App?	

Fuente: Elaboración propia

Anexo E. Ejemplo de rúbrica de evaluación final por cada actividad

EVALUACIÓN FINAL POR ACTIVIDADES

Nombre: _____

Fecha: _____

Actividad: _____

Actividad:	Excelente	Muy bueno	Bueno	Regular
Construcción del producto final				
Uso de las App				
Participación en clases				
Implementación de TIC y TAC				
Promueve la investigación				
Exposición oral				
Coevaluación y evaluación				
Ortografía				
Desarrollo de ideas				
Construcción de oraciones				

Fuente: Elaboración propia