



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 041
“María Lavalle Urbina”**



**La tableta: herramienta para favorecer la redacción en alumnos
de educación primaria.**

Mariela Margarita Góngora Sáenz

San Francisco de Campeche, Campeche, México, 2017.



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 041
“María Lavalle Urbina”**



**La tableta: herramienta para favorecer la redacción en alumnos
de educación primaria.**

Mariela Margarita Góngora Sáenz

**Tesis presentada para obtener el grado de
Maestro en Pedagogía y Práctica Docente**

San Francisco de Campeche, Campeche, México, 2017.

DEDICATORIA

A Dios.

Por haberme permitido llegar hasta este punto, brindarme salud y paciencia para lograr mis objetivos importantes de mi vida profesional.

A mis padres.

Por ser el pilar fundamental de lo que soy, por haberme apoyado en todo momento, por sus consejos, valores, motivación constante, amor, pero sobre todo por sus ejemplos de perseverancia y constancia para superarse en ámbitos personales y profesionales.

A mis hermanos.

Por ser ejemplos a seguir y motivarme en los momentos difíciles durante este camino, por haber participado de manera directa o indirectamente en la elaboración de esta tesis ¡Muchas gracias!.

A mi Tío Antonio Góngora.

Por ser ejemplo a seguir y enseñarme a luchar siempre hasta el final con una actitud positiva por muy difícil que sea la situación.

AGRADECIMIENTOS

A mis maestros.

Dra. María del Carmen Cubillas López por su gran apoyo, motivación y dedicación para la culminación de esta tesis; al Mtro. José Hernán Escamilla Saavedra por su paciencia, ayuda, disposición y tiempo brindado durante las revisiones para la realización de este trabajo.

También, agradezco a los maestros que me acompañaron en cada etapa de este camino transmitiéndome sus aprendizajes para llevarlos a la práctica y ofrecer una educación de calidad.

A mis amigos.

Por ayudarme en los momentos de confusión y brindarme su apoyo cuando lo requerí.

DICTÁMEN

RESUMEN

Se considera que la mejor forma de desarrollar en los alumnos el fomento a la redacción de textos es a través de una constante inmersión hacia la producción de productos a través de proyectos didácticos, el cual ha sido la estrategia de trabajo, tal es su importancia de la escritura que ha sido eje primordial en las líneas de trabajo durante los Consejos Técnicos Escolares. Sin embargo, en esta investigación se analiza cualitativamente los proyectos didácticos utilizando como herramienta principal la tableta, para demostrar que la al inicio, desarrollo, cierre y contextualización son significativas para el aprendizaje, al facilitar su alcance, tal como lo afirman los autores Díaz Barriga, Dewey y la Secretaría de Educación Pública.

Se aplicó el proyecto didáctico “escribir textos narrativos y hacer un compendio digital” en la Escuela Primaria “Elvia Carrillo Puerto” C.C.T 31DPR2094I con un grupo de análisis correspondiente al quinto grado grupo A con la finalidad de demostrar que a través de una herramienta innovadora los alumnos son motivados a redactar textos narrativos con facilidad.

Al comparar las producciones iniciales y finales del grupo, se observó que a través de una herramienta innovadora como lo es la tableta y un proyecto didáctico previamente planeado, los estudiantes pueden consolidar con motivación los aprendizajes esperados que se pretenden alcanzar desarrollando competencias lingüísticas, competencias para la vida y sobre todo el favorecimiento de redactar textos constantes para el aprendizaje autónomo y permanente.

Palabras clave: redacción de textos, proyecto didáctico, tableta, motivación, consolidación de aprendizajes esperados.

ABSTRACT

It is considered that the best way to develop in students the promotion copywriting is through constant immersion into the production of products through educational projects, which has been the strategy work, such is its importance writing that has been central axis lines of work during the Technical School Councils. However, this research teaching projects are qualitatively analyzed using as main tool the tablet, to show that the initiation, development, closure and contextualization are truly significant for learning as can be achieved more easily as say you authors Diaz Barriga, Dewey and the Secretariat of Public Education.

The educational project " write narrative and make a digital compendium " Elementary School " Elvia Carrillo Puerto " C.C.T. 31DPR2094I with a group of corresponding analysis through fifth grade group A in order to demonstrate applied that through an innovative tool the students are encouraged to write narrative texts with ease.

When comparing the initial production and final group, it was observed that through an innovative tool as is the tablet and preplanned educational project students can consolidate motivated expected learning outcomes to be achieved by developing language skills, skills for life and especially favoring constant draft texts for independent and lifelong learning.

Keywords: copywriting, teaching project, tablet, motivation, consolidation of learning outcomes.

TABLA DE CONTENIDO

DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTOS	iv
DICTÁMEN	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT	vii
TABLA DE CONTENIDO	viii
INDICE DE TABLAS	xi
INDICE DE FIGURAS	xii
INTRODUCCIÓN	1
1.1 Contexto	4
1.2 Contexto institucional	6
1.3 Características del aula.....	8
1.4 Características del aprendizaje	9
1.5 Identificación de la problemática	10
2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	13
2.1. Descripción de la situación problema	13
2.2 Preguntas de investigación	15
2.2.1 Pregunta general	15
2.2.2 Preguntas específicas.....	15
2.3 Justificación o importancia del estudio	16
2.4 Delimitación del problema	17
2.5 Supuestos	18
2.6 Objetivos.....	19
2.6.1 Objetivo general:.....	20
2.6.2 Objetivos específicos:	20
3. FUNDAMENTACIÓN	21
3.1 Marco teórico.....	21
3.1.1 La tecnología en la educación.....	21
3.1.2 El uso de las TIC para favorecer la redacción de textos.....	22

3.1.3 La tableta como recurso para la enseñanza- aprendizaje en el contexto.....	24
3.1.4 Programa de Inclusión y Alfabetización Digital 2015.....	26
3.2 Marco teórico.....	27
3.2.1 El enfoque constructivista en las TIC.....	27
3.2.2 La perspectiva de Jean Piaget en la construcción de textos.....	28
3.2.3 La perspectiva Vigotskiana en la producción de textos.....	31
3.3 Marco conceptual.....	33
3.3.1 Las TIC como apoyo didáctico en la redacción para la producción de textos.....	33
3.3.2 El software educativo y aplicaciones digitales como medio de enseñanza.....	35
3.3.3 Características, partes y tipologías del texto narrativo.....	37
3.3.4 La producción de textos según Cassany.....	39
4. METODOLOGIA	41
4.1 Tipo de estudio	41
4.2 Ubicación y espacio	42
4.3 Sujetos o participantes.....	43
4.4 Muestra.....	43
4.5 instrumento para acopio de la información.....	43
4.6 Procedimientos	45
5. ALTERNATIVA SOLUCIÓN	47
5.1 Fundamentación teórico- metodológico	49
5.2 Estrategia general de trabajo	52
5.3 Plan de acción	56
6. RESULTADOS.....	61
6.1 Identificación de habilidades tecnológicas y nivel de escritura.	61
6.2 Diseño y aplicación de estrategias que involucren el uso de las tabletas para producir textos narrativos.....	67

6.3. Aplicar los criterios de evaluación pertinentes en los trabajos de redacción por medio de la tableta.	76
6.4 Valorar el uso de la tableta como herramienta para favorecer la redacción de textos.	79
7. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES	81
7.1 Discusión	81
7.2 Conclusiones	83
8. RECOMENDACIONES	87
REFERENCIAS	89
ANEXOS	103
1. Solicitud de permiso.....	94
2. Lista de asistencia a la propuesta	95
3. Planeación didáctica.....	97
4. Evidencias fotográficas.	103
5. Instrumentos de medición.....	105
6. Confiabilidad de los instrumentos.....	112
7. Matriz de datos de la muestra de investigación.....	141

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Concentrado para evaluar la redacción de textos	66
Tabla 2. Resultado sobre las características de los textos	71
Tabla 3. Análisis de resultados de la autoevaluación	89

INDICE DE FIGURAS

Figura 1. Concetrado de la encuesta diagnostica (items 1,3,4,5).....	62
Figura 2. Concetrado de la encuesta diagnostica (items 2,9,10).....	63
Figura 3. Concetrado de la encuesta diagnostica (items 6 y 8).....	64
Figura 4. Resultado de la lista de cotejo "ortografia y coherencia".....	70
Figura 5. Comparacion de los aprendizajes.....	74
Figura 6. Presentaciones del producto final en Power Point.....	86

INTRODUCCIÓN

En los últimos años, se ha registrado un incremento importante en el acceso a las nuevas tecnologías, especialmente al internet, en el ámbito académico, donde estudiantes y profesores tienen la posibilidad de utilizar las nuevas tecnologías para desarrollar su proceso de escritura y las competencias que este proceso supone. Con base en esta realidad y tomando como referencia las exigencias académicas y profesionales que demanda la sociedad actual, los alumnos de educación básica deben ser capaces de producir diversos tipos de textos así como también deben participar en grupos de estudios virtuales. Los programas digitales como Microsoft Office ofrecen una serie de herramientas que pueden beneficiar al escritor en su proceso de escritura, desarrollar su competencia como productor de textos y optimizar su comunicación.

Según Cituk (2010) “la tecnología educativa implica el uso de medios de comunicación e información en los procesos educativos con el objetivo de facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje.” p. 13.

De esa manera se resuelven algunos problemas de motivación e interés del alumno, ya que estos entran en contacto con proyectos educativos y didácticos implementados para buscar la calidad de la educación básica.

El presente trabajo de investigación “la tableta: herramienta para favorecer la redacción en alumnos de educación primaria” está conformada por los siguientes apartados:

En el primer capítulo se encuentra el diagnóstico pedagógico: en este se presenta un análisis general de algunos elementos que influyen en el como el

contexto institucional, económico, familiar, escolar, la práctica docente y las características del alumnado en general, quienes son los agentes en el proceso enseñanza -aprendizaje, esto con la finalidad de determinar la naturaleza de las dificultades, la gravedad de las mismas y los factores que las producen, requisito indispensable para desarrollar el proceso de investigación.

Como segundo capítulo se redacta el planteamiento del problema: en este apartado se explican las razones por las cuales se ha encaminado la investigación hacia el tema planteado, las preguntas específicas, supuestos y objetivos que sirvieron como guía para el desarrollo de la misma.

El tercer capítulo se compone del Marco teórico: en donde se presentan los sustentos que rigen la investigación teórica, estos son resultados de la búsqueda profunda realizada para conocer y responder a las situaciones de las preguntas específicas o de las dudas que se puedan presentar y que son necesarias conocer para desarrollar el trabajo en el aula.

Al hacer mención del cuarto capítulo se encuentra la metodología: en esta se detalla la metodología seguida de acuerdo a la investigación, el tipo de estudio, diseño del estudio, la muestra, procedimiento y análisis para la obtención de datos.

El quinto capítulo hace mención a la alternativas de solución: en esta se realiza la investigación profunda de la fundamentación teórico- metodológico que fueron empleadas para la elaboración de dicha propuesta, así como la estrategia de trabajo y las actividades planteadas la y la reflexión realizada, así como de igual manera se puede observar el diseño una propuesta de solución para favorecer la redacción de textos a través de un recurso tecnológico.

Al analizar el sexto capítulo se analizan a profundidad los resultados: en la cual se explica cuáles fueron los resultados obtenidos de acuerdo a los objetivos planteados y las actividades desarrolladas, demostrando con evidencias recopiladas durante la aplicación la veracidad de la investigación.

El séptimo capítulo muestra la discusión que se tuvo al comparar los puntos de los autores investigados a profundidad en el marco teórico con los objetivos planteados y los resultados analizados en el del presente trabajo, así como también

las conclusiones a las que se lleva una vez analizados cada uno de los capítulos y los resultados obtenidos, éstas pueden ser positivas o negativas.

El octavo capítulo hace mención de las recomendaciones que se les hace a los agentes educativos a partir de las experiencias de la aplicación del presente trabajo para que de éste puedan realizar nuevos y mejores que den resultados más satisfactorios.

Por último se presentan las referencias bibliográficas y los anexos que forman parte indispensables de esta investigación, en éste se pueden encontrar la solicitud de permiso para realizar la propuesta didáctica, los instrumentos de evaluación, fotografías donde se evidencia la puesta en práctica de la intervención docente, etc.

Se espera que con este documento el lector elija que el trabajo por proyectos didácticos y utilizando recursos innovadores proporcione los elementos necesarios para motivar a los alumnos a redactar diversos tipos de textos.

1. DIAGNÓSTICO PEDAGÓGICO

El educar a una sociedad para la vida, constituye un arduo y difícil trabajo al ser un deber fundamental para el hombre y más al borde de una sociedad cada vez más compleja que necesita jóvenes mayormente preparados, conscientes, con ideales y valores bien definidos, siendo capaces de afrontar los retos del presente y del futuro con una identidad segura y propia de una buena cultura basada en valores.

La problemática que rodea a la educación es, sin duda la responsabilidad tanto del alumno como del profesor, no se debe señalar como culpable sólo a uno de ellos. El maestro es responsable de propiciar la construcción de los aprendizajes; el alumno es el responsable de ponerla en práctica. Intervienen muchos factores en esta situación como la familia, personalidad y cultura de cada individuo. La base está en hallar cómo hacer que los estudiantes entiendan la importancia de la escuela y en que los maestros comprendan y sepan dirigir a los estudiantes.

El presente diagnóstico se realiza para determinar la problemática particular de los alumnos, maestros, y padres de familia que se encuentran inmersos en el proceso de enseñanza- aprendizaje. La finalidad de éste es determinar las dificultades que poseen, la gravedad de las mismas y los factores que las producen considerándolo un requisito necesario para llevar a cabo la aplicación de una alternativa de investigación donde se pretende abatir las causas del problema que se presenta.

1.1 Contexto

Un contexto social es el conjunto de circunstancias que enmarcan una situación que afecta a uno o varios individuos. Un mismo hecho puede suceder en un contexto a otro, su análisis y valoración va cambiar dependiendo de cuál sea.

Se realiza el diagnóstico en el municipio de Mérida, cabecera del estado de Yucatán, que cuenta con 106 municipios, éste es el principal núcleo de población del área conurbada de la Zona Metropolitana de Mérida, donde se encuentra en íntima relación con Kanasín, Umán, Conkal y Ucú.

De acuerdo a la enciclopedia de los municipios y delegaciones de México. Estado de Yucatán. Publicada por el Instituto para el Federalismo y el Desarrollo Municipal (2015)

Al hablar de la orografía e hidrografía, como la mayor parte de la península de Yucatán, el municipio de Mérida es completamente plano teniendo únicamente un suave declive en sentido sur-norte, hacia el Golfo de México. La altitud máxima que se alcanza en el territorio municipal es de nueve metros sobre el nivel del mar. Al igual que en el resto del estado de Yucatán, en el municipio de Mérida, no hay corrientes superficiales de agua debido a la alta porosidad del suelo calcáreo de la región y a la ausencia de vertientes; sin embargo, son comunes las corrientes subterráneas, cuyos afloramientos son conocidos como cenotes p.1.

La flora que se encuentra en el municipio de Mérida es considerada como de *selva baja*, y entre las especies nativas destaca el henequén, principal producto industrial de la zona durante gran parte de su historia moderna; entre las principales especies se encuentran el conejo, venado, tuza, zarigüeya, zorrillo, iguana, serpiente, y golondrina.

Los datos del INEGI (2014) , mencionan en el apartado de estadística que “se reporta que Yucatán cuenta con 1, 955, 577 habitantes en total, de los cuales en el municipio de Mérida se concentran solo 830, 732.”

Rescatar nuestras raíces es importante para cada uno de los individuos por lo tanto no se debe perder la lengua indígena maya, que al igual que muchos patrimonios nos han heredado nuestros antepasados, según datos extraídos de la fuente de consulta principal para este capítulo, el INEGI menciona que el 11,5% de la población mayor de 5 años de edad del municipio de Mérida es hablante de esta lengua indígena, esto da un total de 79.661 personas, de las cuales 38.338 son hombres y 41.323 son mujeres.

Las actividades económicas que se realizan primordialmente en el municipio de Mérida son las actividades terciarias (comercio, restaurantes y hoteles) con un 71.05%, las actividades secundarias (minería, construcción y electricidad, industrias manufactureras) ocupan el segundo lugar con una población del 24.71% y por ultimo

las actividades primarias (agricultura, ganadería, pesca y caza) únicamente el 4.24% se dedica y sustenta de ella.

Una colonia es un conjunto de personas que se establecen en un mismo territorio, por lo que cabe mencionar que dentro de ésta se cuenta con canchas deportivas, ciber, iglesia, parques, y lo esencial que sus pobladores pudieran necesitar.

Al observar y convivir de manera directa con el contexto que rodea a la escuela, se puede observar claramente que es de nivel socioeconómico medio, ya que la cabeza de la familia, la mayoría de las veces el padre, tiene que trabajar para sustentar el hogar y la madre es ama de casa en la mayoría de los casos, son pocas las personas de sexo femenino que tienen un trabajo estable en el que pueda aportar dinero a la casa. También cabe mencionar que existen en un 50% alumnos que son hijos encomendados con algún familiar, o son de padres divorciados, esto afectando en su rendimiento escolar.

1.2 Contexto institucional

La escuela es una institución fundamental para el desarrollo de una sociedad, y conforme crece nuestra participación en el ambiente docente, nos permite darnos cuenta del impacto que esta institución ha tenido y tendrá en el desarrollo de ésta, independiente de la época de la que hablemos. Probablemente en algunos casos no ha sido positiva, pero sí trascendental para la dinámica de dicha sociedad. El contexto escolar es el conjunto de factores externos como el medio físico y social en donde se concentra la escuela así como las características socio- económicas de los alumnos.

La educación es uno de los factores que más influye en el avance y progreso de las personas y sociedades. Además de proveer conocimientos, enriquece la cultura, el espíritu, los valores y todo aquello que nos caracteriza como seres humanos. Propicia la movilidad social de las personas para acceder a mejores niveles de empleo y eleva las condiciones culturales de la sociedad.

La escuela primaria “Elvia Carrillo Puerto” lleva el nombre en honor a una lideresa feminista y sufragista mexicana, nacida en Motul de Carrillo Puerto, Yucatán. Luchadora social con cuyo activismo ganó el nombre de Monja Roja del Mayab,

consagró su vida a lograr el sufragio femenino. También luchó por el control de la natalidad, la libertad sexual y el divorcio. Fue electa diputada en el Congreso de Yucatán en el año de 1923. Así, se convirtió en la primera mujer mexicana en asumir ese cargo de representación popular, cuando las mujeres en México aún carecían del derecho de voto, derecho por el que luchó incansablemente hasta su obtención en 1953.

La escuela se encuentra en la colonia de San Marcos Noco, la cual está ubicada a la entrada del municipio a un costado del parque del ejército y colinda con las colonias el Roble y Crescencio Rejón.

Esta primaria pública con clave 31DPR2094I se localiza en la calle 10 No. 128 x 41 y 43 colonia San Marcos Noco de la ciudad de Mérida, Yucatán, de turno vespertino y cuenta con un total de 297 alumnos, al hablar de la infraestructura podemos mencionar que cuenta con 10 aulas donde el docente permite a los alumnos construir su aprendizaje, baños, dirección, plaza cívica, cancha deportiva, salón de USAER, pórtico y bodega en condiciones aptas para que los alumnos se desarrollen íntegramente en un horario de 1:00p.m. A 6:00p.m.

De acuerdo a los documentos oficiales encontrados en la dirección de la escuela, se encuentra lo que toda institución debe cumplir para tener una misión y visión para tener una educación de calidad que ofrecer a cada uno de los alumnos, las cuales se presentan a continuación:

MISIÓN. Educar para vivir mejor a través de una educación integral apoyados en valores desarrollando sus habilidades, destrezas y competencias comunicativas.

VISIÓN. Ser una comunidad educativa que brinde un servicio en la que los alumnos sean capaces de asegurar sus oportunidades de éxito en su formación y para la vida.

Para brindar mejores beneficios a los educandos, existen programas que la Secretaria de Educación Pública crea en donde otorga dinero en efectivo a la escuela para una mejor infraestructura o material educativo, por lo cual ésta cuenta con el programa de “Escuelas de Calidad” desde hace un año para el mejoramiento de la institución.

La plantilla docente que labora en esta institución está conformada por 10 maestras frente a grupo, dos maestros de educación física, un maestro de educación

especial, una psicóloga y una maestra de lenguaje y comunicación, habiendo un total de 15 maestros y la directora; de igual manera se cuenta con el apoyo de dos intendentes quienes dan mantenimiento a la institución.

1.3 Características del aula

El presente trabajo de investigación va dirigido a los alumnos del quinto grado, grupo "A" de la escuela primaria "Elvia Carrillo Puerto" T.V., de la ciudad de Mérida, Yucatán.

Al hablar de la infraestructura del aula, podemos mencionar que cuenta con 22 mesas, 40 sillas, dos ventiladores y un equipo de cómputo con proyector.

El grupo cuenta con 28 alumnos de los cuales 17 son niñas y 11 son niños edades de los niños oscilan entre los 10 a 13 años de edad, por lo tanto de acuerdo a la teoría cognitiva de Jean Piaget (1991), se puede mencionar que están en la "cuarta y última etapa de operaciones formales según ya que se pueden observar los procesos de razonamiento se vuelen lógicos y pueden aplicarse a problemas concretos o reales". p. 23

En el aspecto social, el niño ahora se convierte en un ser verdaderamente social y en esta etapa aparecen los esquemas lógicos de seriación, ordenamiento mental de conjuntos y clasificación de los conceptos de casualidad, espacio, tiempo y velocidad. Es importante mencionar que seis alumnos de este grupo acuden a la Unidad de Servicios de Apoyo a la Educación Regular para recibir atención especializada.

Los alumnos de este contexto escolar son de recursos de medio y bajo nivel económico, la mayor parte de los padres trabajan para poder sustentar a la familia y a causa de eso no están al pendiente del desarrollo académico de sus hijos, y por consecuencia en su rendimiento escolar.

También cabe mencionar que hay alumnos que solo están físicamente presentes en el aula, su participación o interés hacia la clase es muy poca o nula, esto se debe a factores externos como la desnutrición, el abandono por parte de los padres o la falta de interés hacia su aprendizaje.

1.4 Características del aprendizaje

Los ritmos de aprendizaje son un factor condicionante del rendimiento académico asociado con las condiciones físicas y mentales del estudiante y al nivel de motivación que se le presente, son muy diversos y se pueden observar en el grupo al momento de enfrentarse a situaciones reales en actividades escolares, pero se pretende respetar en un marco establecido la necesidad de cada uno de los alumnos ya que al no prestarle atención, puede ocasionar frustraciones y experiencias negativas en relación con sus procesos de aprendizaje. Por ello, es importante respetar los tiempos y ritmos de aprendizaje cada uno de los niños, motivar a los aprendices a alcanzar logros posibles y avanzar en especial, respecto a sí mismo.

A los alumnos del quinto grado grupo "A" les gusta observar, manipular y analizar para retener su atención en las actividades establecidas y de esa manera apropiarse del aprendizaje. Lo anterior hace recordar al autor Savater (1998) que menciona "la escuela también debe fomentar la pasión por el conocimiento. Y para ello puede aprovechar la curiosidad de los niños". p. 48.

Cada actividad y experiencia de aprendizaje debe estar diseñada teniendo en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje de los estudiantes para permitir que todos avancen a su propio nivel y evitar las etiquetas o sobrenombres que discriminan y ocasionan distorsiones en la autoestima y en la forma de relacionarse consigo mismo y con los demás.

Los estilos de aprendizaje son parte fundamental de este trabajo ya que se refieren el conjunto de características pedagógicas y cognitivas que suelen expresarse conjuntamente cuando una persona debe enfrentar una situación de aprendizaje; es decir, las distintas maneras en que un individuo puede aprender. La mayoría de las personas emplea un método particular de interacción, aceptación y procesado de estímulos e información.

En el grupo, existe al igual que ritmos de aprendizaje, características, puntos de vistas, culturas y tradiciones, así como también distintos estilos de aprendizaje de acuerdo a Kolb, (1988) menciona "para aprender algo debemos trabajar o procesar la información que recibimos." p. 22

Es decir, con lo anterior, tienen que ver con la forma en que los alumnos estructuran los contenidos, forman y utilizan conceptos, interpretan la información, resuelven los problemas, seleccionan los medios de representación. Cada persona aprende de manera distinta a las demás y si bien los estilos de aprendizaje, son relativamente estables, pueden cambiar; es decir pueden ser diferentes en situaciones diferentes y además son susceptibles de mejorarse, sobre todo al avanzar en su proceso de aprendizaje.

El alumnado aprende con más efectividad cuando se le enseña utilizando su estilo de aprendizaje dominante. Dentro del aula del quinto grado grupo "A" se encontró que 4 son divergentes, es decir, son cognitivos que actúan siendo sociables, generadores de ideas, empáticos, abiertos e intuitivos y son muy observadores, 10 tiene las características de asimiladores, lo cual son conductistas reflexivos, son poco empáticos, investigadores, poco sociables, generadores de modelos, 9 se ubican en convergentes constructivistas, les gusta teorizar y son deductivos, analíticos y poco empáticos y por último 7 se concentran como acomodadores de aprendizaje social, les gusta experimentar aceptan retos, son abiertos, empáticos, comprometidos y sociables.

De esa manera se puede dar a conocer sus propios estilos y desarrollarlos para que así puedan "aprendan a aprender". Los tipos de aprendizaje deben entenderse de forma correcta y comprensiva de esta manera estamos describiendo grados y niveles y no comportamientos estancos.

1.5 Identificación de la problemática

Según Vigotsky (1996) "Detrás de cada sujeto que aprende hay un sujeto que piensa Para ayudar al niño, además de identificar sus formas de aprender, debemos acercarnos a su zona de desarrollo próximo partiendo de lo que el niño ya sabe." p. 19.

Para plantearnos un problema, es necesario establecer todas aquellas detecciones que no permiten que el grupo logre en su totalidad el aprendizaje. De las dificultades y necesidades que se han observado y corroborado a partir de un diagnóstico en el quinto grado de educación primaria de la escuela "Elvia Carrillo

Puerto” de la ciudad de Mérida Yucatán, se visualiza como primordial que el alumno logre redactar diversos tipos de textos de acuerdo al nivel en el que se encuentra.

El programa de la SEP (2011^a) establece “el desarrollo de proyectos didácticos, permiten a los alumnos apreciar el verdadero uso de las producciones que realizan, propiciando la necesidad de comunicar, interpretar y elaborar texto eficientes, no solo de manera oral sino también de manera escrita.” p. 274

El presente estudio de la problemática ha surgido mediante unos instrumentos de diagnóstico que a continuación se presentan corroborar que esta necesidad es primordial atender en la muestra.

Creación de textos. Mediante una serie de dibujos los alumnos crearon un cuento para observar los aspectos valorativos que se pretende que el alumno conozca y se apropie, en la cual se pudo observar que la muestra escribe para utilizar los recursos que se presentan pero no es capaz de darle una coherencia y cohesión adecuada, así como tampoco toman en cuenta la ortografía y los signos de puntuación que utilizan.

Encuesta. Se aplicó con la finalidad de saber que conocen los alumnos sobre la tecnología. Los resultados de éste, fueron que por el medio urbano en el que se encuentran, los alumnos conocen y tienen contacto con la computadora y sí les gustaría trabajar mediante juegos didácticos proyectados desde una computadora.

De acuerdo a la SEP (2015), “Las dotaciones tecnológicas que se están haciendo a nivel institucional pretenden que la escuela incorpore los avances de hoy. Las tabletas constituyen una fuente de motivación favoreciendo la atención a la diversidad.”p. 35

Esto quiere decir que las herramientas obsequiadas por el Gobierno tienen como objetivo mejorar el aprendizaje y favorecer la realización de actividades cooperativas, permitan el desarrollo de habilidades cognitivas, así como la adquisición de las competencias básicas digitales.

El análisis de la producción de textos, de acuerdo a los resultados obtenidos en el diagnóstico, los alumnos se encuentran con problemas de redacción. Se ha observado dificultades en la forma de escritura y en la manera en que se aborda un tema, es decir no se emplea la organización del texto, a quien se dirige, y que se

trata de comunicar, no cumple con una secuencia de ideas adecuadas, así como el nivel de las oraciones y de palabras empleadas como son la relación con la lógica en sus escritos, y la manera en que se presenta el orden del contenido en la página y el empleo ortográfico. Con lo mencionado se determina que el grupo cuenta con un 70% total de alumnos situados con deficiencia en la producción de textos.

Por todo lo anterior, es importante atender este problema ya que es de vital importancia de la comunicación oral y lingüística, para favorecer la elaboración de productos en diversas actividades, con el afán de la revisión y corrección de texto.

Esta necesidad se pretende abatir en un mediano plazo, ya que los alumnos conocerán más sobre los signos y faltas de ortografía, la cohesión y coherencia así como también lograr que el mensaje sea entendible para las personas a quien van dirigidas y de esta manera el alumno logre expresar correctamente lo que desea emitir de manera no solo oral, sino también escrita.

2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Producir un texto es un proceso dinámico de construcción cognitiva y psicomotora ligado a la necesidad de actuar, en el cual interviene también la afectividad y las relaciones sociales. Es un proceso complejo que involucra en el nivel más elemental, el conocimiento de las convenciones alfabéticas y ortográficas que gobiernan el sistema de escritura, lo que implica la coordinación de un tema, su desarrollo, presentación, selección de palabras para referirse a él, el orden entre otros aspectos por lo que producir un texto involucra que el sujeto escriba de verdad desde el inicio, produciendo textos auténticos, funcionales, en situaciones reales de uso.

Dentro de la práctica al analizar detalladamente las observaciones y las actitudes de los alumnos frente a los trabajos, se puede llegar a la conclusión de que el grupo cuenta con un 70% total de niños situados con deficiencia en la producción de textos. Resultado del que se deduce que es de suma importancia fortalecer la redacción de textos en los alumnos para que se relacionen, identifiquen y puedan expresarse de manera correcta oral y también de manera escrita.

2.1. Descripción de la situación problema

Gómez (1998) menciona que “La producción de textos es una tarea esencial en el aprendizaje de la expresión escrita, porque el uso de la redacción tiene un papel principal en el desarrollo de las ideas o pensamientos propios de cualquier texto escrito” p. 46, sin embargo en la mayoría de las escuelas primarias, los textos que realizan los alumnos son muy limitados, debido a diversos factores como por ejemplo, se practica dentro de las aulas de manera tradicionalista, donde el docente juega un papel conductista llevando a los alumnos a la copia de textos sin un propósito definido, el escrito de planas sin sentido es muy común;

escribir por escribir haciendo énfasis al "error" y al ejercicio de la redacción sin un enfoque constructivo, comunicativo y funcional. Por lo cual la redacción de textos es uno de los aspectos más descuidado de su enseñanza.

En las prácticas cotidianas del salón de clases se observa que los alumnos del quinto grado grupo "A" presentan dificultades en el aprendizaje de algunos contenidos programáticos de la asignatura de español, como son aprendizaje de la lengua escrita utilizada como un medio de comunicación; es muy común detectar en este medio educativo, a alumnos que presentan serias dificultades al intentar manifestar sus limitaciones en sus textos; se observa una escasa producción, poco vocabulario, desconocen lineamientos ortográficos, conceptos, así como una falta considerable de coherencia en las ideas, signos de puntuación y segmentación.

En la observación de algunos escritos, se manifiestan marcadas diferencias: por ejemplo, cuando el niño intenta realizar un escrito no tiene conocimientos sobre el tema y la carencia de vocabulario adecuado no le permite estructurar un lenguaje escrito, por lo que sienten apatía; lo que orilla a copiar textos como una salida o búsqueda de alternativas; se identifica una gran dificultad, los alumnos no redactan textos ni para expresarse o lograr una comunicación, sino que lo hacen como una estrategia que les permita cumplir una tarea curricular dentro del aula.

Estos elementos establecen como una necesidad que el docente identifique cómo aprende el alumno, cuáles son sus dificultades o necesidades que presenta en la construcción de la redacción de textos, con la finalidad de lograr diseñar estrategias de enseñanza útiles en la comunicación escrita que arrojen resultados favorables en el aprendizaje de la redacción de textos.

De acuerdo a la SEP (2011^a) que nos rige actualmente, son dos los propósitos de la educación primaria, lo primero es que los alumnos participen en la producción de diversos tipos de textos escritos, así como también reflexionen de manera consistente sobre las características; y el segundo, el funcionamiento y el uso del sistema de escritura (aspectos gráficos, ortográficos, de puntuación y morfosintácticos).

El Programa de Español (2011) reconoce de manera explícita los procesos por medio de los cuales los niños se apropian del lenguaje escrito y plantean la

necesidad de abandonar los métodos tradicionales de los procesos de adquisición de la lectura y la escritura.

2.2 Preguntas de investigación

De acuerdo a León y Montero (2003) mencionan puntos importantes de las preguntas de investigación “no deben conocerse las respuestas, éstas se deben responder de forma empírica y puedan ser claras.” p.50

Batista (2007) menciona “la aplicación de las TIC motiva a los alumnos y capta su atención, convirtiéndose en uno de los motores del aprendizaje ya que incita la actividad y al pensamiento” p.47, por lo que en este trabajo se consideró esta variable como fundamental para su desarrollo.

Otra variable es la redacción de textos, en donde el programa de estudios, quinto grado (2011) menciona que:

El papel de la escuela debe crear los espacios para que la dimensión social del lenguaje sea abordada y comprendida, y los alumnos desarrollen habilidades de interacción y expresión oral y escrita para comunicarse de manera eficaz en diferentes situaciones. p.328

2.2.1 Pregunta general

¿Cuáles son las herramientas tecnológicas que a través de la tableta motiva la redacción de textos narrativos en los alumnos de quinto grado de la escuela primaria “Elvia Carrillo Puerto” de la ciudad de Mérida, Yucatán?

2.2.2 Preguntas específicas

¿De qué manera identifica el docente las habilidades tecnológicas y el nivel de escritura?

¿En base a qué el docente diseña y aplica estrategias que involucren el uso de las tabletas para producir textos narrativos?

¿Qué criterios son indispensables para una evaluación pertinente en los trabajos de redacción por medio de la tableta?

¿Cuál es el impacto que tiene el uso de la tableta como herramienta para favorecer la redacción de textos?

2.3 Justificación o importancia del estudio

Al analizar los datos recogidos, se puede observar que es conveniente que la investigación tome como propósito el mejoramiento de la redacción de textos en los alumnos del quinto grado, de acuerdo a la herramienta innovadora que es la tableta, puesto que es de interés para toda la muestra.

La incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el campo de formación de Lenguaje y comunicación, supone la posibilidad de generar ambientes de aprendizaje que utilicen medios y modalidades de lectura y escritura, cercanas a las que utilizan los estudiantes en ambientes extraescolares.

De acuerdo con Sánchez (2001) “las herramientas como el procesador de textos, el presentador de diapositivas y las redes sociales, permiten a las personas crear, compartir, publicar, colaborar y poner a discusión, textos propios que incorporan recursos multimedia.” p. 223, es decir, que cuando el profesor conoce esta posibilidad tecnológica y la incorpora habitualmente a sus actividades promueve paralelamente tanto las competencias del campo Lenguaje y comunicación, como el desarrollo de habilidades digitales tanto en el alumnado como en él mismo.

Con este enfoque, la tecnología en el salón de clase obliga a conjuntar conocimientos de contenido, pedagogía y tecnología para maximizar los resultados académicos y habilidades digitales de los estudiantes, así como su pensamiento analítico, crítico y creativo. Este documento presenta una herramienta de planeación que permite identificar y relacionar estrategias didácticas con habilidades de pensamiento complejo y niveles de inserción de tecnología en el aula.

De acuerdo a la SEP (2015):

Las tabletas desarrollan situaciones de aprendizaje que invitan a los alumnos a profundizar en el estudio, a involucrarse activamente en el descubrimiento de conocimientos y a mejorar sus percepciones del contexto. Son herramientas útiles para resolver problemas y participar en tareas complejas. Sus aplicaciones multimedia permiten a los estudiantes desarrollar narrativas digitales, recolectar y analizar información, elaborar mapas conceptuales y producir audios y videos; además, pueden utilizar los dispositivos en sus prácticas para registrar notas en forma de texto, fotografías, videos y audios. Las tabletas llevan el aprendizaje fuera del salón de clase al conectar con recursos y personas, promover el trabajo en equipo y convertir a los alumnos en investigadores y comunicadores de conocimientos p. 53.

Con anterior, se puede mencionar que al trabajar con una herramienta con la que no se contaba con anterioridad, se realizarán actividades innovadoras en donde los niños al tener contacto con la tecnología, se sentirán motivados a realizar el trabajo establecido, y sin apatía reflexionarán sobre la manera de escribir, corrigiendo sus textos a un lenguaje propio para que el receptor entienda el mensaje a través de una pantalla, o bien un papel.

El uso de recursos digitales en el aula, permite que el profesor se acerque más al estudiante y se forme un punto de encuentro entre las dos partes, que permite a uno transmitir contenidos y enseñanzas y al otro recibirlas de forma más amena y entretenida, pues a los jóvenes les llama la atención que los docentes hagan uso de la virtualidad ya que es un terreno donde se sienten seguros y a gusto. De acuerdo a Cassany (1993):

“Escribir es el camino hacia el cambio; un acto voluntario de identidad, una vida en la que los libros son luz y compañía en la cotidianidad del individuo, la apertura a nuevos procesos creativos, porque es visto que el papel y la palabra tienen más peso en la historia que los seres de carne y hueso” p. 38.

Si bien la educación primaria no representa para los alumnos el inicio del aprendizaje ni la adquisición de la oralidad, la lectura y la escritura, sí es el espacio en el que de manera formal y dirigida inician su reflexión sobre las características y funciones de la lengua oral y de la lengua escrita.

La convivencia en la escuela y en el aula puede ser generada a través de la producción de textos de manera escrita, ya que a través de ella los alumnos pueden dialogar, compartir escritos, vivir experiencias únicas y aprender a tener actitudes positivas a las diversas formas de pensar de sus compañeros.

En nuestros tiempos, la sociedad reclama una educación basada en competencias en donde el alumno sea capaz de resolver problemas de la vida cotidiana a través de un diálogo de manera adecuada, por lo que es de vital importancia que el docente este siempre capacitado para orientar a la construcción de saberes a través de innovaciones sociales.

2.4 Delimitación del problema

El estudio se realiza en la Escuela Primaria urbana “Elvia Carrillo Puerto” de la ciudad de Mérida, Yucatán, se encuentra conformado por 28 alumnos del quinto

grado grupo “A” de los cuales 17 son mujeres y 11 hombres, cuyas edades varían de los 10 a los 13 años de edad.

Las variables que lleva este trabajo de investigación es el de la tableta como herramienta para la motivación y la apropiación de las características de los diversos tipos de textos en los alumnos de quinto grado de educación primaria.

Según el Programas de estudios (2011^a)

La incorporación tecnológica de la información y la comunicación escrita, supone la posibilidad de generar ambientes de aprendizaje. Esta posibilidad tecnológica, promueve paralelamente tanto las competencias lingüísticas, como el desarrollo de habilidades digitales. p. 397

Durante la aplicación de las estrategias es probable que se presenten algunas dificultades que pudieran repercutir en los objetivos establecidos debido a que son factores imprevistos, entre ellos pudiera resultar la inasistencia de los alumnos, el tiempo para implementar los software o juegos didácticos como estrategias, el desinterés de los niños y la buena intervención del docente.

2.5 Supuestos

Debido al impacto que están causando los avances informáticos sobre el mundo educativo, se ve en incremento por la presión ejercida por el mundo del trabajo, que cada vez necesita y demanda una mayor formación en el campo de la informática. Ante esta situación es inminente la necesidad que los programas docentes tengan que incorporar los recursos informáticos dentro de su contenido. Por tal motivo se hace imprescindible hacer comprender la importancia de su aplicación, lo cual no debe ser visto como un medio de enseñanza o una herramienta de trabajo utilizada en la enseñanza, sino como un eslabón fundamental para incrementar la calidad del proceso enseñanza – aprendizaje.

Es de vital prioridad del país preparar a las nuevas generaciones con una formación general e integral, debido a las exigencias actuales de la sociedad. Por tanto, es la escuela la encargada de formar un egresado con determinados rasgos que le permitan enfrentarse a la vida, además de ser un investigador que se actualice constantemente en los problemas del mundo actual.

Por todo lo anterior, se concluye que el uso de la tableta propicia varios tipos de aprendizajes, de acuerdo a las estrategias empleadas para el desarrollo de los

contenidos que pueden ser grupales o individuales. Favorece la construcción de conocimientos y la reflexión por parte del lector. Permite el acceso al conocimiento y la participación en las actividades e incluye elementos para captar la atención de los alumnos y así finalmente puedan describir diversos tipos de textos narrativos con una motivación mayor.

A nivel de docente enriquece el campo de la Pedagogía al incorporar la tecnología de punta que revoluciona los métodos de enseñanza-aprendizaje. Constituyen una nueva, atractiva, dinámica y rica fuente de conocimientos. Pueden adaptar el Software a las características y necesidades de su grupo teniendo en cuenta el diagnóstico en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Permiten elevar la calidad del proceso docente-educativo. Permiten controlar las tareas docentes de forma individual o colectiva. Muestran la interdisciplinariedad de las asignaturas. Marca las posibilidades para una nueva clase más desarrolladora.

Se puede observar que los alumnos no demuestran interés al momento de redactar textos, puesto que al darles la instrucción, solamente extraen partes del mismo y lo transcriben en su libreta sin darse la oportunidad de reflexionar y comprender realmente lo que codifican.

Se pretende aplicar una alternativa de intervención pedagógica que tenga como eje central la redacción de textos a través de la tableta y con ayuda de diversos software en el quinto grado, grupo "A" en donde se pueda mejorar el desenvolvimiento de los niños tanto en lengua oral como en lengua escrita.

2.6 Objetivos

Establecer objetivos dentro del estudio permite desarrollar de manera específica el tema central a tratar, esto es, enfocar la investigación de forma en la cual se pueda llegar a lo que se pretende desde el inicio de la misma.

Con base a todo lo anterior, se realizan los siguientes objetivos que se pretenden alcanzar al término del proyecto:

2.6.1 Objetivo general:

Describir como la tableta motiva a redactar textos narrativos en los alumnos de quinto grado de la escuela primaria “Elvia Carrillo Puerto” de la ciudad de Mérida, Yucatán.

2.6.2 Objetivos específicos:

Identificar las habilidades para implementar el uso de la tableta en el aula y el nivel de escritura.

Diseñar y aplicar estrategias que involucren el uso de la tableta que facilite la redacción de textos narrativos.

Aplicar los criterios de evaluación pertinentes en los trabajos de redacción por medio de la tableta.

Valorar el uso de la tableta como herramienta para favorecer la redacción de textos.

3. FUNDAMENTACIÓN

Este capítulo se divide en tres partes las cuales exponen los diferentes aspectos teóricos e información que sustenta la investigación, estos son: el marco teórico, el marco referencial y el marco conceptual.

3.1 Marco referencial

3.1.1. La tecnología en la educación.

La escuela es parte fundamental de la sociedad, pues allí se forman los niños y jóvenes que a futuro serán los hombres que de una u otra forma llevarán las riendas de la sociedad. De la escuela es de donde salen los ingenieros, doctores, políticos y trabajadores en general que tendrán que enfrentarse a una vida laboral ampliamente dominada por la tecnología. Es por esta razón que se hace relevante preparar a los jóvenes para que hagan un uso responsable y profesional de la tecnología.

El uso de la tecnología nos acerca a los libros digitales y las tabletas que pueden almacenar infinidad de libros que están al alcance del lector, y aún más importante es el uso de las bibliotecas virtuales. Estas bibliotecas les facilitan a los jóvenes hacer sus tareas sin necesidad de estar conectados a una red de internet. Por esta razón los colegios deben impulsar y motivar a los jóvenes a que hagan uso de este tipo de tecnologías con el fin de mejorar la calidad de la educación y hacer masivo el uso de los recursos digitales.

Como lo afirma Servín (2011),

La tecnología tiene la potencialidad de contribuir a transformar los sistemas escolares en un mecanismo mucho más flexible y eficaz. De igual manera la importancia de la tecnología se puede evidenciar ya que permite que el docente sea más eficiente a la hora de preparar sus clases, ya que puede acceder a una infinidad de información y estrategias didácticas que puede poner en práctica. p. 234.

En este sentido, el uso de recursos digitales en el aula permite que el profesor se acerque más al estudiante y se forme un punto de encuentro entre las dos partes,

que permite a uno transmitir contenidos y enseñanzas y al otro recibirlas de forma más amena y entretenida, pues a los jóvenes le llama la atención que los docentes hagan uso de la virtualidad ya que es un terreno donde se sienten seguros y a gusto.

De otro modo, el uso que le da el estudiante a la tecnología es una cuestión de suma importancia, pues surge la pregunta de si el estudiante hace buen uso de la tecnología o por el contrario desperdicia las herramientas tecnológicas que están a su alcance. En algunos casos se evidencia que los jóvenes más responsables se esmeran por hacer buen uso de estos recursos, pero otros jóvenes solo se dedican al copiar y pegar, otros no buscan buena información y hasta pueden caer en plagios.

3.1.2 El uso de las TIC para favorecer la redacción de textos.

El Plan de Estudios define Tecnología de la Información y Comunicación (TIC) fundamentales para el desarrollo económico, político, social de los países, y cobran sentido ante la existencia de la economía del conocimiento. SEP (2011^a).

Mayer (2001) señala “que la información se procesa por lo general en dos canales: visual y auditivo, los cuales tienen una capacidad limitada. Si estos canales son saturados, el sujeto tendrá dificultades para procesar la información”. p.68.

Por su parte Ogalde (2013) menciona que a computadora en sí no es sólo un medio de investigación, es todo un centro multimedia ya que puede emplearse como un sistema de instrucción que combina diversos medios. La computadora, como ningún otro material didáctico integra las actividades de estimulación, respuesta y retroalimentación, particularmente si se hace uso de herramientas de comunicación de Internet o red local.

Todas estas herramientas y tecnologías traen implícito algunas ventajas y desventajas que se aprecian en el ámbito educativo. Citando a Cobos (2009) señala

El aprendizaje se puede hacer de forma cooperativa en donde los trabajos realizados con ayuda de las tics permiten tener un alto contenido de información, más amplia y variada, esto por la gran cantidad de recursos didácticos que existen en la red, ya que con el uso de la tecnología el estudiante puede acceder a la información que requiere de manera instantánea y de esa manera poseen habilidades innatas que les permiten entender el uso y manejo de la tecnología, aceptando así con agrado hacer sus tareas, pues se sienten identificados y seguros usando un computador p. 153.

De esta manera, se puede observar que las ventajas de trabajar con la tecnología son amplias ya que el alumno trabaja de manera más autónoma y con más agrado y al mismo tiempo desarrolla sus habilidades tecnológicas y por consiguiente, se vuelve un investigador para tener una vida en la sociedad donde se pueda desarrollar y al mismo tiempo tener el conocimiento que requiera en cada situación que se le presente.

Una herramienta tiene su parte positiva y su parte negativa, todo depende del uso que se le dé y las posibilidades que se tenga para su utilización, en este caso la tableta de igual manera tienen sus desventajas al momento de trabajarlo, citando nuevamente a Cobos (2009) ahora nos señala las desventajas del uso de la TIC

El docente necesita capacitación constante para no quedar relegado ya que si el estudiante no es bien asesorado puede acceder a información equivocada o poco confiable, y hacer uso del copiar y pegar sin ni siquiera leer lo que está escrito. También a la hora de hacer tareas ingresan a páginas de ocio, dedicándose a actividades no académicas, tales como facebook, videos, música, juegos, etc. p.154.

Para concluir se puede afirmar que la tecnología ha mejorado y facilitado considerablemente nuestras vidas, pero tenemos que ser muy cuidadosos y responsables para no caer en problemas por hacer mal uso de ella.

Para Hodges y Conner (2011), citado por Cruz (2012) señala que las TIC les permite a los estudiantes con pocas destrezas simbólicas y numéricas a desarrollar estrategias para poder resolver situaciones que se le presenten en su vida diaria, utilizando diversas herramientas que les proporcionan un mejor entendimiento. Ahora debemos entender que integrar estas a con el fin de que el alumno redacte textos narrativos es más que usar un recurso o herramienta, implica redefinir la forma que aprendemos y enseñamos. Debemos decidir cuáles son los recursos apropiados para conseguir las competencias que deseamos desarrollar en nuestros alumnos y cuales se aplican al tema que estamos tratando. Ahora debemos tener en cuenta que el uso de estas herramientas no pueden sustituir la conceptualización ni los procesos que conllevan la enseñanza, sino que nos sirven de soporte para lograr un mejor entendimiento de estos. Teniendo en cuenta estos aspectos, hemos desarrollado una experiencia empírica sobre el uso de algunos recursos que nos proporcionan las TIC en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Por su parte Villarreal (2010) señala que “el uso de las TIC, permite que los estudiantes puedan pasar de los elementos concretos a lo abstracto, pudiendo desarrollar generalizaciones de las situaciones trabajadas, aumentando sus posibilidades de adquisición de conocimientos y habilidades” p.23. Muchos problemas requieren usar y manipular modelos, donde las tecnologías, además de generarlos, permiten visualizarlos y utilizar diagramas dinámicos, donde los estudiantes manipulen y entiendan, motivándose a realizar conjeturas en forma intuitiva y posteriormente verificarlas. Las TIC, permiten y facilitan manejar datos; así como manipularlos consiguiendo hacer uso de un gran número de herramientas, gráficos, inserción de distintos objetos, manipulación de objetos, manejos de mapas conceptuales, manejo de formatos, entre otros elementos. Permite disminuir el nivel de abstracción es más transparente, quedando los procedimientos expuestos y visibles, el alumno se focaliza en los aspectos importantes sin tener distracciones.

3.1.3 La tableta como recurso para la enseñanza- aprendizaje en el contexto educativo.

La escuela es parte fundamental de la sociedad, pues allí se forman los niños y jóvenes que a futuro serán los hombres que de una u otra forma llevaran las riendas de la sociedad. de la escuela es de donde salen los ingenieros, doctores, políticos y trabajadores en general que tendrán que enfrentarse a una vida laboral ampliamente dominada por la tecnología.es por esta razón que se hace relevante preparar a los jóvenes para que hagan un uso responsable y profesional de la tecnología.

El uso de la tecnología nos acerca a los libros digitales y las tabletas que pueden almacenar infinidad de libros que están al alcance del lector, y aún más importante es el uso de las bibliotecas virtuales. Estas bibliotecas les facilitan a los jóvenes hacer sus tareas sin necesidad de estar conectados a una red de internet. Por esta razón los colegios deben impulsar y motivar a los jóvenes a que hagan uso de este tipo de tecnologías con el fin de mejorar la calidad de la educación y hacer masivo el uso de los recursos digitales.

Como lo afirma Servín (2011):

La tecnología tiene la potencialidad de contribuir a transformar los sistemas escolares en un mecanismo mucho más flexible y eficaz. De igual manera la importancia de la tecnología se puede evidenciar ya que permite que el docente sea más eficiente a la hora de preparar sus clases, ya que puede acceder a una infinidad de información y estrategias didácticas que puede poner en práctica p. 234

En este sentido, el uso de recursos digitales en el aula permite que el profesor se acerque más al estudiante y se forme un punto de encuentro entre las dos partes, que permite a uno transmitir contenidos y enseñanzas y al otro recibirlas de forma más amena y entretenida, pues a los jóvenes le llama la atención que los docentes hagan uso de la virtualidad ya que es un terreno donde se sienten seguros y a gusto.

De otro modo, el uso que le da el estudiante a la tecnología es una cuestión de suma importancia, pues surge la pregunta de si el estudiante hace buen uso de la tecnología o por el contrario desperdicia las herramientas tecnológicas que están a su alcance. En algunos casos se evidencia que los jóvenes más responsables se esmeran por hacer buen uso de estos recursos, pero otros jóvenes solo se dedican al copiar y pegar, otros no buscan buena información y hasta pueden caer en plagios.

La importancia de las tabletas en el salón de clases va más allá de la evidente necesidad de brindar a los alumnos competencias informáticas en esta sociedad cada vez más digitalizada. El uso de esta tecnología permite el acceso a un gran acervo de conocimiento e información, oportunidades de educación continua y aprendizaje colaborativo e incluso posibilidades de comunicación masiva. Con ello vienen también importantes desafíos: la necesidad de desarrollar pensamiento crítico, autonomía, espíritu de colaboración y sentido de responsabilidad.

La tecnología se puede convertir en un factor que motive a los alumnos, al propiciar un aprendizaje activo y de mejor calidad y tender conexiones con el mundo real que llenen su aprendizaje de significado. Los profesores pueden derribar los muros del aula y generar proyectos que resuelvan problemas de la localidad. Es deber de todo educador del siglo XXI empoderar y comprometer a sus alumnos, así como celebrar y encender su curiosidad por el aprendizaje.

Como menciona Aguilar (2010) en el ámbito del educador del siglo XXI

Las competencias de los docentes son competencias profesionales que se desarrollan mediante procesos de formación deliberados y dirigidos, pero también se desarrollan y perfeccionan en el devenir cotidiano del practicante cuando enfrenta las situaciones clave de la práctica. Las competencias del profesional de la docencia se pueden concebir como lo que han de saber y saber hacer los profesores para abordar de manera satisfactoria los problemas que la enseñanza les plantea. p.21

Con este enfoque, la tecnología en el salón de clase obliga a conjuntar conocimientos de contenido, pedagogía y tecnología para maximizar los resultados académicos y habilidades digitales de los estudiantes, así como su pensamiento analítico, crítico y creativo. Este documento presenta una herramienta de planeación que permite identificar y relacionar estrategias didácticas con habilidades de pensamiento complejo y niveles de inserción de tecnología en el aula.

3.1.4 Programa de Inclusión y Alfabetización Digital 2015.

El Programa de Inclusión y Alfabetización Digital es un programa Federal que entrega de forma gratuita tabletas electrónicas a los alumnos de quinto grado de escuelas públicas de educación primaria para el uso personal de los alumnos. Consiste en dotar de estos recursos tecnológicos a los niños para mejorar sus condiciones de estudio, para reducir las brechas digitales y sociales, así como para fortalecer y actualizar las formas de enseñanza de los maestros.

El Gobierno Federal ha establecido la incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el proceso de enseñanza-aprendizaje como una de las estrategias para lograr el objetivo nacional de Desarrollar el potencial humano de los mexicanos con educación de calidad. Para apoyar esta incorporación, se estableció como compromiso de gobierno dotar de equipos de cómputo portátiles a los estudiantes de quinto o sexto grados de escuelas primarias públicas.

La SEP (2015), en cumplimiento de este mandato, lanzó desde el ciclo escolar 2014-2015 el Programa de Inclusión y Alfabetización Digital, PIAD.

El PIAD es un programa educativo de carácter público que, dentro del marco de la Reforma Educativa, tiene como objetivo mejorar la calidad de los procesos de estudio y reducir las brechas digitales que existen en la sociedad con una estrategia basada en tres grandes pilares: el acceso a la tecnología, el desarrollo de recursos digitales vinculados a los temas curriculares y la formación de los docentes.

Para enriquecer un modelo educativo basado en el uso de los libros de texto gratuitos y de los acervos de las bibliotecas escolares y de aula, el PIAD ofrece tabletas portátiles, interactivas, capaces de almacenar recursos y también de conectarse a internet y a otros dispositivos con tecnología *bluetooth*.

Las tabletas del PIAD cuentan con más de 300 recursos diseñados por expertos para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para ser accesibles a niños de escuelas públicas de todo el país, en zonas y entornos con mayor o menor conectividad, los recursos de la tableta están precargados, de modo que pueden funcionar sin necesidad de internet.

El enfoque didáctico del programa pone al estudiante en el centro de la acción educativa, al facilitar que se apropie y tome control de su proceso de aprendizaje mediante el acceso a herramientas y recursos de aprendizaje más amplios y más flexibles. También proporciona al docente apoyo para instrumentar una mayor variedad de estrategias didácticas que permiten fomentar el aprendizaje personal.

Díaz (2013) señala que

Una tarea relevante necesaria para que el estudiante asuma el compromiso interno que demanda el esfuerzo de aprender es construir un enigma. Los docentes requieren desarrollar una capacidad de abrir un enigma que interrogue los saberes del estudiante que, por una parte, le constituya un reto, le encuentre sentido al esfuerzo que va a realizar y que, por otra parte, le abra el camino para avanzar en su resolución. Mientras el alumno no haga suyo un proyecto de aprendizaje, no realizará los esfuerzos internos que esta tarea reclama. Aclara que cuando los docentes hacemos una planeación del curso, construimos un proyecto de trabajo, pero que ese proyecto es de cada docente y su tarea consiste en crear condiciones para que el estudiante pueda asumirlo como un proyecto propio, o dicho en otros términos, que pueda construir un proyecto propio desde la propuesta de aprendizaje que se hace en un curso escolar pp. 6-7.

3.2 Marco Teórico

3.2.1 El enfoque constructivista en las TIC

La teoría constructivista postula que el conocimiento es una construcción del ser humano que realiza con los conocimientos previos que ya posee. Después de hacer una revisión de los enfoques, podemos decir que: el constructivismo se centra en la adquisición del conocimiento y las nuevas tendencias que se dieron en las escuelas para el proceso enseñanza-aprendizaje que se convirtió en proceso

aprendizaje- enseñanza, en el que la importancia del proceso se centra en el aprendizaje de las y los estudiantes y no en que el o la docente den clases magistrales.

Con respecto a este enfoque Vernón (2011) comenta:

El enfoque constructivista propone que el mejor tipo de intervención es cuando el maestro propone situaciones de interés para los niños en las que hay un problema a resolver o que, al menos, representan un reto e invita a los infantes a buscar formas de solventar dicho reto o problema. Por supuesto, la actividad es planeada por el profesor con un objetivo específico en mente. Se trata, entonces, de hacer lo posible para que los alumnos piensen y se enfrenten a problemas o situaciones de interés, en los cuales sean necesarios ciertos conocimientos que tal vez no posean, pero puedan adquirir a partir de lo que ya conocen. P. 3

3.2.2 La perspectiva de Jean Piaget en la construcción de textos.

Por la importancia que ha tenido la escritura en el pasado así como la que sigue teniendo en la actualidad, es difícil pensar en sociedades y grupos humanos que no la utilicen o carezcan de ella; la escritura, independientemente de las grafías o símbolos que cada sociedad utilice puede calificarse como un instrumento indispensable para el desarrollo cultural de los pueblos, reconociendo que al interior de la escritura existen diferentes formas de comunicación, siendo una de éstas la redacción de textos, temática que nos ocupa en esta investigación.

Para que el niño logre utilizar la redacción como un medio de comunicación, deberá desarrollar espontáneamente sus escritos en un proceso evolutivo, en los diferentes niveles conceptuales de la formación del desarrollo de sus estructuras lingüísticas; por lo que se considera que se debe tener conocimiento acerca del desarrollo mental del niño ya que esto nos orienta para tomar decisiones en los procesos de la enseñanza y el aprendizaje escolar.

La teoría psicogenética de Piaget (1991), brinda los fundamentos teóricos que ayudan a conocer “la capacidad que un niño tiene para asimilar nuevos aprendizajes como los procesos de adquisición de la escritura que lleva al niño a redactar sus propios textos” p. 23. Éste presenta etapas o estadios acerca del desarrollo intelectual del niño, donde va formándose una conceptualización de su entorno que le permitirá, poco a poco y de acuerdo a sus experiencias, explicar el medio en que se desenvuelve.

El conocimiento se da como un producto de una interacción entre el sujeto y el objeto de estudio a través de las experiencias que su medio ambiente y su entorno social le brindan, de esta manera la teoría psicogenética se postula constructivista. Considerando lo anterior, el concepto de aprendizaje desde el punto de vista de la teoría psicogenética de Jean Piaget se considera como una aproximación gradual del objeto por conocerse donde el sujeto pone en el juego sus esquemas para apropiarse del conocimiento.

Piaget (1998) menciona que para que el sujeto se apropie de los conocimientos pasa por procesos mentales, los cuales son:

Asimilación: similar a la generalización del estímulo en el sentido de que encaja entradas nuevas a las ya existentes.

Acomodación: es la formación de nuevos esquemas.

Equilibración: es el proceso en el cual las estructuras pasan de un estado a otro, el resultado es un estado de equilibrio p. 135

Estos procesos son decisivos en la adquisición del aprendizaje, como es el caso de la adquisición de la escritura para producir constructivamente todo tipo de textos.

En este sentido hay que considerar que el aprendizaje es un proceso de asimilación que requiere de la acomodación y sobre todo de un proceso equilibrado que inhiba las reacciones perturbadoras originadas por los esquemas respecto al objetivo a aprender, para con ello proporcionar la creación de un nuevo esquema.

De esta manera cuando el niño redacta sus textos lo va haciendo a través de un proceso cognitivo. El aprendizaje es paralelo al proceso del desarrollo del niño.

De acuerdo a lo anterior, se puede observar que cuando los niños no logran producir sus textos de una manera eficiente, sería necesario retomar el nivel de desarrollo cognitivo en que se encuentran, así como los procesos que se utilizan para lograr aprendizajes nuevos en la escritura.

La redacción de textos es un proceso que se da de acuerdo al nivel del desarrollo del niño, donde el inicia su escritura representando su expresión escrita con un dibujo, garabato, letra o número y a través de un proceso logra apropiarse de la escritura como un instrumento comunicativo.

La teoría psicogenética de Jean Piaget (1982) distingue cuatro periodos de las estructuras cognitivas, íntimamente unidas al desarrollo de la afectividad y la socialización.

El primer periodo, que llega hasta los 24 meses, es el de la inteligencia sensorio motriz, anterior al lenguaje y al pensamiento propiamente dicho. El segundo periodo preoperatorio del pensamiento llega aproximadamente hasta los seis años. A medida que se desarrolla la imitación y representación, el niño puede realizar los llamados “actos simbólicos”. El tercer periodo señala un gran avance en cuanto a socialización y objetivación del pensamiento. El cuarto periodo de las operaciones formales; la adolescencia. La principal característica del pensamiento a este nivel es la capacidad de prescindir del contenido concreto para situar los cual en un más amplio esquema de posibilidades. El adolescente puede manejar ya unas proposiciones, incluso si las considera como simplemente probables p. .97

Es necesario hacer un análisis del periodo de las operaciones concretas para comprender mejor nuestro objeto de estudio relacionado con la redacción de textos en niños de quinto grado ya que, éste se sitúa entre los 7, 11 y 12 años. Este periodo señala un gran avance en cuanto a socialización y objetivación del pensamiento, el niño puede liberarse a los sucesivos aspectos de lo percibido, para distinguir después del cambio lo que permanece invariable.

Las operaciones del pensamiento son concretas en el sentido que solo alcanzan a la realidad susceptible de ser manipulada, o cuando existe la posibilidad de recurrir a una representación suficientemente viva.

Lo anterior implica que el niño desarrolla su pensamiento limitándose a cosas concretas, a la realidad física (leer y escribir por si solo) que piensan los niños antes de actuar, como participan en juegos con reglamentos y la coordinación de los pensamientos o ideas a través del lenguaje escrito, para lograr así, su comunicación con los demás compañeros, a este periodo se le considera la edad de la razón, lo cual significa que el niño de acuerdo a este nivel puede establecer de manera clara y sencilla su comunicación escrita.

En esta edad, el niño no solo es objeto receptivo de transmisión de la información lingüística- cultural en el sentido único; surgen nuevas relaciones entre niños y adultos y especialmente entre los mismos niños. Piaget (1987) señala un “enfoque de evolución en el sentido de la cooperación. Analiza el cambio en el juego, en las actividades del grupo y en las relaciones verbales.” p. 43.

Es por ello que la perspectiva piagetiana en la redacción de textos reconstruye el desarrollo de la escritura en un enfoque comunicativo y social, donde aprender a redactar consiste en apropiarse del conocimiento de la escritura de manera progresiva, en las constantes prácticas de redacción a través de un proceso cognitivo (acomodación, asimilación y equilibración) considerando el nivel del desarrollo mental de niño (estadios), así con sus experiencias en el medio en el que se desenvuelve; tomando en cuenta que es necesario adquirir la habilidad de la escritura de manera eficiente ya que permite formar individuos competentes en el uso de la lengua escrita y así una sociedad más desarrollada, Piaget señala la importancia de conocer el desarrollo mental del alumno para saber la capacidad que tiene para redactar textos.

Ubicando al alumno de quinto grado en el estadio de las operaciones concretas podemos decir que el niño se concreta a leer y escribir por sí solo o bien redacta por sí mismo en un ambiente de socialización.

3.2.3. La perspectiva Vigotskiana en la producción de textos.

La perspectiva de Vigotsky, da más peso al estudio de los factores externos que afecta el proceso cognitivo al tomar en cuenta que el individuo recibe influencia de la estructura social en que se encuentra, a como lo es la influencia de los portadores de texto en escritos, de mensajes publicitarios y otros con los que tiene contacto el niño como herramientas para producir sus propios escritos; esto, a través de las ayudas que recibe de sus padres, amigos y otras personas con las que interacciona en su medio sociocultural.

Una de las consecuencias de las ideas de Vigotsky (1999), “la participación en una vida colectiva más compleja aumenta o contribuye al desarrollo mental de los individuos.” p. 79.

Éste establece un paralelismo entre el desarrollo del niño que es posible por el apoyo o el andamiaje que le suministran sus padres, los adultos y compañeros más expertos, y una vida colectiva más rica y compleja que ayudaría a alcanzar niveles del pensamiento más alto.

El aprendizaje del niño comienza mucho antes que el aprendizaje escolar, pues éste nunca parte de cero y todo aprendizaje del niño en la escuela tiene una

prehistoria. Ante esta perspectiva, podemos reconocer que el niño comienza a producir textos mucho antes de ir a la escuela porque ha adquirido ciertas experiencias referente al uso y aprendizaje del lenguaje escrito; en este proceso se da en relación con otros más circunscritos en su entorno social.

Puede decirse que no existe contradicción entre la teoría piagetiana y vigotskiana, sino que se complementan, puesto que Piaget insiste en que las operaciones son formas de cooperación entre los otros y tienen la misma estructura cuando se realizan aisladamente o en relación con los demás.

La diferencia estriba en que Baquero (1997), citando a Vigotsky considera que:

El aprendizaje y el desarrollo están interrelacionados desde los primeros días del niño. Por lo que el estado del desarrollo mental pueden determinarse únicamente si se lleva a cabo una clarificación de sus dos niveles, en la capacidad de aprendizaje que el niño construye, el nivel de desarrollo real y el nivel de desarrollo potencial que se encuentra en la zona de desarrollo próximo. La cual no es otra cosa que la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero capaz p. 48

Por lo anterior, se define como la zona de desarrollo próximo todas aquellas funciones mentales que todavía no ha madurado, pero que se hayan en proceso de maduración (lo que el niño será capaz de desarrollar con la ayuda o andamiaje del maestro). De acuerdo a los niveles que Vigotsky señala con determinantes en el aprendizaje, la redacción de textos se da en un proceso continuo, donde el niño inicia la producción a partir de sus propias ideas, escribe palabras y frases cortas con las ayudas del profesor y las interacciones con sus compañeros, va ampliando su comunicación escrita con diferentes propósitos personales y sociales; de ahí vuelve a practicar sus escritos recibiendo las ayudas del medio, logrando capacidad para redactar textos por sí sólo) con un mayor grado de eficiencia.

En este sentido se puede decir que la distancia entre el nivel real de desarrollo es determinada por las ayudas que el alumno recibe del maestro o en colaboración con otro compañero más capaz (para producir textos, capacidad que adquiere, para luego redactar por sí mismo). Nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema (como saber redactar todo tipo de textos) bajo la guía de un adulto o en colaboración de otros.

Podemos decir entonces, que en la perspectiva sociocultural el alumno es participativo y social; su relación con los demás le va permitiendo un mejor desarrollo mental que favorece su aprendizaje al redactar todo tipo de texto principalmente los textos narrativos, reconociendo que antes de la edad escolar ha adquirido ciertos conocimientos de la lengua tanto oral como la escrita del contexto donde vive, considerando que las ayudas que le proporción el docente le permitirán apropiarse de estrategias adecuadas que lo lleven a desarrollar mejores aptitudes en la redacción de textos (narrativos). De ahí en la perspectiva vigotskiana ante la redacción de textos es de mucha importancia lo que el niño sabe redactar por si solo para determinar lo que va a lograr escribir con la ayuda del docente al propiciar la redacción de textos (narrativos) a partir de sus experiencias, el docente ponga en juego su creatividad y habilidad, lo que le irá permitiendo el desarrollo de sus aptitudes en el lenguaje escrito.

Según Gutiérrez (2012)

El enfoque constructivista conduce a la creación de ambientes de aprendizaje, el aprendizaje basado en problemas y el aprendizaje colaborativo. Abre posibilidades para promover estrategias que, incorporando tecnología informática, favorezcan la creación de nuevas formas de aprendizaje centradas en el aprendiz. Pues el empleo de las tecnologías, conectándolas con experiencias significativas, pueden constituir herramientas cognitivas que el discente utiliza para estimular y desarrollar habilidades del pensamiento Así, según estos autores aprender con el computador supone el efecto de la tecnología en el aprendiz que participa intelectualmente con dicha herramienta, la cual permite al alumno o alumna organizar las ideas con mayor soltura para actuar posteriormente con ellas apoyando su proceso de aprender. p. 186.

3.3. Marco conceptual

3.3.1. Las Tic como apoyo didáctico en la redacción para la producción de textos.

Se inicia el sustento teórico con Olivares (2012) quien en su estudio:

“Las TIC, como apoyo didáctico: una propuesta alternativa, para la enseñanza aprendizaje de las matemáticas en niños de cuarto grado, hace mención que el uso de las tic no es algo lejano a la realidad, por el contrario es prácticamente inevitable no recurrir al uso de las tecnologías en la educación, y que además es de gran apoyo para maestros como alumnos en la enseñanza- aprendizaje, siempre y cuando se lleve a cabo de manera correcta. Los maestros al utilizar las tic en su practica docente, han dado un paso de evolución y salir de la enseñanza tradicionalista, por lo tanto los alumnos pueden tener otras formas de aprendizaje más interesantes que

captan su atención por medio de imágenes, colores y tamaños superiores a los de sus libros de texto. Al tomar sus clases en diferentes lugares de lo habitual (salón de clases) favorece a generar otro ambiente en el que se sientan motivados para contribuir en su desarrollo cognitivo, su creatividad, sus habilidades y destrezas, para propiciar un aprendizaje significativo. pp 78-79.

De acuerdo a lo anterior se puede mencionar que los docentes frente a grupo que utilizan la tecnología como recurso innovador captan la atención de los alumnos sin necesidad de presiones ni estrés, por tal motivo es una buena estrategia a utilizar dentro del aula para ayudar a los alumnos a redactar textos. Por lo mismo se retorna a Cassany,(1995^a) el cual propone:

Para producir un texto se requiere de un conjunto de conocimientos gramaticales de un buen usuario de la lengua requiere del desarrollo de habilidades y destrezas ortográficas, al tener el dominio en las formas correctas para representar grafías, así como la concordancia en el orden de las palabras y los significados, proceso de ésta, que enmarcan la relación fonética (sonidos); léxicos, (significados, lexemas, vocabularios); y sintáctico p. 53

La redacción en la producción de textos es un conjunto de partes del núcleo del lenguaje fonético, sintáctico y semántico que tiene como fin la comunicación de ideas en un orden coherente, adecuado y preciso. En esta idea, es necesario mencionar que dichos aspectos convencionales de la escritura forman parte del proceso de conocimientos de la lengua escrita, del cual nos vamos apropiando progresivamente a través de las constantes prácticas de redacción en la producción de los textos, este desarrollando propiamente dicho debe inculcarse desde etapas muy tempranas para que los niños desarrollen con otros iniciativa y creatividad sus propias hipótesis, experiencias, ideas, inquietudes y otras manifestaciones por medio de la expresión escrita.

La redacción es considerada en la escuela como parte esencial en la producción de textos; es actualmente en las instituciones educativas una de las habilidades que requiere de mayor atención en el uso de la escritura considerando que el alumno deberá conducirse a través de estrategias de redacción como proceso cognitivo para producir textos debe sujetarse a un conjunto del contexto sociocultural donde se desenvuelve el niño.

Con lo anterior se puede concluir que los estudiantes gozan de un mejor proceso, implementar las TIC en esta área les ha servido como apoyo para disfrutar de un buen conocimiento y acceso a las tic, una propuesta innovadora que reta a construir desde lo virtual, aplicando los conocimientos adquiridos del área con las estrategias presentadas en páginas de internet, blog; además de la posibilidad de intercambiar información de trabajo que cada uno realiza y que pueden por el beneficio de la web montarlos y publicar sus propios trabajos.

En la actualidad, la lectura es el sustento para el aprendizaje permanente, donde se privilegia la lectura para la comprensión y como herramienta fundamental para la búsqueda, la reflexión, la interpretación y el uso de la información. A partir de los últimos cincuenta años del siglo XX y lo que va de este siglo, demanda que la escuela promueva habilidades lectoras superiores que permitan al alumno utilizar de manera eficaz el conocimiento para resolver los desafíos de un entorno cambiante.

Leer y escribir es esencialmente un proceso cognitivo que se desarrolla a lo largo de la vida, por lo que no depende de alcanzar cierta madurez o adquirir algunas habilidades motoras; más bien, el reto está asociado al hecho de que los alumnos cuenten con las posibilidades de acceso y contacto al mundo de la lengua escrita.

3.3.2 El software educativo y aplicaciones digitales como medio de enseñanza

De acuerdo a lo mencionado por Ávila (2011)

Las herramientas informáticas abarcan sistemas de simulación y modelado, software matemático, sistemas multimedia, entre otros. Los beneficios que se obtengan de su uso en la labor docente, estarán en función de la capacidad que se tenga de su manejo y adecuación. Con el uso adecuado del software matemático, el/la docente debe convertirse en un facilitador y diseñador de situaciones de aprendizaje para desarrollar en el alumnado habilidades de autoaprendizaje. Su uso permite la interacción entre el/la docente y el discente, generando una dinámica enriquecedora para ambos, en la que el centro del proceso es el estudiante, el cual se hace responsable por la calidad del aprendizaje. Adicionalmente, con el empleo del software matemático, el/la docente debe adaptar su metodología a esta herramienta e integrar los conocimientos teóricos y prácticos, así como diseñar aplicaciones y problemas orientados al uso del software. Sin olvidar que diseñar este tipo de actividades requiere buen conocimiento del software, coherencia didáctica respecto a lo que se le propone al alumnado. p.4

Retomando lo anterior podemos mencionar que los medios de enseñanza son las herramientas mediadoras del proceso enseñanza aprendizaje utilizadas por maestros y alumnos, que contribuyen a la participación activa, tanto individuales como colectivas, sobre el objeto de conocimiento. Los medios no solamente son usados por los maestros, sino que deben resultar de verdadera utilidad a los alumnos para el desarrollo de la interacción y habilidades específicas.

La base principal del desarrollo de la propuesta didáctica fueron tres aplicaciones de Microsoft Office acompañados de diversos software educativos para complementar la enseñanza de los contenidos, a continuación se presentan los recursos tecnológicos que fueron de utilidad.

JClic. Está formado por un conjunto de aplicaciones informáticas que sirven para realizar diversos tipos de actividades educativas: rompecabezas, asociaciones, ejercicios de texto, palabras cruzadas etc. Las actividades no se acostumbran a presentar solas, sino empaquetadas en proyectos. Un proyecto está formado por un conjunto de actividades y una o más secuencias, que indican el orden en qué se han de mostrar.

El antecesor de JClic es Clic, una aplicación que desde 1992 ha sido utilizada por educadores y educadoras de diversos países como herramienta de creación de actividades didácticas para sus alumnos. JClic está desarrollado en la plataforma Java, es un proyecto de código abierto y funciona en diversos entornos y sistemas operativos. El proyecto JClic es una evolución del programa Clic 3.0, una herramienta para la creación de aplicaciones didácticas multimedia con más de 10 años de historia. A lo largo de este tiempo han sido muchos los educadores y educadoras que lo han utilizado para crear actividades interactivas donde se trabajan aspectos procedimentales como diversas áreas del currículum, desde educación infantil hasta secundaria.

Power Point. Uno de los programas más populares creados por Microsoft. Se trata de un software que permite realizar presentaciones a través de diapositivas.

El programa contempla la posibilidad de utilizar texto, imágenes, música y anotaciones. De este modo, la creatividad del usuario resulta decisiva para que las presentaciones sean atractivas y consigan mantener la atención del receptor.

Sobre este programa se puede decir que viene a girar en torno a tres funciones fundamentales:

Un editor, que sirve no sólo para escribir texto sino también para darle el formato deseado (tamaño, tipografía, color, alineación, etc.)

Un sistema que se encarga de poder insertar tanto fotografías como audios e incluso archivos de vídeo. Elementos de estos que contemplan y refuerzan el contenido textual.

Un sistema que procede a mostrar todo el contenido, sea del tipo que sea, de manera absolutamente continua.

Power Point forma parte del paquete de oficina Microsoft Office junto a **Word** y otros programas. Por sus características, es la mejor opción ofrecida por **Microsoft** para dictar una clase, lanzar un producto o comunicar una idea ante una audiencia.

Así, son numerosos los profesores que han encontrado en las presentaciones de Power Point la herramienta idónea para desarrollar en clase las distintas asignaturas y sus temas concretos. Y es que traen consigo numerosas ventajas como mantener la atención de los alumnos, tanto por el contenido como por los colores, las imágenes, el audio o los vídeos que incorporan. Y permiten resumir de manera clara y sencilla los principales aspectos del tema a tratar. De ahí que facilita su entendimiento por parte de los estudiantes.

WordArt. Es una función que está disponible en productos de Microsoft Office. Permite crear textos estilizados con varios efectos especiales, tales como texturas, contornos y otras manipulaciones que no están disponibles a través del formato de fuente estándar. Por ejemplo, uno puede crear sombras, rotar, doblar, anchor, cambiar de color y estirar la forma del texto. WordArt está disponible en 30 diferentes estilos predefinidos en Microsoft Word, sin embargo, es completamente personalizable utilizando las herramientas disponibles en la barra de herramientas WordArt y barra de herramientas Dibujo, o en la pestaña de herramientas WordArt en Office 2007 y 2010.

Sánchez (2001) define el concepto genérico de Software Educativo como “cualquier programa computacional cuyas características estructurales y funcionales sirvan de apoyo al proceso de enseñar, aprender y administrar” p. 27.

3.3.3 Características, partes y tipologías del texto narrativo.

Varas (2012) sostiene que los textos narrativos deben tener o tienen las siguientes características:

Los textos narrativos llevan a cabo un proceso de exteriorización. Porque en ellos se procura describir y caracterizar un universo autónomo, integrado por personajes, espacios y acciones, implicando una dinámica de sucesión, relacionada con el tiempo. La narratividad puede ser definida como el fenómeno de sucesión de estados y transformaciones, inscritos en el discurso y responsable de la producción de sentido” p. 45.

Los textos narrativos por se clasifican por las partes del cómo se va desarrollando, en primera instancia se puede encontrar la introducción; en donde se plantea la situación que va a desarrollar y realiza la presentación de los personajes y su entorno. Es probablemente, la parte fundamental del texto narrativo, pues de ella depende el que la obra sea o no capaz de captar la atención del lector.

Seguidamente se presenta el nudo; en toda narración se plantea siempre un conflicto, un momento cumbre en el que todas las líneas planteadas en la introducción convergen sobre un hecho fundamental que marca todo el relato. A este punto central se le denomina nudo. Para finalizar hace presencia el desenlace; en el cual es el momento en que el conflicto planteado como nudo de la narración llega a su conclusión. Si la introducción capta la atención del lector, y el nudo consolida la narración, el desenlace puede ser el punto en que un relato triunfe o fracase en la mente del lector.

El cuento es un tipo de texto narrativo que se caracteriza por su extensión breve, en el que suelen ser únicos acontecimiento, espacio y tiempo. Incluye diálogos que también son breves. La extensión del cuento tiene que ver también con sus orígenes socioculturales y con las circunstancias pragmáticas que incluye su comunicación narrativa.

Junto a la brevedad, su otra característica más sobresaliente es la simplicidad. Los personajes son esquemáticos, la sintaxis es simple y el vocabulario suele estar plagado de modismos.

Según Garrido (2004) “El cuento presenta por lo general, un conflicto insólito que va desarrollando a lo largo de la narración y concluye en una solución no siempre definitiva y puede encerrar una moraleja por la vía del ejemplo”. P.14.

Según Barthes (1997)

La fábula, conocida también como apólogo, es un concepto elaborado por los formalistas rusos para referirse al conjunto de acontecimientos comunicado por el texto narrativo, y de ella se destacan las fabulas animales, antropomorfizados, así como las derivadas de la mitología clásica. p. 23

Como los cuentos, las fábulas también son de narraciones breves, formada de vez en cuento por la secuencia de un único dialogo, escritas en verso o en prosa y expresa el desarrollo de un conflicto mediante dialogo o relato, o ambos procedimientos a la vez.

La moraleja, una de las más grandes características es explícita al principio o al final de la fábula y puede ser atribuida a una tercera instancia enunciativa.

Epopeya: narra las acciones de un héroe vinculadas a veces con el nacimiento de una dinastía o de un pueblo. La epopeya tiene su auge en un tiempo dominado por un mito.

La novela, es una narración, más o menos extensa, que cuenta la historia de uno o varios personajes. La novela, posee un estilo que suele distinguirse del habla ordinaria por una mayor riqueza de vocabulario, pulcritud y exactitud en las descripciones de circunstancias cotidianas y afectivas o emocionales.

Bal (1987) menciona que...

“La leyenda es una narración tradicional o colección de narraciones relacionadas entre sí que parte de situaciones, históricamente verídicas, que luego pueden incorporar elementos ficciones. Se relaciona con un lugar y una época determinada. Es un relato que toma como base hechos reales o históricos que son expuestos de un modo maravilloso y fantástico” p. 6.

3.3.4. La producción de textos según Cassany.

Cualquier significado expresado verbalmente puede ser expresado por escrito. En la comunicación personal lo habitual es comunicarse verbalmente y por escrito; es para una comunicación a través del tiempo y el espacio. El lenguaje hablado se apoya en el contexto, mientras que el escrito debe incluir más referencias y crear su

propio contexto. El lenguaje escrito puede ser perfeccionado antes de ser leído, por lo que se considera más formal, por lo tanto escribir implica un proceso distinto al que se produce en la lengua hablada.

Como se vio anteriormente, para poder producir un texto es necesario tener conocimientos sobre la lengua escrita, así como también realizar las prácticas de redacción con base en estrategias que lleven al niño a redactar escritos con fines objetivos de su propio interés y logren utilizarlos como un medio para expresarse y comunicarse en distintos contextos; de esta manera se avanzará en el enfoque propuesto en el plan y programas SEP (2011^a) enuncia: “el propósito central de los programas de español es propiciar el desarrollo de las capacidades de comunicación de los niños en distintos usos de la lengua escrita”.

Para lograr dicho propósito establecido en la SEP (2011^a), la asignatura de español considera los estándares curriculares, de los cuales no dirigimos al de producción de textos escritos y se presentan los utilizados para redactar un texto narrativo.

El alumno debe ser capaz de comunicar por escrito conocimientos e ideas de manera clara, estableciendo su orden y explicitando las relaciones de causa y efecto al redactar, así como de igual manera producir un texto de forma autónoma, conceptualmente correcto, a partir de información provista por dos o tres fuentes organizando su estructura en párrafos estructurados, usando la puntuación de manera convencional y empleando diversos recursos lingüísticos y literarios en oraciones y los emplea al redactar. Para corroborar si su escrito esta en forma, debe realizar correcciones a sus producciones con el fin de garantizar el propósito comunicativo y que lo comprendan otros lectores empleando la ortografía convencional al escribir.” p. 46.

4. METODOLOGIA

El presente estudio es de tipo cuantitativo, donde se pretende demostrar si el uso de la tableta favorece la redacción de textos en los alumnos de quinto grado en educación primaria; para tal fin, se utilizaron: cuatro listas de cotejo, una encuesta, una rúbrica y una escala valorativa; con el propósito de recabar los datos que describan el fenómeno estudiado.

Con el propósito de verificar si la tableta favorece la redacción de textos en los alumnos se diseñó una propuesta de intervención que se utilizará durante 40 horas aplicado en mes y medio, se aplicaron actividades donde los alumnos manejaron diversos tipos de software que le permitieron apropiarse de las características de los textos narrativos, diseñar presentaciones digitales, poniendo en práctica lo aprendido (ver anexo 3). Esta propuesta de intervención permitirá demostrar la efectividad del estudio.

4.1 Tipo de estudio

De acuerdo a Hernández. R, Fernandez C., Baptista P. (2014) p. 4

El enfoque cuantitativo... es un conjunto de procesos, es secuencial y probatorio... el orden es riguroso... parte de una idea que va acotándose y una vez delimitada, se derivan objetivos y preguntas de investigación, se revisa la literatura y se construye un marco o una perspectiva teórica. De las preguntas se establecen hipótesis y determinan variables; se traza un plan para probarlas; se miden las variables en un determinado contexto; se analizan las mediciones obtenidas utilizando métodos estadísticos, y se extraen una serie de conclusiones. p.4.

A la vez los estudios cuantitativos se subdividen en diseño experimental y no experimental; para efectos del presente estudio se utiliza el diseño experimental. Según Hernández et al. (2014)

El termino experimento tiene... dos acepciones, una general y otra particular. La general se refiere a elegir una acción y después observar las consecuencias... la esencia de esta concepción... es que requieren la manipulación intencional de una acción para realizar sus posibles resultados. p.129

En este caso la manipulación que se realizará será el uso de la tableta mediante diversas acciones, para que posteriormente se puedan analizar los resultados en la redacción de textos narrativos en los alumnos de quinto grado.

De igual manera, los diseños experimentales se subdividen en preexperimentos, cuasiexperimentos y experimentos puros, para efectos de la investigación se utilizará la modalidad de pre-experimentos. Considerando a Hernández (2014) “los preexperimentos se llaman así porque su grado de control es mínimo”. Los preexperimentos a la vez se presentan en dos modalidades; la primera considerada estudio de caso con una sola medición y la segunda como diseño de pre prueba, posprueba con un solo grupo. El trabajo de investigación utilizará la primera modalidad, es decir, estudio de caso con una sola medición. De acuerdo a Hernández (2014) “consisten en administrar un estímulo o tratamiento a un grupo y después aplicar una medición de una o más variables para observar cual es el nivel del grupo en éstas.” p.141

En cuanto al alcance de la investigación este será descriptivo según Hernández. R, Fernández C., Baptista P. (2003)

...Buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. Es decir que este tipo de estudio mide, evalúa o recolecta datos sobre diversos aspectos, dimensiones o componentes al fenómeno a investigar. p. 117.

4.2 Ubicación y espacio

Es importante delimitar el estudio, ya que de esa manera se puede realizar con especificaciones de acuerdo a los recursos con los que cuenta el contexto escolar. El presente trabajo de investigación va dirigido a los alumnos del 5° “A” de la escuela primaria “Elvia Carrillo Puerto” de modalidad completa, que se encuentra ubicada en la calle 10 #128 x 41 y 43 colonia San Marcos Ncoch de la ciudad de Mérida situado en el estado de Yucatán.

La aplicación de la propuesta de intervención tiene como objetivo llevarse a cabo en el ciclo escolar 2015 – 2016, teniendo como duración 2 meses, iniciando en abril y concluyendo en mayo de 2016.

4.3 Sujetos o participantes

Considerando el concepto de población según Hernández et al. (2003) "... una población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones." p.303

Para efectos del presente estudio la población se ubica en la escuela "Elvia Carrillo Puerto", ubicada en la calle 10 #128 x 41 y 43 colonia San Marcos Noco de la ciudad de Mérida, en la misma se encuentran dos grupo: A y B; el primero con 11 varones y 17 mujeres dando un total de 28 alumnos, y el segundo con 19 varones y 11 mujeres con un total de 30 alumnos. Por lo mismo la población de estudio esta conformada por 58 sujetos.

4.4 Muestra

De acuerdo a Hernández. R, Fernández C., Baptista P. (2006) "una muestra es un subgrupo de la población de interés (sobre el cual se recolectaran datos y que tienen que definirse o delimitarse de antemano con precisión) este deberá ser representativo de la población." p. 236

Hablar de muestras, implica que éstas existen de dos tipos, aleatorias y no aleatorias. El presente estudio utiliza la muestra no aleatoria, según Levin (1994) "si a cada miembro de la población se le da igual oportunidad de ser escogido para la muestra, se está utilizando un método aleatorio; de no ser así el método empleado viene a ser no aleatorio." p. 94

A la vez cabe mencionar que las muestras no aleatorias se subdividen en: muestreo por accidente, muestreo por cuota y muestreo intencional o de juicio. Considerando la postura de Levin (1994) "el muestreo por accidente... se basa exclusivamente en lo que es conveniente para el investigador... incluye los casos más convenientes en su muestra y excluye de ella los casos inconvenientes" p.94.

Lo anteriormente expuesto se justifica cuando el investigador elige al quinto grado grupo "A" con 28 sujetos de los cuales 11 son varones y 17 mujeres; considerando que fue un grupo sugerido por la directora del plantel y que a la vez son alumnos del investigador.

4.5 instrumento para acopio de la información

Con el propósito de recabar la información referida a verificar si la tableta

favorece la redacción de textos narrativos en los alumnos del quinto grado, se diseñaron siete instrumentos, que responden a las preguntas de investigación.

Con el propósito de recabar la información correspondiente a la pregunta específica número uno se diseñaron: Una encuesta que verifica las habilidades tecnológicas en los alumnos con diez preguntas, de las cuales la 1,3,4,5 y 7 con tres opciones de respuesta; si; se me dificulta; y no; con los valores de 3, 2 y 1 respectivamente. Los reactivos 2, 9 y 10 planteados con dos opciones de respuesta si y no con valores de 2 y 1 respectivamente, y finalmente los reactivos 6 y 8 con cuatro opciones de respuesta con los valores de 4, 3, 2,1. Una lista de cotejo que identifica el nivel de escritura en los alumnos, estructurada con nueve criterios y dos opciones de respuesta si y no con los valores de 2 y 1 respectivamente

Con la finalidad de verificar la pregunta específica número dos se diseñó: una lista de cotejo que verifica las estrategias que involucran el uso de la tableta para producir textos narrativos (ortografía y coherencia). La cual contempla 18 ítems con los criterios si y no, con los valores 2 y 1 respectivamente. Una lista de cotejo que verifica las estrategias que involucran el uso de la tableta para producir textos narrativos (características de los textos narrativos); integrado por 9 ítems con los criterios de si y no y los valores de 2 y 1 respectivamente. Una lista de cotejo que verifica las estrategias que involucran el uso de la tableta en textos narrativos (que evalúan el primer y segundo borrador); que contemplan 9 ítems con los criterios de si y no con los valores de 2 y 1 respectivamente.

Para obtener los datos de la tercera pregunta específica se diseñó una rúbrica con 6 aspectos que verifican los criterios de evaluación del producto final; estructurado con cuatro criterios: sobresaliente, aprobado, suficiente e insuficiente con los valores respectivos de 4, 3, 2 y 1.

Finalmente, para confirmar y constatar la cuarta pregunta específica de investigación se diseña una escala valorativa estructurada con 17 ítems que verifica el uso de la tableta para favorecer la redacción de textos narrativos (autoevaluación del producto final); utilizando cuatro criterios de evaluación: excelente, bueno, regular, y deficiente; con los valores respectivos de 4, 3, 2 y 1. (ver anexo 5).

El piloteo de los instrumentos, se aplicó al grupo quinto grado grupo B,

integrado por 30 alumnos.

Para verificar la confiabilidad de los instrumentos se utilizó la técnica de test-retest, según Hernández (2003) “un mismo instrumento de medición... se aplica dos o más veces a un mismo grupo de personas, después de cierto periodo.” p.353.

De los siete instrumentos aplicados la primera encuesta obtuvo 1.0; la lista de cotejo 0.96; el tercer instrumentos 0.94; el cuarto instrumento 0.98; la lista de cotejo 0.96; la rúbrica 0.90 y la escala valorativa 0.99 (ver anexo 6).

Para la validez de los instrumentos se utilizó el procedimiento, según Hernández 2003 la validez de criterio... “lo único que hace el investigador es correlacionar su medición con el criterio y este coeficiente se toma como coeficiente de validez...” p. 365.

4.6 Procedimientos

En primera instancia se detectó el problema a investigar, para luego realizar una revisión bibliográfica, consultando a autores contemporáneos, que explican el fenómeno del uso de la tableta para favorecer la redacción. Aunado a esta tarea se conoce y describe el contexto del estudio, resaltando lo más significativo a considerar.

Una vez detectada la problemática se diseñó una prueba de intervención para aplicar al grupo del quinto grado grupo A, durante un periodo de dos meses y medio, para verificar si el uso de la tableta favorece o no la redacción de los alumnos. Se eligió el diseño cuantitativo con un diseño experimental, de tipo preexperimento en la modalidad estudio de caso. Con un alcance en la investigación descriptiva.

Para ello se diseñan siete instrumentos, los cuales se pilotean antes de su aplicación, obteniendo resultados altamente significativos (ver anexos 5 y 6).

El trabajo de investigación se sustenta con las referencias y anexos correspondientes.

De acuerdo a la solicitud entregada a la directora de la Escuela Primaria “Elvia Carrillo Puerto” la profesora Lucelly del Socorro Ortiz Pacheco, (ver anexo 1) se acordó el día de inicio y finalización de la aplicación de los instrumentos mencionados anteriormente.

Los procedimientos de recolección de información fueron desarrollados en

diversos momentos de la siguiente forma:

El diagnóstico se llevó a cabo en el quinto grado grupo "A" de la escuela mencionada anteriormente; en esta etapa se utilizaron tres instrumentos para recopilar la información.

La observación se realizó durante el ciclo escolar 2015- 2016, ésta fue de manera inductiva, puesto que se rescataron los saberes de la muestra, como se desenvuelven, como imaginan, crean y mejoran sus propios esquemas mentales a partir de sus errores.

5. ALTERNATIVA SOLUCIÓN

La educación necesita de aprendizajes y experiencias innovadoras que se abran a la problemática mundial y prepare nuevas generaciones con avances tecnológicos y tengan el hábito por la lectura y por consiguiente sean capaces de redactar cualquier tipo de texto.

El ser humano elige, pero no siempre elige bien. ¿De qué depende el acierto o el error? Si bien la personalidad del individuo influye mucho en la toma de decisiones, así como su cultura, sus valores y las circunstancias en las que se encuentra, debemos reconocer que un factor clave es el conocimiento que tiene de la realidad y la interpretación que hace de la misma.

Una vez establecido la necesidad, se ha decidido que la mejor opción para lograr que los alumnos sean capaces de redactar textos de acuerdo al nivel en el que se encuentran es crear ambientes de aprendizajes para trabajar con estrategias y actividades lúdicas a través de la tableta como recurso al que está destinado a la enseñanza y el aprendizaje autónomo que permita el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas y además, enseñe al educando las características que se deben cumplir al redactar un texto y sea capaz de ponerlo en práctica.

Los alumnos necesitan adquirir aprendizajes significativos para poder aplicarlos en la vida diaria, esto se logrará con un docente estratégico que sea capaz de implementar actividades lúdicas y por consiguiente crear ambientes de aprendizajes en donde los alumnos a través de juegos digitales integrados a su tableta se apropien de los conocimientos y aprendizajes que se requieren en cada uno de los contenidos a tratar para lograr el fin que se pretende.

Mediante la etapa comprendida, aproximadamente desde el inicio de la educación básica, hasta el final de la misma, el educando tiene que ser capaz de organizar la realidad, estructurar lógicamente su pensamiento, y para lograrlo, debe ser capaz de comprender la organización de las nociones de tiempo, espacio, de causa- efecto y de clasificación. Para que los aprendices puedan convertirse en productores de textos, hay que partir de la concepción que ellos traen, enseñando a que aprendan a manejar las nociones básicas de tiempo, espacio y causalidad, de manera que reflexionen aquellos hechos o situaciones de la actualidad en donde podrán elegir, transcribir, todas sus ideas mediante producciones escritas.

Es necesario que al momento de realizar una producción escrita, estén presentes nuestras habilidades y actitudes, ya que estas juegan un papel importante en la enseñanza de la escritura, la primera nos da estrategias de redacción que se ponen en práctica durante la elaboración de una producción escrita, tales como buscar ideas, tomar notas, hacer resúmenes, síntesis, borradores, y rehacer el texto posteriormente la segunda se debe realizar de forma personal, produciendo un texto con dedicación y disposición firme hacia el lector.

Así como existen diferencias entre las filosofías pedagógicas, también se encuentra una amplia gama de enfoques para la creación de software educativo, atendiendo a los diferentes tipos de interacción que se origina entre los actores del proceso de enseñanza- aprendizaje: educador, aprendiz, conocimiento, tableta. WordArt, PowerPoint y JClic, son software que pueden ser instalado en cualquier tableta, no es necesario estar conectado a internet para su funcionamiento y permite que los docentes y alumnos puedan utilizarlo durante el proceso de enseñanza- aprendizaje para planificar y realizar las actividades de aprendizaje con proyectos contextualizados a su realidad educativa en cualquier grado.

Las actividades que los software ofrecen es de asociación, memoria, relación, completar, sopa de letras, rompecabezas, crucigramas, etc. que contribuyen a desarrollar un conjunto de capacidades de los estudiantes, esto permite que la muestra aprenda jugando, se encuentren motivados, interesados, y además promueve la participación constante durante las sesiones de aprendizaje, logrando que los estudiantes desarrollen diferentes capacidades como la observación,

identificación, comparación, clasificación, discriminación de información, análisis, organización, argumentación, entre otras.

La Reforma educativa, busca implementar los cinco ejes fundamentales del nuevo gobierno: Lograr un México con Educación de Calidad para Todos. El primordial objetivo de ésta es que las escuelas formen individuos libres, responsables y activos ciudadanos de México y el mundo, comprometidos con sus comunidades. Para ellos, se han implementado diversos programas las cuales tiene la función de facilitarle y brindarle al docente la estrategia de enseñar de manera innovadora, eficiente y de calidad.

El Programa de Inclusión y Alfabetización Digital tiene como ventajas el aumento de la interacción del profesor con el alumno, mejora el clima del aula e incrementa la motivación hacia el aprendizaje de los estudiantes, ya que es bien visto que estos factores son clave para la mejora del aprendizaje puesto que es un instrumento que contribuye al cambio y a la modificación de metodologías en el aula.

El proyecto que se pretende trabajar lleva por nombre **“La tableta: herramienta para favorecer la redacción en alumnos de educación primaria”** con el cual se pretende abatir esta problemática a través de la utilización de varios software educativos para que los alumnos conozcan las características de los textos a través de juegos lúdicos desde una tableta y así se pueda crear un ambiente de aprendizaje propicio para que el alumno adquiera los aprendizajes significativos y sea capaz de ponerlo en práctica a través del producto final el cual será una redacción de texto que deberá presentar los aspectos valorativos a calificar.

5.1 Fundamentación teórico- metodológico

El constructivismo según García (2011) propone “un ambiente de aprendizaje debe sostener múltiples perspectivas o interpretaciones de realidad, construcción de conocimiento, actividades basadas en experiencias ricas en contexto” p. 38. Esta teoría se centra en la construcción del conocimiento, no en su reproducción. Un componente importante del constructivismo es que la educación se enfoca en tareas auténticas. Estas tareas son las que tienen relevancia y utilidad en el mundo real. Los estudiantes tienen la oportunidad de ampliar su experiencia de aprendizaje al utilizar las nuevas tecnologías como herramientas para el aprendizaje constructivista.

La “Teoría cognitiva acerca del desarrollo cognoscitivo del niño y su relación con el Aprendizaje” de Piaget (1998), menciona

A la edad de siete a doce años, es la correspondiente a la etapa de las operaciones concretas, sí bien es cierto que en la etapa pre operacional el pensamiento avanza a pasos agigantados, también es cierto que en esta edad se logra la formación de operaciones, la forma de pensamiento que pueden tener en esta nueva habilidad hace posible algo más organizado, toma en cuenta todas las partes de una experiencia y las relaciona entre sí como un todo organizado ahora el niño puede clasificar y seriar, pero solo cuando tiene los objetos presentes para manipularlos, de ahí el nombre de operaciones concretas. p. 57

Ante las situaciones problemáticas en la redacción de textos, se propone una alternativa de intervención basada en el método cualitativo del tipo descriptivo, éste toma la alternativa del trabajo por proyectos didácticos, reconociendo la importancia de los proyectos para atender diferentes aspectos que se vinculen con los aprendizajes. La relación docente- alumno, la organización de las actividades y los intereses educativos en general.

De acuerdo a la SEP (2011^a), la educación primaria busca que los alumnos participen en diferentes prácticas sociales del lenguaje, con las cuales encuentran oportunidades para la adquisición, el conocimiento y el uso de la oralidad y la escritura, hasta contar con bases sólidas para continuar desarrollando sus competencias comunicativas. Para ello, la escuela debe asegurar que sus estudiantes participen eficientemente en situaciones de comunicación y en la producción original de diversos tipos de texto escrito que los lleve a mejorar la lectura comprensiva para satisfacer sus necesidades de información y conocimiento.

El trabajo por proyectos permite a los alumnos acercarse al mundo de los usos sociales de la lengua, pues en cada momento se requiere que movilicen sus conocimientos previos y aprendan otros, trabajando con situaciones cercanas a la cotidianidad escolar, de tal manera que aprendan a hacer haciendo. La metodología por proyectos elegida se fundamenta en lograr a partir de situaciones reales el acercamiento a la lectura, producción y revisión de textos con una intención comunicativa, dirigidos a interlocutores reales, pero sobre todo que de ello adquieran aprendizajes que les permitan enfrentar situaciones comunicativas tal como se presentan en la sociedad; además, generar productos que los acerquen al descubrimiento de la funcionalidad de los textos.

De acuerdo a la SEP (2011^b)

Un proyecto didáctico implicaría también la realización de un conjunto de actividades secuenciadas, previamente planificadas por el docente, que estarían encaminadas a elaborar un producto del lenguaje. p. 241.

Entre las ventajas de trabajar con proyectos didácticos se puede mencionar una mayor participación de los alumnos comprometiendo más a los estudiantes en sus acciones y logrando que se involucren de forma más entusiasta, promueve el trabajo colaborativo y los intercambios comunicativos; además adquiere sentido para los estudiantes al analizar la utilidad inmediata dentro de la escuela o la comunidad, ya que también favorece la vinculación con el contexto al presentar los productos elaborados.

También en la educación básica el esfuerzo se orienta a propiciar el desarrollo de habilidades digitales en los alumnos, sin importar su edad, situación social y geográfica, las oportunidades de acceder, a través de diversos dispositivos tecnológicos, de nuevos tipos de materiales educativos, nuevas formas y espacios para la comunicación, creación y colaboración.

Las TIC son un poderoso recurso didáctico que, como hemos visto anteriormente, permite la entrada de información por múltiples canales permitiendo acceder al aprendizaje de forma lúdica para los estudiantes, fortaleciendo sus ritmos de aprendizaje y de forma particular atender diversos aprendizajes esperados que se determinan.

Granados (2015) menciona

Además, las TIC, con toda la gama de herramientas de hardware y software que contienen, convertidas en herramientas de la mente, usadas para potenciarla, facilitan la creación de ambientes de aprendizaje enriquecidos, que se adaptan a modernas estrategias de aprendizaje, con excelentes resultados en el desarrollo de las habilidades cognitivas de niños y jóvenes en las áreas tradicionales del currículo. p.137

La importancia radica en que debemos tener en cuenta al alumno como centro del saber, al maestro como mediador y a la escuela o colegio en integración con su comunidad, permitiendo avanzar en un proceso democrático dignificador de sus actores. Después de haber realizado un diagnóstico en el aula se pudo detectar que existe una problemática y que se encuentra en la falta de redacción de textos.

Por todo lo anterior, esta alternativa de solución se llevará a cabo en 25 sesiones en la asignatura de español, en donde los alumnos estarán inmersos en las características de los cuentos, fábulas y leyendas, así como también con los temas de reflexión comprensión e interpretación, búsqueda y manejo de información, propiedades y tipos de textos, conocimiento del sistema de escritura y ortografía y aspectos sintácticos y semánticos y a través de todo ello el alumno sea capaz de comunicar a través de la redacción de textos narrativos utilizando las características y reglas lingüísticas teniendo como herramienta la tableta. Por su parte, también contribuye al fortalecimiento de estándares de habilidades digitales resaltando dos categorías esenciales como lo es la creatividad e innovación para el desarrollo de productos utilizando las TIC y la construcción de conocimiento, además como herramientas de comunicación y colaboración utilizando los medios y entornos digitales que permitan comunicar ideas e información como usuarios creativos y eficaces de para utilizar tecnologías de la información.

Dicha alternativa de solución se llevará a cabo en la Escuela Primaria “Elvia Carrillo Puerto” de la ciudad de Mérida, Yucatán. La aplicación de la misma se llevará a cabo de manera directa con el quinto grado grupo “A” teniendo como participantes al docente y una muestra de 29 alumnos, de los cuales 17 son niñas y 12 niños, que oscilan de entre los 10 y 14 años de edad en el ciclo escolar 2015 – 2016, teniendo como duración 5 meses, iniciando en febrero y concluyendo en junio de 2016.

5.2 Estrategia general de trabajo

Las estrategias empleadas para propiciar un ambiente adecuado para el desarrollo de la alternativa se enfocó principalmente en la redacción de textos narrativos como son el cuento, la leyenda y la fábula creando un ambiente de confianza y motivación a través de las TIC usando como herramienta la tableta, de igual manera se trabajarán competencias lingüísticas y comunicativas.

Es importante mencionar que durante el desarrollo del proyecto se resalta la motivación por leer y escribir, el juego con palabras, oraciones y textos, así como la interacción con otros mediante las palabras escritas. Conforme se avanza con las actividades, el alumno tendrá la oportunidad de introducirse en un ambiente de aprendizaje favorable que se distingue por la variedad de estrategias, al trabajar

con las tabletas @prende.mx los alumnos de quinto grado de educación primaria en el cuadernillo del PIAD (2015) se utilizará el aprendizaje activo.

En donde a través de actividades que fomentan la colaboración, el diálogo y la creación, ellos dejan de ser aprendices pasivos y adoptan un papel participativo, tanto en tareas individuales como en grupales siendo así que las tabletas facilitan el aprendizaje activo al permitir experiencias educativas en el mundo real mediante las cuales los alumnos toman acción, reflexionan, experimentan con nuevos conceptos y participan con otros, puesto que desarrollan situaciones de aprendizaje que invitan a los alumnos a profundizar en el estudio, a involucrarse activamente en el descubrimiento de conocimientos y a mejorar sus percepciones del contexto. Son herramientas útiles para resolver problemas y participar en tareas complejas.p. 89.

Lectura en voz alta según Jorner (2011) “La lectura en voz alta es el mejor camino para crear lectores, simplemente compartiendo las palabras que nos vinculan. Compartir la lectura es compartir el lenguaje placenteramente, afirmándolo como vehículo de entendimiento, fantasía y civilidad.” p.19

A continuación, se describen los diferentes programas digitales que ayudarán a la realización de la propuesta los cuales son el Software JClic: Está formado por un conjunto de aplicaciones informáticas que sirven para realizar diversos tipos de actividades educativas: rompecabezas, asociaciones, ejercicios de texto, palabras cruzadas etc. Las actividades no se acostumbran a presentar solas, sino empaquetadas en proyectos. Un proyecto está formado por un conjunto de actividades y una o más secuencias, que indican el orden en qué se han de mostrar.

De igual manera, se utilizará la aplicación PowerPoint: es uno de los programas más populares creados por Microsoft. Se trata de un software que permite realizar presentaciones a través de diapositivas. El programa contempla la posibilidad de utilizar texto, imágenes, música y anotaciones. De este modo, la creatividad del usuario resulta decisiva para que las presentaciones sean atractivas y consigan mantener la atención del receptor.

La aplicación WordArt permite crear textos estilizados con varios efectos especiales, tales como texturas, contornos y otras manipulaciones que no están disponibles a través del formato de fuente estándar. Por ejemplo, uno puede crear sombras, rotar, doblar, anchar, cambiar de color y estirar la forma del texto.

Existen competencias que son específicas de cada asignatura y otras están

implícitas en todas ellas que contribuyen al logro del perfil de egreso, llamadas competencias para la vida (para un aprendizaje permanente, para el manejo de información, para el manejo de situaciones, para la convivencia y para la vida en la sociedad) la siguiente alternativa sugiere actividades innovadoras que favorecen el desarrollo de competencias en los alumnos en la asignatura de Español.

Para lograr un buen trabajo, dicho proceso debe estar organizado a partir de estrategias, actividades, aprendizajes esperados, objetivos así como también tener presentes los recursos didácticos que puedan favorecer los propósitos.

La presente alternativa didáctica está basada en un método de investigación cuantitativa. Ésta será un proyecto que lleva por nombre “escribir textos narrativos y hacer un compendio digital” que constará de cuatro etapas El proyecto didáctico denominado “Escribir textos narrativos y escribir un compendio digital” ” busca, a través de sus diversas estrategias, un ambiente de aprendizaje oportuno que le interese al alumno de quinto grado, para motivarlo a leer y escribir constantemente; igual considera aprendizajes que son necesarios resaltar para mejorar el proceso de escritura en el cual están inmersos los niños y niñas según el grado escolar en el que se encuentran. Por lo tanto su tratamiento se basa en la determinación de 40 horas distribuidas en 22 sesiones, entre las cuales varía la cantidad de horas dependiendo del desarrollo y la complejidad de las actividades planteadas.

La primera se determina como el inicio se desarrollará en una sesión en la cual se presentará el proyecto a groso modo para que los alumnos estén conscientes de lo que se hará, el por qué se hará en que los beneficiará y las dudas que puedan surgir en el momento serán aclaradas.

Como segunda etapa estará el desarrollo ésta etapa será desarrollada durante dieciocho sesiones en las cuales los alumnos conocerán las características de los textos narrativos, así como también trabajarán con los temas de reflexión establecidos (comprensión e interpretación, búsqueda y manejo de información, propiedades y tipos de textos, conocimiento del sistema de escritura y ortografía y aspectos sintácticos y semánticos) y construirán los productos parciales.

El cierre constará de dos sesiones en donde los alumnos se dedicarán a la realización de su producto final

Como última etapa se encuentra la socialización ésta etapa constará de una sesión en donde los alumnos darán a conocer su producción final ante la comunidad escolar.

La duración de cada una de las etapas variará de acuerdo al objetivo propuesto en cada una de las sesiones, en cada sesión se pretende aplicar estrategias diferentes que han sido elegidas para favorecer la redacción de textos a través de las tabletas como herramienta para su motivación, así como de igual manera, durante el proceso los alumnos interactuarán con juegos educativos que mejoren su ortografía, coherencia y cohesión.

Los diversos recursos que se emplearán en cada una de las sesiones procederán de diversos materiales existentes en el aula, otros que proporcionaré (hojas blancas, papel bond, marcadores, cartulinas, libros, cañón, computadora) y por consiguiente su tableta.

La metodología promoverá en cada sesión la interacción, el dialogo, la reflexión, el análisis, todo ello con la única finalidad de que el alumno interactúe con el conocimiento y la información en diversos momentos como la toma de decisiones, la búsqueda de información e interpretación de la misma.

La evaluación forma parte indispensable para la valoración de los resultados, por ello no debe basarse únicamente en la elaboración de pruebas escritas con resultados estrictamente cuantitativos, en la actualidad se necesitan personas competentes que puedan desenvolverse con autonomía en la sociedad, haciendo frente a situaciones problemáticas de manera responsable, siendo capaces de criticar y discernir entre lo que es favorable y lo que no, para ello es necesario que empecemos con la creación de ambientes propicios para contribuir a la formación integral de los educandos.

Para evaluar los logros obtenidos en cada una de las etapas del proyecto didáctico se utilizarán diversos instrumentos de evaluación como la rúbrica, guías de observación, entrevistas, listas de cotejo y revisión de los diversos productos de trabajo que han sido designados al término de cada una de ellos.

5.3 Plan de acción

A continuación se presenta el plan de acción que se aplicará para dar solución a la problemática planteada en el segundo capítulo con base en el diagnóstico que se expuso en el primer capítulo.

Proyecto de la propuesta didáctica: Escribir textos narrativos y hacer un compendio digital.					
Meta u objetivo: Describir como la tableta motiva y desarrolla la producción de textos narrativos en los alumnos de quinto grado de la Escuela Primaria “Elvia Carrillo Puerto”					
Formas de medición de los resultados: <ul style="list-style-type: none"> • Listas de cotejo • Rúbrica • Escala valorativa • Observación directa 					
Número de sesión	Actividades	Recursos	Producto y evaluación	Recurso	Tiempo
Etapas 1. Inicio					
1	Presentación del proyecto y activación de conocimientos previos	<ul style="list-style-type: none"> • Que los alumnos el proyecto didáctico a realizar • Conocer los conocimientos adquiridos en cuanto a los textos narrativos 		Diapositivas	2 horas

Docente: <ul style="list-style-type: none"> • Explica en qué consiste el proyecto • Cuáles son los rasgos a evaluar <ul style="list-style-type: none"> •Cuál es el producto final. • Aclara las dudas existentes • Generador de preguntas 			Alumno: <ul style="list-style-type: none"> • Generador de preguntas en cuanto a las dudas que le propicie el proyecto. • Aportación de ideas sobre los textos narrativos 		
Etapa 2. Desarrollo					
2	Jugamos con la ortografía.	Que los alumnos reconozcan las reglas ortográficas y las apliquen a través de un software	Actividad imprimible	<ul style="list-style-type: none"> • Tablet • Software educativo "Jclic" • Proyector • Computadora • Actividad imprimible 	3 horas
3					1 hora
Docente: <ul style="list-style-type: none"> • Explica las características de la ortografía • Explica la dinámica del juego JClic • Otorga el imprimible 			Alumno: <ul style="list-style-type: none"> • Generador de preguntas en cuanto a las reglas ortográficas • Interactúa con su tableta y el software Jclic • Responde al imprimible de acuerdo a lo aprendido 		
4	Utilicemos los signos de puntuación	Que los alumnos reconozcan las características de los signos de puntuación y las apliquen a través de un software	Actividad imprimible	<ul style="list-style-type: none"> • Tablet • Software educativo "JClic" • Proyector • Computadora 	2 horas
5					2 horas
Sesión 4			Sesión 5		
Docente: <ul style="list-style-type: none"> • explica las características de los signos de puntuación. • Explica la dinámica del software educativo Jclic <ul style="list-style-type: none"> • Otorga el imprimible 			Alumno: <ul style="list-style-type: none"> • Generador de preguntas en cuanto a las características de los signos de puntuación • Interactúa con su tableta y el software Jclic • Responde el imprimible de acuerdo a lo aprendido. 		
6	Hagamos un texto con coherencia	Que los alumnos reconozcan las características de un texto coherente y las apliquen a	Texto narrativo <ul style="list-style-type: none"> • Coherencia del texto narrativo 	<ul style="list-style-type: none"> • Tablet • Aplicación de WordArt • Proyector • Computadora 	2 horas
7					2 horas

		través de un software			
Sesión 6			Sesión 7		
Docente: <ul style="list-style-type: none"> • Explica las características de la coherencia • Explica la dinámica del trabajo a partir de WordArt • Otorga el imprimible (producto) 			Alumno: <ul style="list-style-type: none"> • Generador de preguntas en cuanto a las características • Interactúa y realiza un texto narrativo a través de su tableta <ul style="list-style-type: none"> • Coevalúan sus textos narrativos 		
8	Juguemos con lo aprendido	Que los alumnos pongan en práctica todo lo aprendido en producciones en la tableta.	Ejercicios digitales.	<ul style="list-style-type: none"> • Tabletas • Aplicación de WordArt • Proyector Computadora 	2 horas
Docente: <ul style="list-style-type: none"> • Explica las reglas de la actividad • Explica la dinámica del trabajo a partir de diapositivas • Monitorea el trabajo de los alumnos en la tableta 			Alumno: <ul style="list-style-type: none"> • Generador de preguntas o dudas. • Interactúa y realiza sus producciones en la tableta. <ul style="list-style-type: none"> • Coevalúan sus producciones. 		
9	Contamos cuentos	Que los alumnos conozcan las características de los cuentos	Escrito de un cuento	<ul style="list-style-type: none"> • Cuentos de la biblioteca digital • Proyector • Bocinas • Computadora 	2 horas
10			Características del cuento		1 hora
Sesión 9			Sesión 10		
Docente: <ul style="list-style-type: none"> • Cuenta y proyecta cuentos de la biblioteca digital • Explica las características de los cuentos • Aclara las dudas de los alumnos 			Alumno: <ul style="list-style-type: none"> • Observa y escucha la narración de los cuentos • Narra de manera escrita un cuento tomando en cuenta las características 		
11	Contamos fábulas	Que los alumnos reconozcan las reglas ortográficas y las apliquen a través de un software	Actividad imprimible	<ul style="list-style-type: none"> • Tabletas • Software educativo "Jlic" • Proyector Computadora 	2 horas
12					1 hora
Docente: <ul style="list-style-type: none"> • Cuenta y proyecta fábulas • Explica las características de las fábulas 			Alumno: <ul style="list-style-type: none"> • Observa y escucha la narración de las fábulas • Narra de manera escrita una fábula tomando en cuenta las características 		

		• Aclara las dudas de los alumnos			
13	Contamos leyendas	Que los alumnos conozcan las características de las leyendas	Escrito de una leyenda Características de las leyendas	<ul style="list-style-type: none"> • Cuentos • Proyector • Bocinas • Computadora 	2 horas
14					1 hora
Docente: <ul style="list-style-type: none"> • Cuenta y proyecta leyendas • Explica las características de las leyendas • Aclara las dudas de los alumnos 			Alumno: <ul style="list-style-type: none"> • Observa y escucha la narración de las leyendas • Narra de manera escrita una leyenda tomando en cuenta las características 		
15	Juguemos con lo aprendido	Que los alumnos pongan en práctica todo lo aprendido en producciones en la tableta.	Ejercicios digitales.	<ul style="list-style-type: none"> • Tabletas • Aplicación de WordArt • Proyector • Computadora 	2 horas
Docente: <ul style="list-style-type: none"> • Explica las reglas de la actividad • Explica la dinámica del trabajo a partir de diapositivas • Monitorea el trabajo de los alumnos en la tableta 			Alumno: <ul style="list-style-type: none"> • Generador de preguntas o dudas. • Interactúa y realiza sus producciones en la tableta. <ul style="list-style-type: none"> • Coevalúan sus producciones. 		
16	Realización del producto final	Los alumnos realizarán su producto poniendo en práctica todo lo aprendido en Word Art	<ul style="list-style-type: none"> • Producto final en Word Art 	<ul style="list-style-type: none"> • Tabletas • Aplicación de WordArt 	2 horas
17					2 horas
Docente: <ul style="list-style-type: none"> • Orienta el trabajo de los alumnos 			Alumno: <ul style="list-style-type: none"> • Realiza su producto final en la tableta 		
18	Primer borrador	Que los alumnos se coevaluen y corrijan sus escritos.	<ul style="list-style-type: none"> • Texto narrativo • Lista de cotejo 	<ul style="list-style-type: none"> • Tabletas • Aplicación de WordArt • Proyector • Computadora 	2 horas
19	Segundo borrador				2 horas
Docente: <ul style="list-style-type: none"> • Orienta el trabajo de los alumnos 			Alumno: <ul style="list-style-type: none"> • Corrige sus textos narrativos 		

ETAPA 3. CIERRE					
20	Hagamos las diapositivas	Que los alumnos utilicen la aplicación PowerPoint para narrarnos sus textos.	<ul style="list-style-type: none"> • Diapositivas • Texto narrativo 	<ul style="list-style-type: none"> • Tabletas • Aplicación de PowerPoint • Texto narrativo • Proyector • Computadora 	2 horas
21					2 horas
Docente: <ul style="list-style-type: none"> • Supervisa la realización de las diapositivas 			Alumno: <ul style="list-style-type: none"> • Realiza las diapositivas 		
ETAPA 4. SOCIALIZACIÓN					
22	Socialización del proyecto	Que los alumnos den a conocer ante la población estudiantil sus textos narrativos.	Diapositivas	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación de PowerPoint • Texto narrativo • Proyector • Computadora 	2 horas
Alumno: <ul style="list-style-type: none"> • Dar a conocer su texto narrativo a través de una presentación en PowerPoint, incluyendo en esta, imágenes y audio. 					

6. RESULTADOS

A continuación en este apartado se dan a conocer los resultados obtenidos en la investigación constituyéndose como pieza básica para el investigador. La aplicación de la propuesta de intervención y la obtención de resultados permiten identificar las categorías de análisis, siendo indispensable trabajar sobre los objetivos específicos considerándolos el eje principal para el desarrollo de las actividades.

Para desarrollar los objetivos establecidos se aplicó la alternativa de solución que incluyeron actividades cuyo propósito se fundamentó en la utilización de la tecnología como una herramienta para producir textos narrativos apropiados al nivel que se requiere. Los contenidos que se utilizaron en el proyecto “Escribir textos narrativos y hacer un compendio digital” fueron seleccionados de acuerdo a la SEP (2011^a) de la asignatura de español tomando como referencia el ámbito de literatura, ya que en este las prácticas se organizan alrededor de lecturas compartidas de textos literarios, también destaca la intención creativa e imaginativa del lenguaje. Asimismo, se pretende un acercamiento del alumno a la lectura mediante el conocimiento y disfrute de diferentes tipos de textos.

De acuerdo a todo lo anterior se presentan los objetivos específicos planteados y desarrollados.

6.1 Identificación de habilidades tecnológicas y nivel de escritura.

En este apartado se dan a conocer las concepciones identificadas sobre habilidades tecnológicas que poseían y el nivel de escritura donde se encontraban los alumnos del quinto grado grupo “A” de la escuela primaria “Elvia Carrillo Puerto”:

La recolección de datos se realizó mediante una encuesta para conocer el nivel habilidades tecnológicas que poseen los alumnos y la realización de un cuento a partir de dibujos para conocer el nivel de escritura con el que se trabajaría en un primer momento.

Al concentrar los resultados de la encuesta aplicada se encontró que todos sentían esa motivación e incertidumbre por utilizar la tableta como recurso para trabajar en las actividades que impliquen la redacción de textos. Los resultados que se obtuvieron con los alumnos en la encuesta aplicada respecto a cada ítem se presentan a continuación en un primer momento a los alumnos para identificar los conocimientos previos que tienen sobre la tecnología (ver anexo 5).

En la figura 1 se puede observar el análisis del primer acercamiento con la tecnología en los alumnos de quinto grado, los ítems 1, 3, 4 y 5 permiten conocer y analizar un acercamiento con lo que los alumnos pueden hacer, no pueden hacer y lo que se les dificulta.

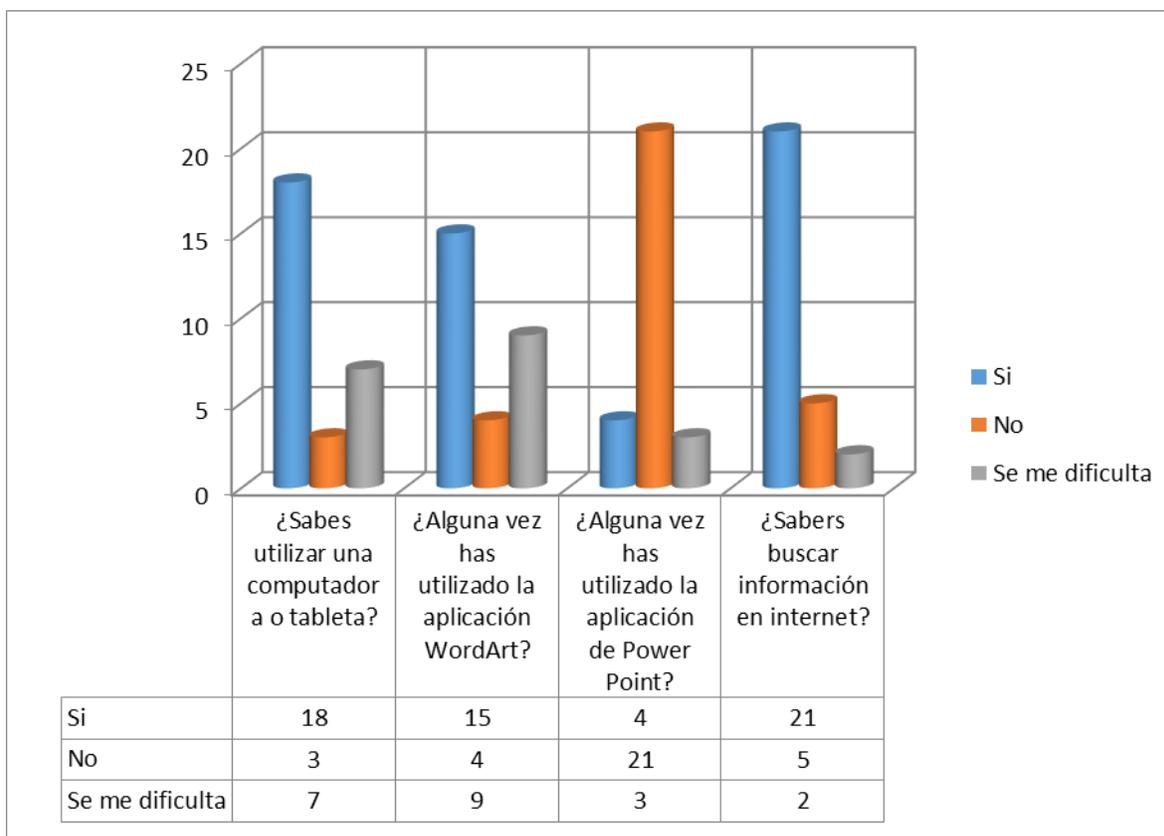


Figura 1. Concentrado de la encuesta diagnóstica (ítems 1, 3,4 y 5).

Respondiendo a la interrogante 1, señalaron que el 64% (18) ha tenido contacto y utilizado sin dificultad en algún momento con una computadora o tableta, el 25% ha tenido contacto pero se le dificulta trabajar en o con ella, mientras que el 10% (3) no ha tenido esta oportunidad. Al analizar la pregunta 3 de la encuesta y adentrar sobre sus recursos, necesidades y oportunidades el 53% (15) de la muestra han realizado algún documento en la aplicación WordArt, el 32% (9) han intentado realizar un trabajo pero lo realizaron con mucha dificultad y el 15% (4) no conoce la aplicación de Microsoft Office. En el ítem número 4 se identificó que el 15% (4) ha tenido contacto con Power Point al hacer alguna diapositiva, el 10% (3) lo ha intentado y logrado con poco éxito puesto que se le dificulta y el 75% (21) no conoce la aplicación. Al hablar de la interrogante número 5 el 75% (21) de los alumnos ha utilizado algún explorador para acceder a la búsqueda de información en el internet, el 7% (2) tienen alguna dificultad y el 18% (5) ha escuchado hablar del internet pero no ha tenido acceso a esas páginas digitales.

En la figura 2 se encuentra los resultados de la encuesta respondiendo a las interrogantes 2, 9 y 10 con dos opciones.

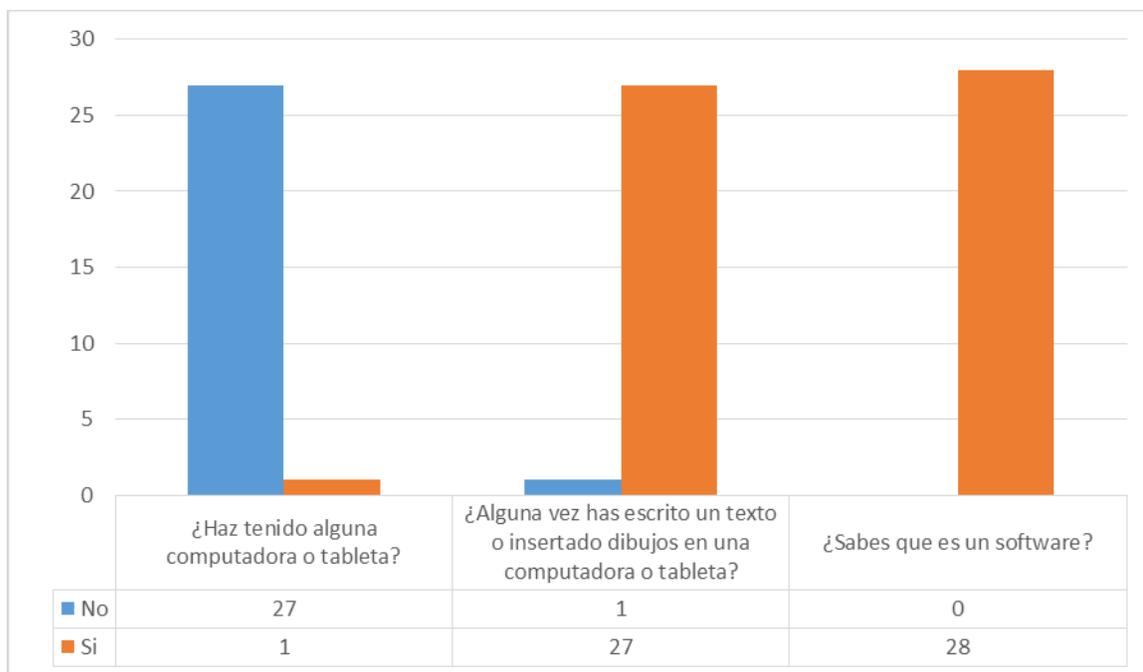


Figura 2. Concentrado de la encuesta diagnóstica (ítems 2, 9 y 10).

Al analizar el segundo ítem y el 96% (27) de la muestra externó que no han tenido un recurso de manera personal, este mientras que el 4% (1) asegura que tiene una tableta y computadora de escritorio en su casa.

En este aspecto de la encuesta, los resultados obtenidos fue que el 96% (27) de los alumnos no conocen, ni han tenido contacto alguno con esta aplicación, pero el 4% (1) menciona de manera afirmativa, ya que alguna vez ha utilizado este programa, lo que muestra igual el resultado del párrafo anterior.

Se identificó en la interrogante 9 que el 4% (1) de la muestra, ha insertado alguna vez un dibujo y escrito un texto cambiándole el tipo y fuente del documento, mientras que el 96% no ha tenido la oportunidad de realizarlo. El 100% (28) de la muestra respondió de manera negativa al cuestionarlos sobre sí conocen que es un software.

Para conocer los resultados de las siguientes interrogantes se presenta la figura 3 en donde se especifican los ítems 6 y 8 que consta de cuatro respuestas posibles.

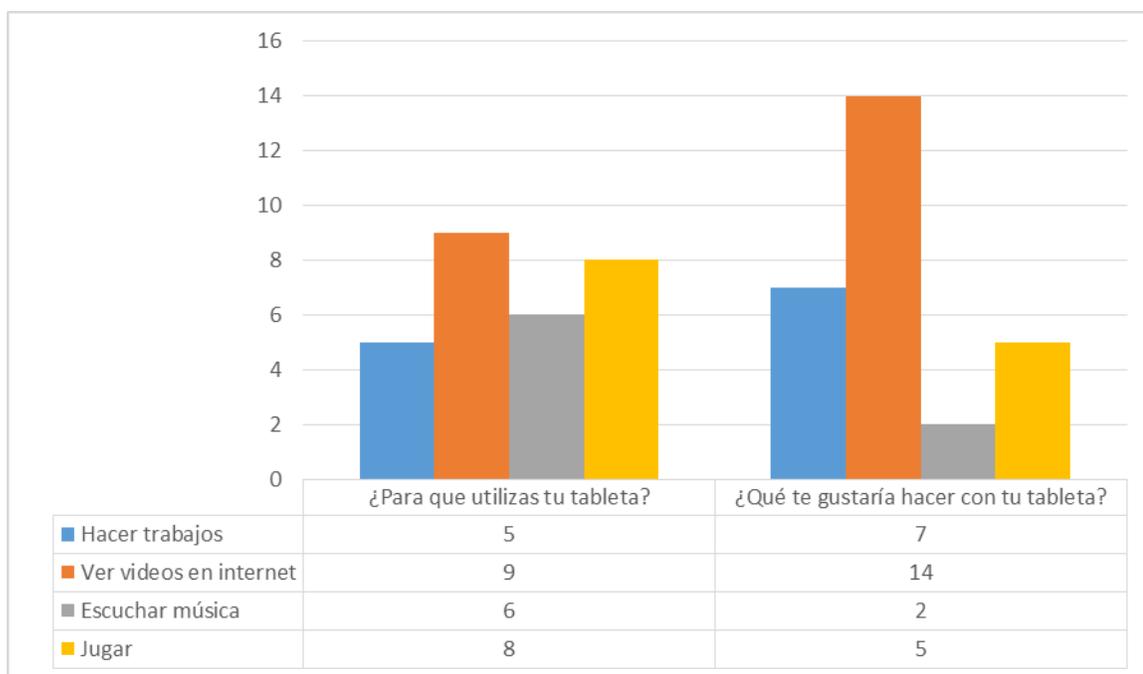


Figura 3. Concentrado de la encuesta diagnóstica (ítems 6 y 8).

Respondiendo al ítem 6 la muestra mencionó que el 17% (5) utilizaría la tableta para realizar trabajos, el 32% (9) vería videos en algún explorador, el 21% (6) escucharía música en ella y el 30% jugaría con ella. Al analizar la interrogante, número 8 se encontró con que el 25% (7) trabajaría en documentos digitales, el 70%

(14) preferiría ver videos si tiene una tableta, el 5% (2) o utilizaría únicamente para escuchar música y el 1% (5) descargaría juegos para su distracción.

Para la identificación de la segunda variable se le aplicó a la muestra una actividad que permitió elaborar un texto narrativo a partir de diez dibujos, donde cada alumno elaborara un cuento impregnando y desarrollando su creatividad. Para la evaluación e identificación del resultado se utilizó una lista de cotejo con los indicadores referentes a la escritura al nivel de quinto grado (ver anexo 5). A continuación se analizan los resultados que se obtuvieron en este rubro estableciendo los conocimientos que tienen sobre la redacción de textos.

Al revisar e identificar en la redacción de los alumnos, se pudo analizar que el 75% no cumple con lo necesario para el escrito adecuado de acuerdo a las normas gramaticales y ortográficas de la escritura, mientras que el 25% presenta un escrito que cumple con el rubro establecido.

Al identificar que del total de la muestra, el 82% no logró expresar una idea en las oraciones que iban redactando y el 18% dio a entender lo que estaba hablando con cada oración que redactaba. En cuanto a la coherencia de los párrafos, se identifica que el 93% de los alumnos no alcanzan a redactar de manera coherente sus ideas, y solo el 7% logró conseguirlo durante su narración.

El análisis sobre las redacciones de los alumnos se concluyó que el 75% obtiene una idea central para realizar el desarrollo de su cuento, mientras que el otro 25% no se centra en una sola idea, ya que fueron muchas las que presentan, estableciendo una falta de coherencia.

En cuanto a enriquecer la idea principal con detalles relevantes, el 100% de la muestra no lo logra, puesto que únicamente escriben para utilizar todos los recursos (dibujos) y no se detienen a establecer la idea central sobre la que tratará su cuento, por lo tanto su poca creatividad les impide describir detalles relevantes para mejorar su historia.

Por tal motivo al describir, el 93% de la muestra no utiliza un vocabulario abundante y apropiado al tema, más bien escriben con palabras cotidianas que no le dan motivación al lector de quedar atrapados en su historia, y el 7% utiliza un lenguaje apropiado al tema o idea central. Es importante que el escrito mantenga un

orden e ideas claras para ser entendido, integrando el inicio, desarrollo y cierre, pero al analizar los cuentos y detenernos a observar si cumplen con este rubro, se identifica que el 89% no mantiene un orden adecuado y el 11% mantiene el orden de su historia.

Al no cumplir con un orden y coherencia adecuada, el sentido de la historia narrada se pierde y con ella también el interés al lector, por lo que 78% de los alumnos no logran captar o mantener dicho interés. El 22% intenta involucrarse y mantiene la atención del lector al momento de desarrollarse en su historia.

En cuanto al aspecto trabajo limpio y ordenado (portada, síntesis, trabajo), el 50% de los alumnos cubrieron este rubro mientras que el restante 50% tuvo un desempeño negativo hacia la limpieza de los trabajos. En la tabla 1 se muestra los indicadores y los resultados obtenidos por la muestra de acuerdo al nivel de escritura en la que se deben encontrar.

Tabla 1. Concentrado para evaluar la redacción de textos.

Indicadores	X	✓
El escrito cumple con las normas gramaticales y ortográficas de la escritura.	21	7
Cada oración expresa una idea.	23	5
Las oraciones forman párrafos coherentes.	26	2
El escrito incluye y se focaliza en una idea central.	21	7
Enriquecen la idea principal con detalles relevantes.	28	0
El vocabulario es abundante y apropiado al tema	26	2
El escrito tiene un orden que permite leerse con claridad	25	3
El texto es interesante para el lector	22	6
El texto se presenta con orden y limpieza	14	14

Nota: Elaborada por el autor

No puede comenzarse ningún proceso de enseñanza que apunte a un aprendizaje significativo sin conocer previamente en forma explícita el contexto y el nivel de conocimientos, habilidades, actitudes y valores de los estudiantes con

quienes comparten la tarea educativa, por lo que en este objetivo se detectó cuáles son algunos de los obstáculos primordiales que van a influir en los procesos de enseñanza y de aprendizaje, de modo de poder generar el conflicto cognitivo que lleve al cambio conceptual.

6.2 Diseño y aplicación de estrategias que involucren el uso de las tabletas para producir textos narrativos.

Al conocer más en concreto lo que se recuperó sobre el alumno y la tecnología, los resultados en un primer momento obligaron a reflexión, análisis, pero además a buscar, seleccionar y establecer los programas tecnológicos adecuados para la realización del desarrollo de esta propuesta didáctica donde los alumnos a través de una manera distinta e innovadora realizaron producciones de textos narrativos, así como también se implementaron las estrategias más convenientes para la puesta en práctica de esta alternativa de solución.

La estrategia por proyectos didácticos se seleccionó de acuerdo a las características de esta investigación, puesto que no hay mejor manera de conocer los nuevos aprendizajes de los alumnos que el ver como lo construyen día con día para que al por último muestren la evidencia final.

Cabe hacer mención que debido a los cursos implementados por la Secretaría de Educación Pública a través del Programa de Inclusión y Alfabetización Digital (PIAD) todos los maestros de quinto grado del estado de Yucatán han sido capacitados bimestralmente para trabajar con sus alumnos las aplicaciones y programas que la tableta les brindaba, por lo que la selección de los programas digitales a trabajar durante la alternativa de solución fueron de acuerdo a los capacitadores, las más convenientes para redactar diversos tipos de textos, así como también establecer software didácticos donde los alumnos aprendan de manera divertida los signos ortográficos y de puntuación, la coherencia y cohesión de sus trabajos.

El programa de WordArt fue el más utilizado por la muestra, ya que debido sus funciones, facilitó que realicen y redacten actividades que fueron marcadas en cada una de las sesiones que se requería. Aprendiendo los alumnos las acciones básicas como son cambiar el diseño, color, tamaño, lugar del texto, etc. En este programa

una de las actividades más provechosas fue “inventemos un cuento entre todos” ya que por parejas los alumnos empezaban a inventar un cuento y luego rotaban las tabletas estableciendo un color y un tamaño de letra a su complementación del cuento cuidando la coherencia.

Power Point fue utilizado para realizar el producto final del proyecto “escribo textos narrativos y hago un compendio digital”, así como también para dividir en las partes correspondientes sus textos narrativos, la muestra le dio un formato creativo a cada una de sus diapositivas para su presentación final.

Jclíc fue el software utilizado como estrategia de diversión y entretenimiento para la muestra, ya que en éste por parejas, realizaban sus memoramas, crucigramas o asociación de palabras en donde colocaban lo aprendido con los signos de puntuación, las reglas ortográficas, así como, también con la coherencia y cohesión. Este programa de igual manera sirvió para darles las actividades de forma impresa y tener evidencias claras y objetivas de sus aprendizajes.

Los programas digitales se establecieron al observar las necesidades de la muestra, las características del proyecto didáctico para el desarrollo de la alternativa de solución y los puntos de vistas de los capacitadores del PIAD en cuanto a redacción de textos se trata.

Una estrategia emergente que se utilizó fue el trabajar por parejas, debido a que ya existía el obstáculo del 39% de tabletas bloqueadas. La estrategia principal que llevó a cabo el presente trabajo fue el aprendizaje por proyecto didáctico que constó de cuatro etapas como son el inicio, desarrollo, cierre y socialización que se describen a continuación.

Durante el inicio, en la primera sesión con los alumnos comenzó proyectándoles un video llamado “La importancia de la lectura” en donde como su nombre hace mención, se creó conciencia a los alumnos sobre la importancia que tiene el escribir, pero más allá de sólo escribir, el emisor debe escribir correctamente y cifrar en el mensaje lo que quiere dar a entender de tal manera que el receptor logre entender literalmente mensaje.

Para continuar, se seleccionó la estrategia ¡Miramos, conocemos y entendemos! En donde se les presentó a los alumnos de manera dinámica para

despertar su motivación una exposición a través de diapositivas, lo que se pretendía realizar durante el desarrollo del proyecto, los momentos e instrumentos de evaluación, los recursos y programas a utilizar, los subproductos a realizar, las fechas establecidas, el producto final y la forma de socialización en la que se iba a presentar ante la comunidad escolar.

Para finalizar la sesión, se organizó al grupo en parejas de acuerdo a las necesidades de cada alumno. En este primer momento el 92% mostraba una actitud positiva y se encontraban motivados para llevar a cabo el desarrollo del proyecto, por su parte el 8% no mostró interés por dicho trabajo ya que uno de ellos externo, -“no quiero trabajar con la tableta porque no la se usar y no quiero aprender”. Su negatividad se debía a la falta de conocimiento por el uso del recurso primordial de dicho proyecto, otro de ellos mencionó -“mi tableta no sirve así que yo quiero que trabajemos en la libreta”, por lo que fue evidente su molestia al estar en desventaja frente a sus demás compañeros.

Se abrió un espacio para aclarar las dudas, sugerencias e inquietudes sobre el proyecto a realizar y de igual manera se motivó a los alumnos a aventurarse en este proyecto creativo e innovador.

El segundo momento del proyecto didáctico, el desarrollo se desplegó en 21 sesiones donde se llevaron a cabo temas de reflexión como reglas ortográficas, signos de puntuación, coherencia, cohesión y las características de los textos narrativos, todos estos fueron acompañados con ejercicios didácticos digitales e impresos a través del software Jclic, Power Point y Word Art para conocer la adquisición del aprendizaje en los temas analizados.

Desde la sesión dos hasta la sesión siete, a través de diapositivas, cuentos y el programa Jclic se realizaron diversas actividades para analizar las reglas ortográficas, signos de puntuación y la coherencia y cohesión. Durante la sesión ocho, los alumnos realizaron dos ejercicios, uno en la tableta y otro de manera impresa, donde se incluyeran todos los temas analizados y aprendizajes adquiridos y evaluar a través de una lista de cotejo (ver anexo 5) para conocer los resultados obtenidos. Seguidamente en la figura 4 se puede observar a través de una gráfica a groso modo la interpretación de dicho instrumento de evaluación.

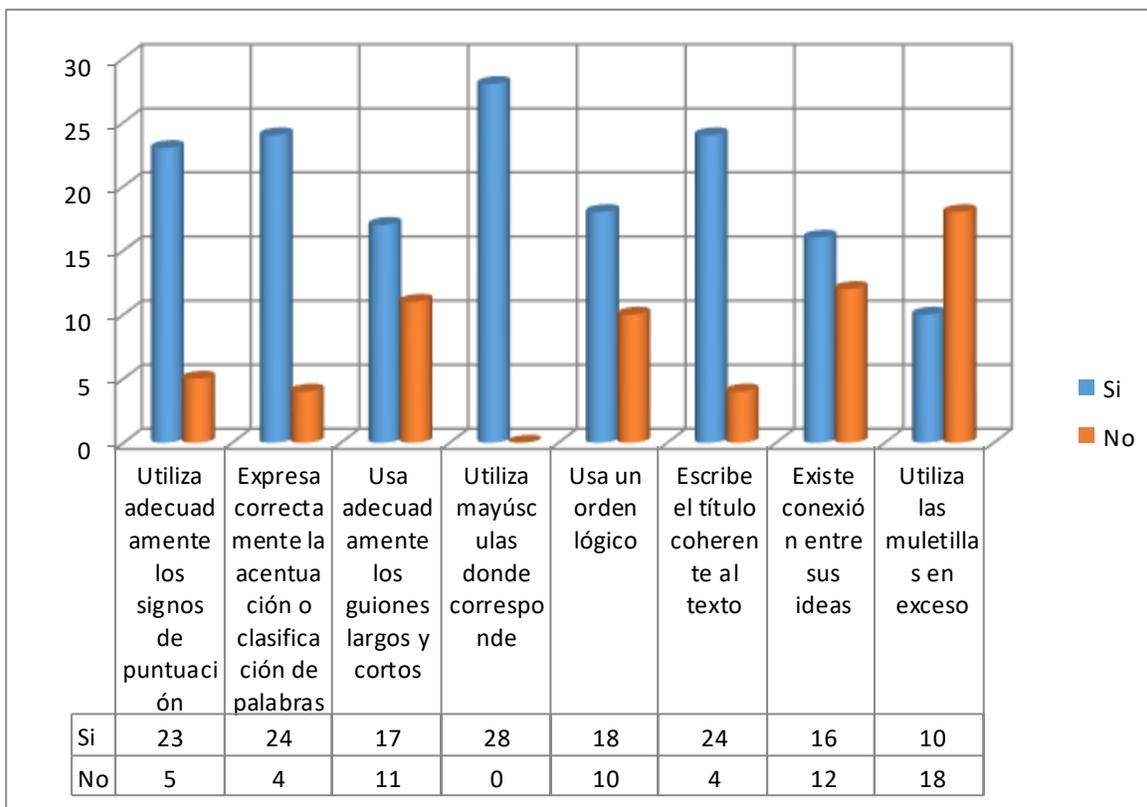


Figura 4. Resultados de la lista de cotejo “ortografía y coherencia”

Al hablar de las reglas ortográficas y signos de puntuación se puede describir que el 82% (23) utiliza adecuadamente los diferentes tipos de puntos durante narración, mientras que el 18% (5) no adquirió el aprendizaje de este rubro, al hablar del aspecto de acentuación (clasificación de palabras) el 85% (24) lo hizo de manera correcta y el 15% (4) falló en algunas ocasiones. En el rubro “expresa correctamente el uso de guiones largos y cortos” el 60% reaccionó afirmativamente mientras que el 40% tuvo dificultades. El uso de mayúsculas fue un aspecto en el que el 100% (28) de los alumnos lo hicieron de manera acertada, a esto se le atribuye que con el recurso de la tableta los alumnos tienen la oportunidad de tener una mejor ortografía puesto que durante el documento de Word Art las palabras escritas incorrectamente son detectadas por la ortografía de manera instantánea, y esto permite al alumno poder corregirse en este aspecto.

Mencionando la Coherencia y cohesión de acuerdo a las producciones de los alumnos, el 64% (18) presentan un orden lógico de su escrito mientras que el 36% (10) no lleva un orden secuencial de sus ideas al momento de describirlas, de acuerdo al siguiente rubro el 85% (24) eligieron correctamente el título de su trabajo basándose del contenido del mismo y únicamente el 15% (4) no fueron coherentes en este aspecto. El 57% (16) fueron capaces de tener una conexión entre sus ideas según el inicio, desarrollo y cierre de su narración, mientras que el 43% (12) no consolidó este aprendizaje. En cuanto al rubro “hace uso de muchas muletillas” el 64% (18) realizó sus narraciones utilizando demasiadas muletillas como son y, porque, después, con y como, mientras que el 36% (10) intentaron omitir el uso frecuente de los mismos conectores entre oraciones.

Seguidamente durante las sesiones nueve hasta la sesión quince los alumnos realizaron ejercicios tanto impresos como digitales analizando ahora las características de los textos narrativos como son las fábulas, las leyendas, y los cuentos, de los cuales se realizó una lista de cotejo con las características de cada uno de los textos narrativos.

Los alumnos en su mayoría lograron adquirir los aprendizajes esperados que se propusieron en este proyecto didáctico, pues se apropiaron de las características de cada uno de los textos narrativos y de igual manera pusieron en práctica la ortografía y coherencia en cada uno de los mismos.

En la tabla 2 se puede observar detalladamente los resultados adquiridos del desarrollo de estas 7 sesiones tras haber analizado las evidencias correspondientes en cada uno de los textos narrativos.

Tabla 2. Resultados sobre las características de los textos.

Tipo de texto narrativo	Características	Si	No
	Título. Presenta originalidad y coherencia con el contenido.	22	6
Fábula	Personajes. Utiliza animales, objetos y seres humanos en su descripción.	20	8
	Contenido. Describe una historia donde da una lección de	16	12

	vida al lector.		
	Moraleja. Es clara y se relaciona con el contenido de la fábula.	18	10
	Realidad y fantasía. Distingue elementos reales y ficticios	19	9
Leyenda	Adverbios y adjetivos. Utiliza recursos literarios para detallar la descripción.	26	2
	Etapas. Hila las etapas de las leyendas (inicio, nudo y cierre)	22	6
	Título y contenido. Originalidad e ilación con la historia.	24	4
Cuento	Recursos literarios. Utiliza los adjetivos calificativos y los adverbios para detallar personajes y lugares.	26	2
	Etapas. Se observa el inicio, desarrollo y desenlace	22	6

Nota: Tabla elaborada por el autor.

Al hablar del primer texto narrativo el cual es la fábula y cotejar los rubros de evaluación, se identificó con las evidencias que al hablar del título el 78% (22) de los alumnos lo crearon con originalidad y de acuerdo al contenido de su fábula, mientras que el 22% (6) utilizaron un título externo y únicamente cambiaron los personajes. En cuanto a los personajes el 71% (20) utilizaron correctamente a los animales de acuerdo a la historia que querían desarrollar y el 29% (8) no eran coherentes los personajes seleccionados de acuerdo a la descripción de la narración. Durante el desarrollo del contenido de su fábula, el 57% (16) de los alumnos describieron una historia donde se menciona el escenario donde se desarrolla, las dificultades por las que se enfrentan los personajes de tal manera que dejan una lección de vida al que lo lee y el 43% (12) describe una historia que no tiene relación con dar una enseñanza. Es bien sabido que una de las características principales de la fábula es presentar una moraleja clara y que tenga completa relación con la historia, en este aspecto trabajaron correctamente el 64% (18) de los alumnos realizando una moraleja de completa conexión con la fábula y el 36% (10) no logró adquirir este aprendizaje.

Como bien se sabe al hablar de las leyendas y sus características una de las más importantes es que los alumnos aprendan a distinguir entre la realidad y la fantasía en estas narraciones, por lo que al analizar las evidencias de este tipo de

texto se identificó que el 67% (19) de los estudiantes lograron el aprendizaje como se pretendía pero el 33% (9) presentaron dificultades para narrar y distinguir entre estos aspectos. De igual manera es relevante que en la narración se incluyan recursos literarios como son los adjetivos calificativos y adverbios para dar mayor énfasis a la leyenda, en este aspecto el 92% (26) de los alumnos lograron incluir correctamente este rubro en sus narraciones mientras tanto el 8% (2) tuvieron problemas para hacer uso de estos recursos literarios. Todos los diferentes tipos de textos tienen diferentes etapas o estructuras, por lo que la leyenda cuenta con un inicio en donde se describen personajes, escenarios y tiempo en el que sucedió, nudo en donde se narra porque el personaje tiene esas características, que sucede con el pueblo o las personas y el cierre que indica cómo termina la leyenda o el personaje principal de la historia, haciendo una recapitulación de las etapas al leer y analizar sus leyendas se encontró que el 78% (22) de los alumnos lograron correctamente hilar coherentemente las partes de este tipo de texto pero el 22% (6) presentaron ciertas dificultades para lograr correctamente conectar las etapas.

El cuento es el tipo de texto los alumnos mostraron una actitud más favorable y ligera al analizar las características, su gusto y agrado se reflejó en los resultados de las evidencias analizadas.

Al hablar del título del cuento el 85% (24) de los alumnos eligieron una frase original y acorde al contenido del tema y el 15% (4) propusieron para su texto un título y contenido semejante a algún ejemplo analizado anteriormente, el cuento se fue narrando y describiendo a los personajes y escenarios donde iba sucediendo, por lo que en este aspecto el 92% (26) mencionaron adjetivos calificativos, verbos y adverbios en sus producciones, mientras que el 8% (2) carecieron de una descripción detallada, durante sus narraciones el 78% (22) utilizó correctamente el inicio, desarrollo y final del cuento teniendo un hilación de sus ideas dentro de las etapas, pero el 22% (6) presentaron dificultades en este aspecto.

Al evaluar las actividades en donde se pudieron observar los aprendizajes que adquirieron, en las sesiones 16 y 17, los alumnos eligieron un texto narrativo para realizar como producto final englobando las características donde habían tenido ciertas dificultades, éste lo realizaron en la aplicación Word Art.

En las sesiones 18 y 19 los alumnos realizaron el primer y segundo borrador y de acuerdo a los indicadores de la lista de cotejo donde tuvieron más dificultades se enfocaron a trabajarlos. Se realizó una coevaluación entre alumno- alumno y maestro-alumno con la finalidad de mejorar y opinar constructivamente en el trabajo de los compañeros.

A continuación en el la figura 5 se presenta una gráfica comparando cada uno de los ítems que se establecieron en el diagnóstico para conocer el aprendizaje empleado en texto narrativo.

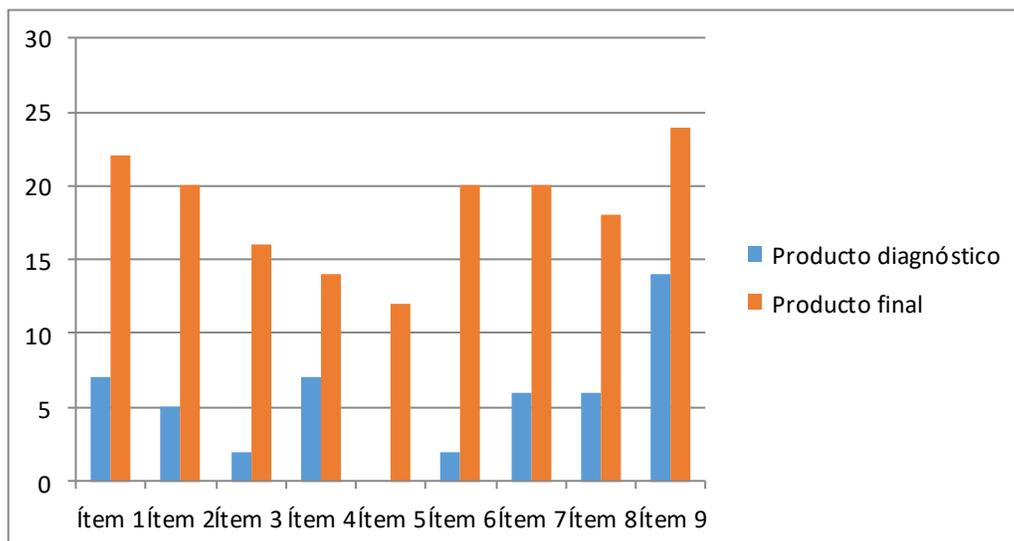


Figura 5. Comparación de los aprendizajes.

De acuerdo a la gráfica anterior, en el ítem número 1 “el escrito cumple con las normas gramaticales y ortográficas de la escritura” eran únicamente 7 alumnos que podían realizar alguna actividad adecuadamente mientras que después de la aplicación de la propuesta fueron 22 alumnos quienes adquirieron el aprendizaje.

El ítem número dos “cada oración expresa una idea” eran 5 alumnos quienes lo hacían de manera acertada, al analizar el producto final 20 fueron los que presentaron con este requisito sus trabajos.

“Las oraciones forman párrafos coherentes” solo 2 alumnos eran capaces de hilar coherentemente párrafos sin perder el orden, por lo que ahora 16 pueden realizar narraciones cumpliendo como se aborda en el tercer ítem.

Del número total de alumnos únicamente 7 podían incluir en su narración una idea principal en la cual se focalizará su escrito, mientras que hasta el momento de ahora ya 14 logran cumplir correctamente con el quinto ítem” el escrito incluye y se focaliza en una idea central”.

En cuanto al sexto ítem “el vocabulario es abundante y apropiado al tema” únicamente 2 personas que escribían recursos literarios para describir mejor sus narraciones, después de analizar y trabajar sobre este aspecto se logró que 20 alumnos anexarán adjetivos calificativos y adverbios al redactar sus textos narrativos.

“Escribir con un orden que permite leerse con claridad” ítem número siete, sólo 3 alumnos eran capaces de tener una cohesión y coherencia adecuada al escribir, por lo que finalmente después de la puesta en práctica de la propuesta didáctica, un total de 18 alumnos implementaron en su producto final un orden coherente en sus textos narrativos en cada una de sus etapas.

El ítem número 8 “el texto sea interesante para el lector”, 6 integrantes de la muestra fueron capaces de atrapar al lector con sus narraciones, por lo que al analizar la coherencia, cohesión y recursos literarios fueron 18 alumnos que a través de sus textos narrativos lograron envolver a los lectores.

Para finalizar el ítem número nueve “el texto se presenta con orden y limpieza” en un primer momento (diagnóstico) 14 alumnos presentaron un orden y limpieza de sus narraciones, pero al cotejar los resultados del producto final se observó que 24 alumnos cumplían con este indicador.

Como tercera etapa de la alternativa de solución (cierre) obteniendo finalmente la primera parte de su producto final en la aplicación de Microsoft Office que fue el Word Art, los alumnos se dedicaron en la sesión 20 y 21 a realizar sus diapositivas en la aplicación Power Point con una estructura anteriormente presentada, en donde el producto final debía contener portada, el texto narrativo, dibujos e imágenes gif acorde al contenido, transición y diseño llamativo para captar la atención del lector o receptor.

6.3. Aplicar los criterios de evaluación pertinentes en los trabajos de redacción por medio de la tableta.

Es bien sabido que un trabajo no puede o debe ser socializado ante una comunidad si no es revisado y corregido anteriormente, por lo que antes de realizar la última sesión del proyecto didáctico que se refiere a la socialización, se aplicó como instrumento de evaluación una rúbrica (ver anexo 5) para analizar detalladamente la segunda parte del producto final, el cual consiste en la producción de sus diapositivas mediante la aplicación Power Point para posteriormente hacer un compendio digital de todos los textos narrativos que fueron producidos.

En la figura 6 se puede observar los resultados de los trabajos realizados por los alumnos y el nivel en el que se encuentran al utilizar la tableta y programas tecnológicos para hacer más creativo y atractivo su producto final.

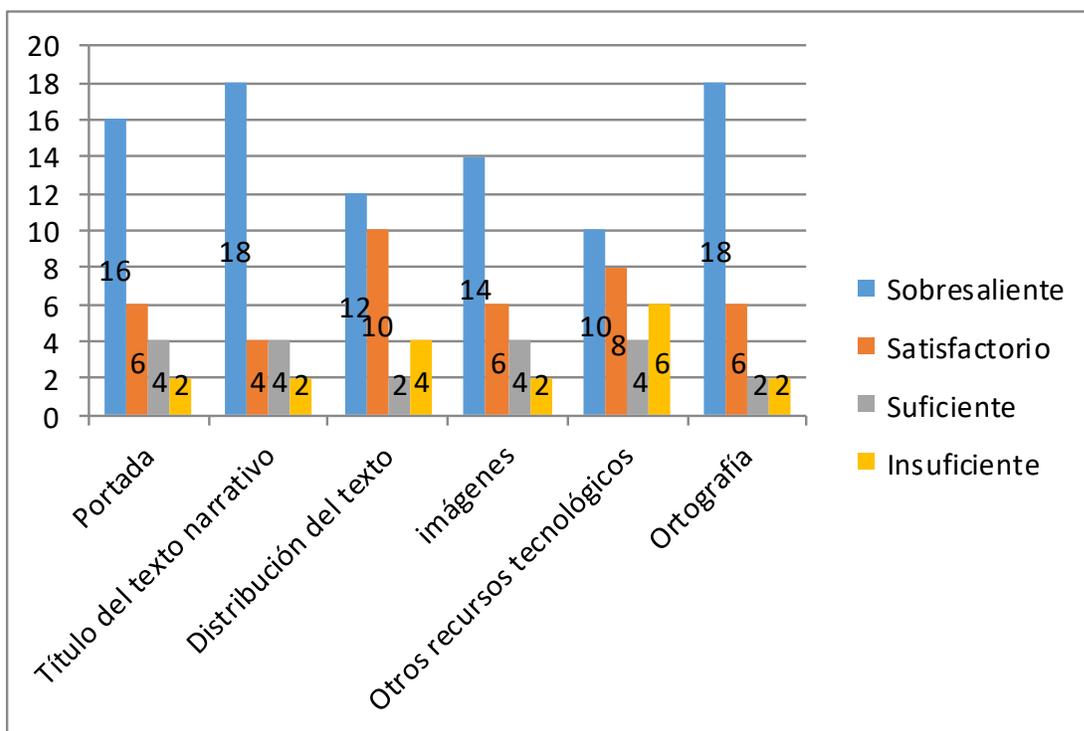


Figura 6. Presentaciones del producto final en Power Point.

Al analizar y evaluar detalladamente las presentaciones en Power Point se obtuvieron los siguientes resultados, en el primer rubro se evaluó la portada en la cual el 58% (16) alumnos se ubicaron en el nivel sobresaliente, puesto que su trabajo contó con todos los datos requeridos y tuvieron un diseño creativo y atractivo que

permitió captar la atención fácilmente. En la categoría satisfactorio se encontraron 21% (6) ya que su trabajo no contó con todos los datos especificados pero fueron los suficientes y tuvieron un diseño atractivo pero poco creativo. El 14% (4) alumnos fueron ordenados en el nivel suficiente, al revisar sus producciones finales se encontró que éste solo contenía algunos datos que eran requeridos y el diseño se limitaba al cambio de colores, finalmente el 7% (2) obtuvieron una calificación insatisfactoria ya que al revisar y analizar sus trabajos fueron incompletos, no se contaba con los datos requeridos ni tenía un diseño llamativo que pudiera captar la atención de receptor.

El segundo rubro a calificar fue el título del texto narrativo, en el cual el 65% (18) lo acomodó de manera correcta y acompañó al mismo de imágenes y recursos tecnológicos, utilizando acertadamente los espacios disponibles de manera creativa y atractiva, el 14% (4) distribuyó los espacios de manera acertada y empleó algunos recursos tecnológicos mostrando su diseño de forma atractiva. Ahora bien hablamos de la categoría suficiente, en este se encuentra el 14% (4) de igual manera ya que no distribuye correctamente sus espacios, no utiliza más recursos que el cambio de colores, capta la atención muy poco, y por último en el nivel insuficiente el 7% (2) no logran diseñar su título distribuyendo los espacios y utilizando los recursos tecnológicos que permite la presentación haciendo su trabajo falto de creatividad y atracción.

Al hablar de la distribución del texto narrativo se identifica que el 43% (12) lograron realizar sus diapositivas de manera clara, ordenada y llamativa, puesto que no saturaban de información y siempre iban acompañado de imágenes e imágenes gif para hacer más creativa, llamativa y ligera la presentación, el 36% (10) utilizó de manera ordenada la distribución del texto y empleó en la mayoría de las diapositivas imágenes para amenizar su presentación, mientras que el 7% (4) saturaba sus diapositivas y como consecuencia, no lograba insertar imágenes para hacer llamativo su producto final. Para terminar con esta categoría, el 14% saturó completamente cada diapositiva de información, haciéndola aburrida y carente de atención.

Cuando se pretende que una presentación sea llamativa y creativa, se debe insertar imágenes gif que logren este propósito, estas deben ser completamente

relacionadas con tema del que se habla, en este aspecto el 50% (14) de los alumnos lograron ponerlo en práctica ubicándose en el nivel sobresaliente, mientras que el 21% (6) insertaron imágenes de las cuales no se apreciaron las imágenes gif ni aparecieron en toda su presentación, al hablar del nivel suficiente, el 14% (2) alumnos raramente utilizaban las imágenes dentro de su presentación y el 14% (2) obtuvieron una presentación sin más de 2 o 3 imágenes puesto que no tenían el espacio para colocarlo al haber saturado la diapositiva con información, esto como resultado una presentación que difícilmente capta la atención de los receptores.

Para obtener una presentación la cual sea llamativa y capte fácilmente la atención de los receptores, debe tener incluir diferentes recursos tecnológicos o gráficos, por lo que ente aspecto a evaluar, el 36% (10) lograron insertar en su presentación, recursos tecnológicos como son, el tipo y tamaño de letra, el cambio de color, las transiciones de las diapositivas y animaciones que se le da el texto o imágenes, en el nivel satisfactorio se encuentra el 29% (8) ya que a diferencia del anterior, utiliza muy pocas transiciones y casi ninguna animación, pero inserta adecuadamente los colores, tipos y tamaños de letras para llamar la atención de las personas a las que se dirige. El 14% (4) se encuentra en un nivel suficiente porque al analizar sus trabajos se observa que juega con el tipo, tamaño y color de letra pero no utiliza más de tres transiciones y animaciones durante toda su presentación, y el 21% (6) se limitan a utilizar diferentes colores, tamaños y tipos de letras pero no se observan más allá de esos recursos tecnológicos.

Como en cada uno de los trabajos evaluados fue muy importante calificar la ortografía, como se ha comentado anteriormente, este rubro tiene una facilidad de ser detectada y corregida al utilizar una tableta o computadora, por lo cual el 65% (18) de los alumnos presentaron su producto final sin errores ortográficos, mientras que el 21% (6) falló únicamente en algunas acentuaciones pero el 7% (2) erraron al acentuar y al escribir una minúscula en lugar de una mayúscula después de algún punto, y de igual manera el 7% (2) tuvieron demasiados errores ortográficos al convertir la primera parte de su producto establecido en Word Art a Power Point.

Una vez observado, analizado y evaluado cada uno de los productos finales, se llevó a cabo la última etapa del proyecto didáctico “Escribir textos narrativos y hacer un compendio digital”.

Como última etapa (socialización) durante la última sesión número 22 la muestra socializó su producto final ante la comunidad escolar la cual consistió en presentar a los alumnos más pequeños la creación de sus textos narrativos a través de diapositivas creadas en Power Point con el fin de entretener, hacer pasar un rato agradable a sus compañeros y demostrar como la tecnología influye en nuestros tiempos, puede utilizarse de manera innovadora y creativa para el desarrollo de los temas, aprendizajes esperados planteados en el plan y programa vigente.

6.4 Valorar el uso de la tableta como herramienta para favorecer la redacción de textos.

Al finalizar el proyecto didáctico “Escribir textos narrativos y elaborar un compendio digital” Los alumnos fueron autoevaluados con una prueba escrita para poder obtener resultados finales del proyecto, y conocer que tan útil fue para ellos utilizar la tableta y la tecnología para favorecer la redacción de textos narrativos, estos cotejados con una escala valorativa (ver anexo 9).

Al analizar las autoevaluaciones que los alumnos realizaron se obtuvieron los siguientes resultados demostrados en la tabla 3.

Tabla 3. Análisis de resultados de la autoevaluación.

CATEGORIAS RUBROS		E	B	R	D
Fábula	Identifico las características de las fábulas	8	14	5	1
	Conozco la función o propósito de las fábulas	15	9	4	0
	Analizo la moraleja de cada fábula.	9	5	10	4
Leyenda	Distingo elementos reales y hechos ficticios	18	8	2	0
	Identifico las características de las	13	8	5	2

	leyendas				
Cuentos	Identifico las características del cuento	16	8	4	0
	Utilizo mi creatividad para hacer las narraciones más interesantes.	8	16	3	1
Recursos literarios	Describo personajes y lugares utilizando adverbios, adjetivos, verbos.	10	9	6	3
	Utiliza las letras mayúsculas al principio del texto y después de un punto.	16	8	3	1
Ortografía	Acentúo las palabras correctamente al clasificarlas.	14	6	3	5
	Identifico en que momento utilizar los signos de puntuación.	15	6	4	3
Coherencia y cohesión	Escribo narraciones siguiendo un orden cronológico.	8	10	4	6
	Conecto correctamente mis oraciones hasta crear párrafos.	5	15	8	3
	Enlazo las partes de mi texto narrativo.	6	14	4	4
La tableta	Es un recurso que me motiva a trabajar en las redacciones de mis tareas de manera:	25	3	0	0
	Trabajo más rápido, ordenada y limpia de manera:	28	0	0	0
	A través de ella realizo mis tareas de manera:	24	4	0	0

Nota: Elaborada por el autor.

Al cotejar los resultados de las autoevaluaciones y de las producciones finales, se puede afirmar que la propuesta didáctica “escribir textos narrativos y hacer un compendio digital” fue de gran utilidad para ayudar a los alumnos a redactar textos de manera más divertida, innovadora, práctica y motivante. La tableta como recurso para favorecer la redacción de textos fue punto indispensable para llevar a cabo esta propuesta didáctica, los alumnos al responder sus autoevaluaciones de manera sincera permitió observar como tuvo un resultado positivo este proyecto.

7. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

7.1 Discusión

El presente capítulo pretende dar a conocer los hallazgos realizados durante la investigación, el contraste de los puntos de vista con los autores al obtener los resultados finales de la aplicación de la alternativa didáctica, así mismo también se hace mención de las conclusiones a las que se llegaron después del análisis de los resultados.

Al analizar detenidamente el problema al que se enfrentaban los alumnos y docentes, se planteó el primer objetivo, se revisaron detalladamente los autores mencionados y los resultados obtenidos, podemos citar a Cassany (1995) con lo siguiente:

Redactar, es expresar, mediante la palabra escrita y con orden lógico, nuestro pensamiento, con el fin de comunicar un contenido con significación. Una buena redacción y manejo del lenguaje depende, entonces del conocimiento de la lengua, y por otra parte, de la práctica. p. 86

Con la definición mencionada anteriormente por Cassany, se pretendió que los alumnos sean escritores de textos narrativos con una coherencia adecuada al nivel donde se encuentran por lo que se diseñó y aplicó una alternativa de solución que permitiera reducir o acabar con la apatía hacia la producción de textos en los alumnos. De tal manera, la aplicación de las actividades propuestas no sólo sirvió para mejorar la redacción de textos, si no que fueron útiles para alcanzar mejores resultados en el desempeño de los alumnos y trabajar en sana convivencia escolar.

Para lograr que los alumnos se interesen en producir textos narrativos, se utilizó como punto estratégico la motivación a través de un recurso tecnológico como es la tableta.

En base al segundo objetivo planteado en la propuesta didáctica, se parte de la planeación y aplicación del trabajo realizado dentro del aula, en donde se mencionan dos elementos fundamentales: el primero, la adquisición del aprendizaje y el segundo, la puesta en práctica del mismo. Los resultados de esta investigación nos permiten determinar algunas estrategias metodológicas docentes que ayudan al desarrollo de las competencias lingüísticas que se consiguen a través del recurso tecnológico indispensable para este trabajo.

Existen unas premisas que deben considerarse inherentes a las estrategias metodológicas docentes, y que las escuelas y los docentes debemos tener muy presentes: una que los estudiantes son sujetos de aprendizaje; y dos, que necesitamos propiciar las experiencias de aprendizaje para que ellos mismos vayan avanzando en el proceso de construcción de conocimientos.

Las estrategias facilitaron un trabajo más autónomo, principalmente al grabar, pues a cada momento se escuchaban para autoevaluar su lectura en voz alta, tomando decisiones para mejorar, logrando direccionar el proyecto por la metodología a la que nos aproxima el uso de las TIC mediante la enseñanza centrada en los procesos de aprender haciendo. Con lo anterior puede plantearse como un proceso orientado a la redacción de textos narrativos a través la motivación al manipular un recurso tecnológico es más fácil adquirir el aprendizaje propuesto.

Para poder determinar las estrategias adecuadas aplicables a alumnos de edades entre 10 y 13 años fue necesario conocer a profundidad cuales son los aspectos a considerar como se plantea en el objetivo general, a través de una investigación profunda una definición de textos narrativos tomando como referentes a autores como Gómez Redondo (1994), Estrada Carlos (2002), Margarita Gómez palacio (2000) y Daniel Cassany (1995): la redacción de textos narrativos es contar o narrar acontecimientos reales o ficticios que suceden o sucedieron en un determinado lugar o época, teniendo en cuenta la intervención de los personajes y hechos que sucedieron, el texto narrativo se desarrollan en un tiempo y un espacio que pueden ser reales o virtuales.

Definiendo un poco más en palabras de Gómez (1994)

“El texto narrativo permite realizar producciones orales y escritas con una coherencia, describiendo detalladamente lugares, personas e historias en general. La facultad de ser competente, de actuar de forma adecuada y efectiva, solo es posible cuando existe la capacidad de evaluar las capacidades y forma de actuar y de igual forma la responsabilidad que ello conlleva para alcanzar el resultado esperado”. p. 78

Durante el proceso los alumnos deben tomar en consideración las diferentes perspectivas y posibilidades, una actitud participativa acorde, no sólo en lo individual sino también en lo social. Lo anterior hace referencia a la aplicación y evaluación de las estrategias propuestas en los objetivos 2 y 3 ya que se consideraron diversos aspectos que para los alumnos representan no solo conocimientos, sino habilidades, capacidades y algo que ellos por su corta edad aun no conocen muy bien que es la toma de decisiones.

De manera general se puede mencionar que al determinar los resultados se reconoce que la redacción de textos narrativos a partir de un recurso tecnológico ayuda a desarrollar conocimientos, obligándolos a ponerlos en práctica al realizar sus producciones individuales o colectivas, además crea interés y fomenta la creatividad. Si esta práctica se vuelve cotidiana e incorporada al aprendizaje se estarán formando alumnos con competencias lingüísticas.

7.2 Conclusiones

En este apartado se pretende dar a conocer las conclusiones a las que se llegaron al finalizar este trabajo de investigación, me parece pertinente comenzar retomando las palabras de Cassany, (1995b)

Los procesos de composición del escrito son una línea de investigación psicolingüística y un movimiento de la renovación de la enseñanza o de escritura, es decir todo lo que piensa, hace y escribe un autor desde que se plantea producir un texto hasta que termina la versión definitiva. Ha recibido mucha influencia de la psicología cognitiva y la lingüística del texto, y está provocando importantes cambios en la enseñanza de la escritura. p.34

El aprendizaje de la lectoescritura es para toda la vida, y para hacerlo atractivo, se ha evaluado una propuesta innovadora que tiende a motivar a los niños, propiciando al mismo tiempo el desarrollo de competencias relacionadas con el uso de herramientas tecnológicas que los colocan en una mejor posición a futuro en el mundo del trabajo y en la vida social en general.

Esta investigación se planteó que a través del uso de la tecnología se podría fortalecer el proceso de la redacción de textos en alumnos de quinto grado, constatando este supuesto al momento de que los alumnos lograron adquirir aprendizajes nuevos respecto al uso de las TIC, y al aprovechar los beneficios que ofrecen las diversas herramientas tecnológicas para avanzar en su proceso de lectura y escritura de acuerdo a los saberes previos y a las necesidades requeridas por cada uno de ellos.

Asimismo, un elemento importante con el empleo de estas herramientas tecnológicas, se relaciona con el siguiente objetivo (diseño y aplicación), determinando que el proyecto pedagógico de aula alcanzó un carácter lúdico, interactivo y accesible. En esta ocasión algunos hechos relevantes de su aplicación permiten concluir que la apatía por la lectura y la escritura nace precisamente por lo tedioso de hacer lo mismo todos los días, es decir tomar un libro, leer una lectura dos o tres veces para grabársela y escribir lo que lograron retener; por lo tanto trabajar con un recurso que cada vez más se ve incluido en las actividades diarias, es una oportunidad de innovar obteniendo que los alumnos se sientan interesados por lo que aprenden y sobre todo, logrando que cada vez su aprendizaje sea más autónomo al dirigir sus propias actividades para la consecución de una meta común.

Para crear alumnos motivados a producir textos narrativos no es suficiente enseñar características y aprendizajes, sino que los docentes deben continuamente motivarlos, retarlos a ser mejores de lo que creen y proporcionarles estrategias y materiales que sean de la adquisición del aprendizaje más provechoso para que al momento de ponerlos en práctica obtengan productos en calidad y no en cantidad.

En el último objetivo planteado, se determina la valoración del recurso a favor de la redacción de textos narrativos, llevando a asegurar que su aplicación dentro de un proyecto didáctico fue satisfactoria ya que las diversas actividades a través de la tecnología permitieron a los alumnos avanzar con las dificultades presentadas en su proceso, ratificando que la tableta es un agente de apoyo para el estudiante al facilitarle la escritura correcta de palabras señalando errores ortográficos y gramaticales para analizar y corregir en su caso, o bien, el uso de software como referente para apoyar a quienes tienen un ritmo de aprendizaje más lento pues a

través del juego van consolidando los aprendizajes, y por qué no, también para aquellos con un ritmo de trabajo avanzado pues, en este caso, se pudo dar la oportunidad a los niños de explorar por su cuenta los programas para desarrollar mayor habilidad, adquirir otros aprendizajes y superar retos mientras el resto concluye su trabajo, nivelando de esta forma el trabajo que se realiza en el aula al realizar actividades diferencias con relevancia y resultados positivos.

Al concluir la investigación, analizar y tomar conciencia sobre los resultados, se puede mencionar que el diseño de la alternativa de solución favorece la redacción de textos, por lo que se establece como pertinente, puesto que los alumnos al sentirse motivados con un recurso innovador y de interés para ellos como son las tabletas, los diversos software con juegos didácticos para analizar las características de los textos narrativos y trabajar con las actividades impresas que se les proporcionaban les fomentó a redactar textos narrativos en donde la creatividad se hacía presente en cada uno de ellos. Al construir las producciones finales se puso en práctica los conocimientos, habilidades y actitudes de los alumnos los cuales fueron indispensables al trabajar en parejas.

Al socializar la producción final se pudo observar que los alumnos mantuvieron la cordura al momento de leer sus trabajos a alumnos menores, y se sintieron aún más motivados al escuchar que sus escritos fueron del agrado de los compañeros, por ello se puede mencionar que al trabajar con un proyecto didáctico y un recurso el cual muchos nunca habían utilizado fue de gran provecho para su aprendizaje.

La tecnología como recurso, es indispensable y provechoso, pero de igual manera puede tener sus complicaciones puesto que a los 28 alumnos del 5 grado grupo "A" se les hizo entrega de una tableta, de las cuales a mitad del ciclo escolar ya se encontraba bloqueadas el 39% de ellas, por lo cual se tuvo que realizar un ajuste a la planeación didáctica para que los alumnos pudieran trabajar en parejas y así compensar a los alumnos que ya no contaban con este recurso.

A manera de resumen, la incorporación de las TIC al aula de clase, acompañada del planteamiento de objetivos pedagógicos claros y precisos, brindan espacios de enseñanza significativos, los cuales requieren de un docente dispuesto a mediar el aprendizaje, la apropiación de conocimientos y el fortalecimiento de

competencias, habilidades y procesos cognitivos necesarios en la formación integral del ser humano. Las tecnologías son herramientas que permiten afianzar el proceso de aprendizaje de todos los estudiantes, sin importar su edad, grado, nivel socio-económico, raza o cualquier otro aspecto.

8. RECOMENDACIONES

A continuación después de haber concluido con esta investigación y con base en los resultados obtenidos se hacen las siguientes recomendaciones a los diferentes actores del contexto educativo donde se llevó a cabo este estudio.

En las escuelas primarias a través de las prioridades que se manejan en los Consejos Técnicos Escolares (CTE) se pretende que se cumpla el compromiso de la formación de ciudadanos aptos para escribir de manera correcta siendo capaces de redactar diversos tipos de textos con sus características adecuadamente. Por lo que se requiere el Diseño proyectos durante estos consejos para atender la problemática de la redacción de textos que se encuentra en todos los grados escolares.

Es necesario que los docentes utilicen recursos innovadores que sean fáciles de captar la atención de los alumnos para lograr los aprendizajes esperados, esto a través de estrategias y actividades que los capaciten a la utilización de sus habilidades, actitudes, conocimientos y valores tal como lo menciona la RIEB 2011, en competencia comunicativa “identificar las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas” comprende que el conocimiento de las características y significado de los textos, atendiendo a su tipo, contexto en el que se emplean y destinatario al que se dirigen. Se refiere también al empleo de las diferentes modalidades de lectura, para lograr una construcción de significado. Así como a la producción de textos escritos que consideren el contexto, el destinatario y los propósitos que busca, empleando estrategias de producciones diversas.

De igual manera es necesario Impartir a los docentes y directivos cursos para la creación de estrategias y planeación de actividades donde se aborde la escritura y sus componentes integrando y proporcionando recursos de calidad para trabajar con ello sin inconvenientes, es decir, facilitar a las escuelas recursos tecnológicos para lograr un mayor un mayor interés por parte de los alumnos.

La plantilla escolar debe brindarse apoyo mutuo para el empleo y desarrollo de estrategias didácticas que atiendan a las diversas dificultades al hablar sobre la redacción de textos.

Es indispensable que los alumnos construyan su aprendizaje en ambientes de respeto en donde los alumnos tengan confianza de trabajar individual y en colectivo fomentando una actitud participativa entre ellos para el logro de una convivencia escolar sana y finalmente socializar las producciones de los alumnos para motivarlos a realizar producciones cada vez mejores a través de la orientación dinámica para componer lo producido erróneamente.

Se debe tener conocimiento de los textos narrativos y sobre las estrategias que pueden emplear realizando constantemente talleres educativos para fomentar la redacción de textos.

A los investigadores educativos interesados, realizar investigaciones enfocadas a la problemática de la falta de interés por la producción de textos para identificar las causas diseñando nuevos proyectos educativos para que sean puestos en práctica por los directivos y maestros en los diferentes centros escolares para erradicar las problemáticas planteadas y hacer públicos los resultados obtenidos para que sean de gran ayuda a otros investigadores.

REFERENCIAS

- Ávila, M. (2011) El software como herramienta para el desarrollo de habilidades.
Revista Actualidades Investigativas en Educación.
- Bal, S. (1987) Historia, narración y memoria. Akal: Colombia.
- Baquero, R. (1997). Vigotsky y el aprendizaje escolar. Aique: Buenos Aires.
- Barthes, F. (1997). Textos narrativos y sus características. Aique: Buenos Aires.
- Batista, M. (2007). Tecnologías de la información y la comunicación en la escuela.
Recuperado el 16 de agosto de 2016 en:
<http://www.me.gov.ar/curriform/publica/tic.pdf>
- Cassany, D. (1993). "corregir la ortografía". Barcelona. Paidós.
- Cassany, D. (1995^a) La cocina de la escritura. Editorial Empúries Barcelona: España.
- Cassany, D. (1995^b). Describir el escribir. Paidós: España.
- Cítuk, D. (2010). "México y las Tic en educación básica". Disponible en línea el 5 de junio de 2010 en:
http://eformadores.redescolar.ilce.edu.mx/revista/e_formadores_pri_10/articulos/dulce_cituk_feb2010.pdf
- Cobos, M. (2009). Nuevas tecnologías aplicadas a la educación. McGraw Hill:
México.
- Díaz, A. (2013) secuencias de aprendizajes ¿un problema del enfoque de competencias o un reencuentro con perspectivas didácticas? McGraw Hill:
México.
- Enciclopedia de los municipios y delegaciones de México (2015) disponible en línea en:

<http://www.inafed.gob.mx/work/enciclopedia/EMM31yucatan/municipios/31022a.html/14-septiembre-2015>.

García, E. (2011). *Pedagogía constructivista y competencias: lo que los maestros necesitan saber*. Trillas: México.

Garrido, M. (2004). *Nueva introducción a la teoría de la literatura*. Síntesis: Madrid.

Gómez, L. (1994) *Los textos narrativos para el desarrollo de aprendizajes*. Trillas: México.

Gómez, M. (1998). *La producción de textos en la escuela*. SEP: México.

Granados, O. (2015) *Las TIC en la enseñanza de los métodos*. Cuaderno Granica: Argentina.

Gutiérrez, E. (2012) *Modelos socioconstructivistas y colaborativos en el uso de las TIC en la formación inicial del profesorado*. Ariel: España

Hernández, R., Fernandez, C., & Batipsta, P. (2002). *Metodología de la Investigación*. Mexico. Mc. Graw Hill. 3ra edición.

Hernández, R., Fernandez, C., & Batipsta, P. (2006). *Metodología de la Investigación*. Mexico. Mc. Graw Hill. 4ra edición.

Hernández, R., Fernandez, C., & Batipsta, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. Mexico. Mc. Graw Hill. 6ta edición.

INEGI (2014). Instituto Nacional de Estadística y Geografía. Disponible en línea en: www.INEGI.ORG_MX.

Jornet, G. (2011). *Propuesta de enseñanza: Lectura y literatura*. Paidós: España

Kolb, D. (1998). *“Manual estilos de aprendizaje”*. Catedral: Madrid.

León y Montero (2003). *“Metodología de la investigación”*. México. Mc Graw Hill. 4ta edición.

- Levin, Jack (1994). Fundamentos de estadística en la investigación social. México. Harla. 2da edición.
- Mayer, R. (2001). Diseño de sistemas interactivos. Unidad interamericana de Colombia: Colombia.
- Ogalde, D. (2013) La tecnología en l enseñanza abierta y la educación a distancia. Trillas: México.
- Olivares, J (2012) Las TIC como apoyo didáctico, una propuesta para la enseñanza aprendizaje. Tesis doctoral UPN 0-99.
- Piaget, J. (1987) La formación en el símbolo del niño. Trillas. México.
- Piaget, J. (1991). Desarrollo del niño y del adolescente. Trillas: México.
- Piaget, J. (1998). Una teoría de maduración cognitiva. Trillas: México.
- Sánchez, G. (2001). "Uso de la tecnología en el aula". Trillas: México.
- Savater (1998). "El valor de educar". Ariel: España.
- SEP (2011^a). Programa de estudios 2011. Educación Básica. México.
- SEP (2015). Programa de Inclusión y Alfabetización Digital. Educación Básica. México.
- SEP, (2011^b) Guía para el maestro. Educación Básica. México.
- Servín, E. (2011). Modelos tecnológicos. Bid: Washintong d.C.
- Varas, G. (2012) aplicación de módulos de aprendizaje para mejorar la producción de textos narrativos tesis doctoral UPN 0-99.
- Vernón, S. (1996). Tres distintos enfoques en las propuestas de alfabetización inicial. Básica, Revista de la escuela y el maestro. México.
- Vigotsky, L. (1996). Teorías del desarrollo Cognitivo. México: McGraw Hill.

Vigotsky, L. (1999). Teorías del desarrollo cognitivo. McGraw Hill: México.

Villareal, M. (2010) Una experiencia en el empleo de las TIC. Trillas: México.

ANEXOS

Anexo 1
Solicitud de permiso



MERIDA, YUCATÁN A 11 DE MARZO DE 2016

ASUNTO: OFICIO DE AUTORIZACIÓN

LUCELLY DEL SOCORRO ORTIZ PACHECO
DIRECTOR DE LA UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD 041
"MARIA LAVALLA URBINA"

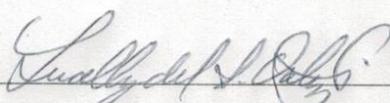
EN MI CALIDAD DE DIRECTOR DE LA ESCUELA PRIMARIA "ELVIA CARRILLO PUERTO" CON C.C.T. 31DPRO2094I AUTORIZO A LA L.E.P. **MARIELA MARGARITA GÓNGORA SÁENZ** MAESTRA FRENTE A GRUPO, REALICE LA INVESTIGACIÓN PERTINENTE A LA EJECUCIÓN DE SU TESIS TITULADA "**LA TABLETA: HERRAMIENTA PARA FAVORECER LA REDACCIÓN EN ALUMNOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA**" CUYO OBJETIVO ES QUÉ POR MEDIO DE LA TABLETA SE MOTIVE A LOS ALUMNOS A FORTALECER LA REDACCIÓN DE TEXTOS NARRATIVOS SE EN EL QUINTO GRADO DE ESTA ESCUELA PRIMARIA.

PERIODO DE APLICACIÓN: ABRIL – MAYO DE 2016

NÚMERO DE HORAS: 40 HORAS

AL EFECTO HE DISPUESTO QUE EL PERSONAL DE ESTA INSTITUCIÓN LE BRINDEN LAS FACILIDADES NECESARIAS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS.

DIRECTORA DE LA ESCUELA



PROFRA. LUCELLY DEL SOCORRO ORTIZ PACHECO



ESD. PRIM. I.P.D.
ELVIA CARRILLO
PUERTO
CLAVE: 31DPRO2094I
MÉRIDA, YUCATÁN

Anexo 3
Planeación didáctica

Escuela Primaria: “Elvia carrillo Puerto” C.C.T. 31DPR02094I Z.E. 028 Turno: Vespertino Organización: Completa Tipo: Federal Ubicación: Mérida, Yucatán. Colonia: San Marcos Noco. Grado: 5° Grupo: “A” Total de alumnos: 28 Mujeres: 17 Hombres: 11			
Proyecto:	“Escribir textos narrativos y hacer un compendio digital”		
Asignatura:	Español	Tipo de texto:	Narrativo
Propósitos:	<u>Comunicativo</u>	<u>Didáctico</u>	
	<ul style="list-style-type: none"> • Dar a conocer a la comunidad escolar a través de proyecciones digitales los textos narrativos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Emplea diferentes estrategias textuales para persuadir a un público a través del uso de la tableta para fomentar la redacción de textos narrativos. 	
Aprendizajes esperados:	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica las características de los textos narrativos. <ul style="list-style-type: none"> • Comprende la función de cada texto narrativo. • Redacta un texto empleando párrafos temáticos delimitados convencionalmente. • Emplea la puntuación correcta para organizar sus textos narrativos. 		
Temas de reflexión:	<p><u>Comprensión e interpretación:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Significado implícito de las fábulas y sus moralejas • Elementos de la realidad y fantasía en relatos (leyendas). • Sentido literal y figurado de las palabras o frases en un poema. • Diálogos y formas de intervención de un personaje en la trama. <p><u>Propiedades y tipos de textos:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Características y función de las fábulas y leyendas. • Recursos literarios empleados en la escritura de fábulas, poemas y en la descripción de personajes. • Estructura y función de los guiones teatrales (tramas, personajes, escenas, actos, entre otros). <ul style="list-style-type: none"> • Frases adjetivas para describir personajes. <p><u>Conocimiento del sistema de escritura y ortografía:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ortografía convencional a partir del uso de modelos. <ul style="list-style-type: none"> • Uso convencional de las mayúsculas. • Coherencia y cohesión empleado en redacciones. • Correspondencia entre la puntuación y los signos de ortografía. <p><u>Aspectos sintácticos y semánticos:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Adaptación del lenguaje para ser escrito. • Redacción de un texto en párrafos temáticos delimitados a través de puntuación, espacios en blanco y uso de mayúsculas. • Recursos literarios para crear un efecto poético (rima, métrica, adjetivos). 		

Competencias que se favorecen:	<ul style="list-style-type: none"> • Emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender. • Identificar las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas. • Analizar la información y emplear el lenguaje para la toma de decisiones. • Valorar la diversidad lingüística y cultural de México. 	
Competencias digitales:	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad e innovación. • Comunicación y colaboración. 	
INICIO		
Sesión: 1	Lunes 18 de abril	Tiempo aproximado: 2 horas
Recursos: <ul style="list-style-type: none"> • Video “la importancia de la escritura”. • Presentación de Power Point del proyecto. • Video “trabajo en equipo”. 	<ul style="list-style-type: none"> • Visualizarán el video “la importancia de la lectura” y posteriormente comentarán sobre lo observado. • Se explicará por medio de diapositivas una presentación donde se explicó el trabajo a realizar (etapas, tiempo, recursos, temas, productos). • Los alumnos cuestionarán si tienen alguna duda o aportarán ideas para mejorar el proyecto. • Presentación de un proyecto sobre “el trabajo en equipo” • Se hará conciencia en los alumnos para compartir su recurso innovador (tableta) con su compañero. • Organización de binas a partir de sus ritmos de aprendizaje. 	
DESARROLLO		
Sesión 2	Martes 19 de abril	Tiempo aproximado: 3 horas
Recursos: <ul style="list-style-type: none"> • Presentación de Power Point de las características de las reglas ortográficas <ul style="list-style-type: none"> • Tableta • Equipo de computo <ul style="list-style-type: none"> • Software Jclíc Indicadores de evaluación: <ul style="list-style-type: none"> • Participación activa durante la sesión • Presentación de Power Point. 	Tema: reglas ortográficas <ul style="list-style-type: none"> • Proyección de la presentación “características de las reglas ortográficas” • Preguntas para conocer el entendimiento de los alumnos hasta el momento • Presentación del programa Jclíc • Los alumnos encontrarán un memorama y crucigrama a partir del programa Jclíc en donde jugarán con las definiciones de las reglas ortográficas. • En su tableta, realizarán una presentación sobre las características de las reglas ortográficas de acuerdo a lo que aprendieron durante la sesión. 	
Sesión 3	Miércoles 20 de abril	Tiempo aproximado: 1 hora
Recursos: <ul style="list-style-type: none"> • Productos de presentaciones de la sesión anterior <ul style="list-style-type: none"> • Tableta • Equipo de computo <ul style="list-style-type: none"> • Actividad impresa. Indicadores de evaluación: <ul style="list-style-type: none"> • Participación activa durante la sesión • Presentación de Power Point. • Actividad impresa 	Tema: reglas ortográficas <ul style="list-style-type: none"> • Activación de conocimientos previos sobre el tema visto en la sesión anterior • Al azar, pasarán 2 binas a presentar sus productos de la sesión anterior ante sus compañeros a través del cañón. • Se les entregará una actividad imprimible para saber y conocer el aprendizaje adquirido sobre este tema. 	
Sesión 4	Jueves 21 de abril	Tiempo aproximado: 3 horas

<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentación de Power Point de las características de los signos de puntuación <ul style="list-style-type: none"> • Tableta • Equipo de computo <ul style="list-style-type: none"> • Software Jclíc <p>Indicadores de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación activa durante la sesión • Escrito en WordArt de los signos de puntuación. 	<p>Tema: signos de puntuación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proyección de la presentación “características de los signos de puntuación” • Preguntas para conocer el entendimiento de los alumnos hasta el momento • Los alumnos encontrarán un memorama y completar las oraciones a partir del programa Jclíc en donde jugarán con las definiciones de los signos de puntuación. • En su tableta, realizarán un escrito en WordArt sobre las características de los signos de puntuación de acuerdo a lo que aprendieron durante la sesión. 	
Sesión 5	Viernes 22 de abril	Tiempo aproximado: 1 hora
<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Productos de presentaciones de la sesión anterior <ul style="list-style-type: none"> • Tableta • Equipo de computo • Actividad impresa. <p>Indicadores de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación activa durante la sesión • Escritos en WordArt • Actividad impresa 	<p>Tema: signos de puntuación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Activación de conocimientos previos sobre el tema visto en la sesión anterior • Al azar, pasarán 3 binas a presentar sus productos de la sesión anterior ante sus compañeros a través del cañon. • Se les entregará una actividad imprimible para saber y conocer el aprendizaje adquirido sobre este tema. 	
Sesión 6	Lunes 25 de abril	Tiempo aproximado: 3 horas
<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentación de Power Point sobre la coherencia y cohesión <ul style="list-style-type: none"> • Tableta • Equipo de computo <ul style="list-style-type: none"> • Software Jclíc <p>Indicadores de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación activa durante la sesión • Escrito en WordArt con coherencia y cohesión. 	<p>Tema: coherencia y cohesión</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proyección de la presentación “coherencia y cohesión” • Preguntas para conocer el entendimiento de los alumnos hasta el momento • Los alumnos encontrarán un crucigrama y acomodación de párrafos a partir del programa Jclíc en donde jugarán con la coherencia y cohesión de un texto. • En su tableta, realizarán un escrito en WordArt sobre las características de los signos de puntuación de acuerdo a lo que aprendieron durante la sesión. 	
Sesión 7	Martes 26 de abril	Tiempo aproximado: 1 hora
<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Productos de la sesión anterior <ul style="list-style-type: none"> • Tableta • Equipo de computo • Actividad impresa. <p>Indicadores de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación activa durante la sesión • Escritos en WordArt • Actividad impresa 	<p>Tema: coherencia y cohesión</p> <ul style="list-style-type: none"> • Activación de conocimientos previos sobre el tema visto en la sesión anterior • Al azar, pasarán 2 binas a presentar sus productos de la sesión anterior ante sus compañeros a través del cañon. • Se les entregará una actividad imprimible para saber y conocer el aprendizaje adquirido sobre este tema. 	
Sesión 8	Miércoles 27 de abril	Tiempo aproximado: 2 horas
<p>Recursos:</p>	<p>Tema: Retroalimentación de los tres temas.</p>	

<ul style="list-style-type: none"> • Tableta • Equipo de computo <p>Indicadores de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación activa durante la sesión 	<ul style="list-style-type: none"> • Activación de conocimientos previos sobre los temas vistos anteriormente. • A partir de los juegos interactivos de Jclic, se les presentará a los alumnos un memorama, crucigrama y sopa de letras con las características de los temas anteriores. • El docente brindará apoyo a los alumnos que tengan dificultad en recordar las características de cada uno de los temas vistos con anterioridad. 	
Sesión 9	Lunes 2 de mayo	Tiempo aproximado: 2 horas
<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentación de Power Point sobre las características de los cuentos • Tableta • Biblioteca digital. • Equipo de computo <p>Indicadores de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación activa durante la sesión. • Esquema de aprendizaje. 	<p>Tema: el cuento</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proyección de la presentación “el cuento y sus características” • Preguntas para conocer el entendimiento de los alumnos hasta el momento • Los alumnos buscarán en su tableta la biblioteca digital y encontrarán un cuento en donde identificarán las partes mencionadas anteriormente. • En su tableta, realizarán un esquema de aprendizaje sobre las características del cuento de acuerdo a lo que aprendieron durante la sesión. 	
Sesión 10	Martes 3 de mayo	Tiempo aproximado: 1 hora
<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Productos de la sesión anterior • Tableta • Equipo de computo • Actividad impresa. <p>Indicadores de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación activa durante la sesión • Esquema de aprendizaje. • Actividad impresa 	<p>Tema: el cuento</p> <ul style="list-style-type: none"> • Activación de conocimientos previos sobre el tema visto en la sesión anterior • Al azar, pasarán 2 binas a presentar sus productos de la sesión anterior ante sus compañeros a través del cañón. • Los alumnos jugarán con el software Jclic un crucigrama que hable sobre las características de los cuentos. • Se les entregará una actividad imprimible para saber y conocer el aprendizaje adquirido sobre este tema. 	
Sesión 11	Miércoles 11 de mayo	Tiempo aproximado: 2 horas
<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentación de Power Point sobre las características de la fábula • Tableta • Biblioteca digital. • Equipo de computo <p>Indicadores de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación activa durante la sesión. • Escrito. 	<p>Tema: la fábula</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proyección de la presentación “la fábula y sus características” • Preguntas para conocer el entendimiento de los alumnos hasta el momento • Los alumnos buscarán en su tableta la biblioteca digital y encontrarán una fábula en donde identificarán las partes mencionadas anteriormente. • En su tableta, realizarán un escrito en WordArt sobre las características de la fábula de acuerdo a lo que aprendieron durante la sesión. 	
Sesión 12	Jueves 12 de mayo	Tiempo aproximado: 1 hora
<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Productos de la sesión anterior • Tableta • Equipo de computo 	<p>Tema: la fábula</p> <ul style="list-style-type: none"> • Activación de conocimientos previos sobre el tema visto en la sesión anterior • Al azar, pasarán 4 binas a presentar sus productos de la 	

<ul style="list-style-type: none"> • Actividad impresa. Indicadores de evaluación: <ul style="list-style-type: none"> • Participación activa durante la sesión • Escrito en WordArt. • Actividad impresa 	sesión anterior ante sus compañeros a través del cañon. <ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos jugarán con el software Jclic un memorama que hable sobre las características de las fábulas. • Se les entregará una actividad imprimible para saber y conocer el aprendizaje adquirido sobre este tema. 	
Sesión 13	Lunes 16 de mayo	Tiempo aproximado: 2 horas
Recursos: <ul style="list-style-type: none"> • Presentación de Power Point sobre las características de las leyendas • Tableta • Biblioteca digital. • Equipo de computo Indicadores de evaluación: <ul style="list-style-type: none"> • Participación activa durante la sesión. • Mapa conceptual. 	Tema: la leyenda <ul style="list-style-type: none"> • Proyección de la presentación “la leyenda y sus características” • Preguntas para conocer el entendimiento de los alumnos hasta el momento • Los alumnos buscarán en su tableta la biblioteca digital y encontrarán una leyenda en donde identificarán las partes mencionadas anteriormente. • En su tableta, realizarán mapa conceptual en Power Point sobre las características de las leyendas de acuerdo a lo que aprendieron durante la sesión. 	
Sesión 14	Martes 17 de mayo	Tiempo aproximado: 1 hora
Recursos: <ul style="list-style-type: none"> • Productos de la sesión anterior • Tableta • Equipo de computo • Actividad impresa. Indicadores de evaluación: <ul style="list-style-type: none"> • Participación activa durante la sesión • Mapa conceptual. • Actividad impresa 	Tema: la leyenda <ul style="list-style-type: none"> • Activación de conocimientos previos sobre el tema visto en la sesión anterior • Al azar, pasarán 3 binas a presentar sus productos de la sesión anterior ante sus compañeros a través del cañon. • Los alumnos jugarán con el software Jclic una sopa de letras que hable sobre las características de las leyendas. • Se les entregará una actividad imprimible para saber y conocer el aprendizaje adquirido sobre este tema. 	
Sesión 15	Miércoles 18 de mayo	Tiempo aproximado: 2 horas
Recursos: <ul style="list-style-type: none"> • Tableta • Equipo de cómputo Indicadores de evaluación: <ul style="list-style-type: none"> • Participación activa durante la sesión 	Tema: Retroalimentación de los tipos de textos narrativos. <ul style="list-style-type: none"> • Activación de conocimientos previos sobre las características de los diversos tipos de textos narrativos. • A partir de los juegos interactivos de Jclic, se les presentará a los alumnos un memorama, crucigrama y sopa de letras con las características de los textos anteriores. • El docente brindará apoyo a los alumnos que tengan dificultad en recordar las características de cada uno de los temas vistos con anterioridad. 	
Sesión 16	Jueves 19 de mayo	Tiempo aproximado: 2 horas
Recursos: <ul style="list-style-type: none"> • Tableta. • Biblioteca digital. • Productos realizados anteriormente. Indicadores de evaluación: <ul style="list-style-type: none"> • producción de textos 	Tema: realización de su producto final <ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos elegirán el texto narrativo con el que querrán trabajar para la realización de su producto final. • Una vez elegido el tipo de texto narrativo, revisarán sus producciones para recordar sus características. • Comenzarán a redactar su texto narrativo en WordArt sin perder de vista sus partes (inicio, desarrollo y cierre). 	
Sesión 17	Viernes 20 de mayo	Tiempo aproximado: 2 horas
Recursos: <ul style="list-style-type: none"> • Tableta. 	Tema: realización de su producto final	

<ul style="list-style-type: none"> • Productos realizados anteriormente. Indicadores de evaluación: <ul style="list-style-type: none"> • producción de textos 	<ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos terminarán de realizar su producción final tomando en cuenta a partir de sus producciones que tengan una correcta coherencia, ortografía y que utilicen de manera correcta los signos de puntuación. • Al finalizar deberán ver que su texto cumpla con los requisitos solicitados (título creativo, coherencia, signos de puntuación y reglas ortográficas). 	
Sesión 18	Lunes 23 de mayo	Tiempo aproximado: 2 horas
Recursos: <ul style="list-style-type: none"> • Tableta. • Equipo de cómputo • Productos realizados anteriormente. Indicadores de evaluación: <ul style="list-style-type: none"> • producción de textos 	Tema: primer borrador <ul style="list-style-type: none"> • Al azar, los alumnos pasarán a enseñar sus producciones en el cañon para ser coevaluados por sus compañeros de acuerdo a los indicadores que se solicitan. • Compondrán sus textos. 	
Sesión 19	Martes 24 de mayo	Tiempo aproximado: 2 horas
Recursos: <ul style="list-style-type: none"> • Tableta. • Equipo de cómputo • Productos realizados anteriormente. Indicadores de evaluación: <ul style="list-style-type: none"> • producción de textos 	Tema: segundo borrador <ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos restantes pasarán a enseñar sus producciones en el cañon para ser coevaluados por sus compañeros de acuerdo a los indicadores que se solicitan. • Compondrán sus textos. 	
CIERRE		
Sesión 20	Miércoles 25 de mayo	Tiempo aproximado: 2 horas
Recursos: <ul style="list-style-type: none"> • Tableta. • Texto narrativo Indicadores de evaluación: <ul style="list-style-type: none"> • Presentación de Power Point. 	Tema: realización de su producto final <ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos visualizarán una lista de aspectos que deberá tener su presentación de Power Point. • Realizarán sus diapositivas en Power Point como producto final para presentar en la socialización. 	
Sesión 21	Jueves 26 de mayo	Tiempo aproximado: 1 hora
Recursos: <ul style="list-style-type: none"> • Tableta. • Texto narrativo Indicadores de evaluación: <ul style="list-style-type: none"> • Presentación de Power Point. 	Tema: realización de su producto final <ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos terminarán sus diapositivas en Power Point como producto final para presentar en la socialización. • Lo presentarán de manera rápida ante sus compañeros para posteriormente presentarlos ante la comunidad escolar. 	
SOCIALIZACIÓN		
Sesión 22	Viernes 27 de mayo	Tiempo aproximado: 2 horas
<ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos presentarán sus producciones en diapositivas ante alumnos de grados inferiores, y posteriormente cuestionaran a la comunidad escolar sobre qué les parecieron los trabajos presentados. • Al regresar al salón de clases, los alumnos contestarán una escala valorativa para autoevaluarse sobre su desempeño en el proyecto finalizado. • El docente recapitulará los textos narrativos para realizar el compendio digital para que sea parte de la biblioteca del aula. 		

Anexo 4
Evidencias fotográficas.

Alumnos utilizando la tableta.



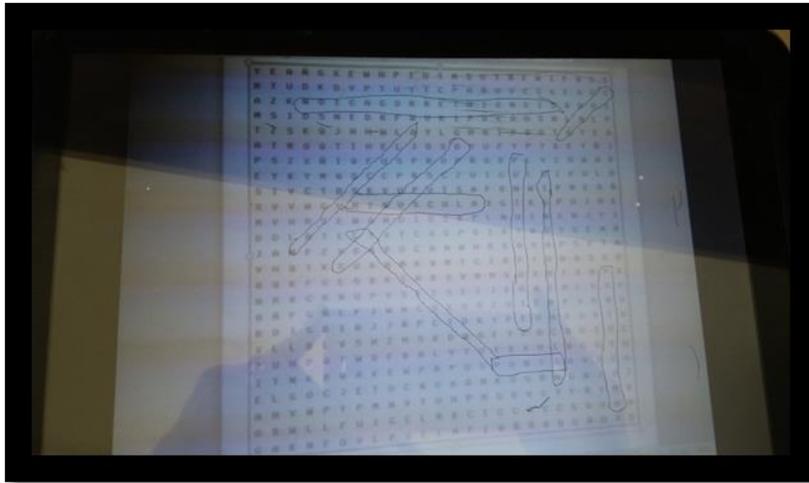
Alumnas visitando la biblioteca digital de aprende.mx.

Alumnos realizando sus producciones.



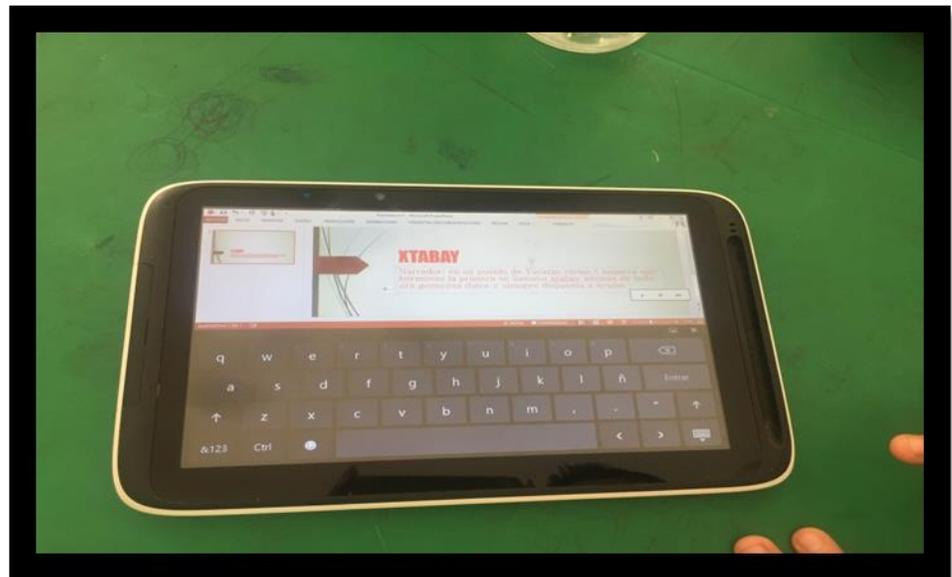
Alumnos en binas realizando su primer borrador.





Trabajo realizado en el software Jcllic

Realización de su producto final



Alumnos realizando el ensayo para presentar su producto final.

Anexo 5
Instrumentos de medición
Encuesta sobre habilidades tecnológicas

Nombre del alumno: _____

Instrucción. En las preguntas que se te presentan a continuación, tienes que marcar con una "X" sobre la opción que indique la respuesta correcta a tus conocimientos.

1. ¿Sabes utilizar una computadora o tableta?

Si
 Se me dificulta
 No

2. ¿Has tenido alguna?

Si
 No

3. ¿Alguna vez has utilizado la aplicación Word Art?

Si
 Se me dificulta
 No

4. ¿Alguna vez has utilizado la aplicación Power Point?

Si
 Se me dificulta
 No

5. ¿Sabes buscar información en internet?

Si
 Se me dificulta
 No

6. ¿Para qué utilizas la tableta?

Para hacer trabajos
 Para ver videos en internet
 Para escuchar Música
 Para jugar

7. ¿Te gustaría trabajar con ella en clases?

Si
 Algunas veces
 No

8. ¿Qué te gustaría hacer con tu tableta?

Para hacer trabajos
 Para ver videos en internet
 Para escuchar Música
 Para jugar

9. ¿Alguna vez has escrito un texto e insertado dibujos en una computadora o tableta?

Si
 No

10. ¿Sabes qué es un software?

Si
 No

Lista de cotejo. Identificación del nivel de escritura.

No.	Criterios/	Si (2)	No (1)
1	El escrito cumple con las normas gramaticales y ortográficas de la escritura		
2	Cada oración expresa una idea		
3	Las oraciones forman párrafos coherentes		
4	El escrito incluye y se focaliza en una idea central.		
5	Enriquecen idea principal con detalles relevantes		
6	El vocabulario es abundante y apropiado al tema		
7	El escrito tiene un orden que permite leerse con claridad		
8	El texto es interesante para el lector		
9	El texto se presenta con orden y limpieza		

Lista de cotejo. Estrategias que involucran el uso de la tableta para producir textos narrativos (ortografía y coherencia).

Criterio	Ítems	Si	No
Coherencia lineal	Presenta las ideas en orden lógico		
	El título es adecuado al contenido del trabajo		
	Expresa correctamente las oraciones		
	Hace uso de muchas muletillas		
Coherencia global	Es claro el mensaje		
	Hay ideas incompletas		
	Las ideas están ligadas entre sí		
	Las ideas se presentan con claridad		
	Existe una ilación entre párrafos		
Uso de mayúsculas	Utiliza las letras mayúsculas al principio del texto.		
	Comienza con mayúscula después de un punto.		
	Escribe la primera letra con mayúscula de nombres propios y ciudades.		
Segmentación	Las palabras, renglones y párrafos se encuentran debidamente separados.		
Legibilidad	Contiene la estructura según el tipo de texto.		
	La letra tiene un tamaño adecuado y es legible.		
	Existe limpieza en la redacción.		
Uso de signos de puntuación	Utiliza correctamente los signos de interrogación y exclamación.		
	Expresa correctamente el uso de guiones largos y cortos.		
TOTAL			

Lista de cotejo. Estrategias que involucran el uso de la tableta para producir textos narrativos (características de los textos narrativos)

Criterio	Ítems	Si	No
Contenido del texto	Incluye los elementos del texto narrativo: personajes, lugar, tiempo y narrador.		
	Considera la estructura del texto narrativo: inicio nudo y desenlace.		
	Presenta un título creativo que se refiera a su contenido		
	El contenido es original.		
Adecuación	Tiene en cuenta el tipo de destinatario.		
	Utiliza un vocabulario sencillo y claro.		
Coherencia	Escribe con una conexión sus ideas y describe en orden según la estructura y elementos del tipo de texto.		
Cohesión	Organiza las ideas, utilizando adecuadamente los elementos.		
Corrección ortográfica	Respetar las reglas de ortografía: puntuación, acentuación y el uso de mayúsculas.		

Lista de cotejo. Estrategias que involucran el uso de la tableta para producir textos narrativos (para evaluar el primer y segundo borrador)

No.	Criterios/	Si (2)	No (1)
1	El escrito cumple con las normas gramaticales y ortográficas de la escritura		
2	Cada oración expresa una idea		
3	Las oraciones forman párrafos coherentes		
4	El escrito incluye y se focaliza en una idea central.		
5	Enriquecen idea principal con detalles relevantes		
6	El vocabulario es abundante y apropiado al tema		
7	El escrito tiene un orden que permite leerse con claridad		
8	El texto es interesante para el lector		
9	El texto se presenta con orden y limpieza		

Rúbrica. Criterios de evaluación del producto final.

Categoría	Sobresaliente	Aprobado	Suficiente	Insuficiente
Portada	La portada cuenta con todos los datos y tiene un diseño creativo y atractivo.	La portada cuenta con los datos necesarios y tiene un diseño atractivo.	La portada cuenta algunos datos y su diseño se limita a los colores.	La portada no cuenta con datos importantes y su diseño no capta la atención.
El título del texto narrativo	Esta correctamente acomodado y es acompañado de recursos tecnológicos bien distribuidos. Es creativo y llamativo.	Está bien distribuido y acompañado de recursos tecnológicos. Es llamativo.	Está organizado y acompañado algún recurso tecnológico. Capta difícilmente la atención.	No se encuentra acomodado ni utiliza los espacios. Únicamente se observa un recurso tecnológico. No llama la atención.
Distribución del texto narrativo	Se encuentra correctamente distribuido, no satura la diapositiva de información y siempre contiene imágenes.	Distribuye la información de manera ordenada, casi siempre utiliza imágenes en las diapositivas.	Es ordenada pero satura algunas diapositivas con información y pocas veces se observa una imagen.	Satura la diapositiva de información y rara vez se observa alguna imagen.
Las imágenes	En cada diapositiva de aparecen imágenes relacionados con el tema y capta la atención fácilmente.	En la mayoría de la presentación, aparecen imágenes relacionados con el tema y en un primer momento capta la atención.	En algunas diapositivas aparecen imágenes con cierta relación del tema y se limita a utilizar colores para captar la atención.	Es una presentación pobre en imágenes y no es atractiva para captar la atención.
Otros recursos tecnológicos	Utiliza diferente tipo de letra, color, tamaño y realiza a su trabajo transiciones para hacerlo más creativo y atractivo.	Utiliza diferente tipo de letra, color, tamaño y realiza a su trabajo suficientes transiciones para hacerlo atractivo.	Utiliza diferente tipo de letra, color, tamaño y rara vez utiliza alguna transición.	Utiliza diferente tipo de letra, color, tamaño y realiza a su trabajo no se aprecian transiciones.
La ortografía	No existen errores ortográficos	La ortografía es buena. Falla en la acentuación	La ortografía es suficiente pero existen fallas en la acentuación y puntuación.	Existen importantes y demasiados errores ortográficos.

Escala valorativa. Autoevaluación del producto final.

Categorías Rubros		E (4)	B (3)	R (2)	D (1)
Fábula	Identifico las características de las fábulas				
	Conozco la función o propósito de las fábulas				
	Analizo la moraleja de cada fábula.				
Leyenda	Distingo elementos reales y hechos ficticios				
	Identifico las características de las leyendas				
Cuentos	Identifico las características del cuento				
	Utilizo mi creatividad para hacer las narraciones más interesantes.				
Recursos literarios	Describo personajes y lugares utilizando adverbios, adjetivos, verbos.				
Ortografía	Utiliza las letras mayúsculas al principio del texto y después de un punto.				
	Acentúo las palabras correctamente al clasificarlas.				
	Identifico en que momento utilizar los signos de puntuación.				
Coherencia y cohesión	Escribo narraciones siguiendo un orden cronológico.				
	Conecto correctamente mis oraciones hasta crear párrafos.				
	Enlazo las partes de mi texto narrativo.				
La tableta	Es un recurso que me motiva a trabajar en las redacciones de mis tareas de manera:				
	Trabajo más rápido, ordenada y limpia de manera:				
	A través de ella realizo mis tareas de manera:				

E= Excelente B= Bueno R= Regular D= Deficiente

Anexo 6
 Confiabilidad del instrumento
 Matriz de datos
 Piloteo
 Encuesta: sobre habilidades tecnológicas
 Test (X)

Ítems/ sujetos	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTAL
1	3	2	2	2	3	4	2	2	1	1	22
2	3	1	1	2	3	3	1	2	2	1	19
3	3	2	1	2	3	3	1	2	2	1	20
4	3	2	1	2	4	3	1	2	2	1	21
5	3	2	1	2	4	3	1	2	2	1	21
6	3	2	1	2	3	3	1	2	2	1	20
7	3	2	1	2	4	3	1	2	2	1	21
8	3	2	1	2	4	3	1	2	2	2	22
9	3	2	1	2	4	3	1	2	2	2	22
10	3	1	1	2	3	3	1	2	2	1	19
11	3	2	1	2	3	3	1	2	2	1	20
12	3	2	1	2	4	3	1	2	2	1	21
13	3	2	1	2	4	3	1	2	2	1	21
14	3	2	1	2	3	3	1	2	2	1	20
15	3	2	1	2	4	3	1	2	2	1	21
16	3	2	2	2	3	4	2	2	1	1	22
17	3	2	1	2	4	3	1	2	2	1	21
18	3	2	2	2	3	4	2	2	1	1	22
19	3	2	1	2	4	3	1	2	2	2	22
20	3	1	1	2	3	3	1	2	2	1	19
21	3	2	1	2	3	3	1	2	2	1	20
22	3	2	1	2	4	3	1	2	2	1	21
23	3	2	1	2	4	3	1	2	2	1	21
24	3	1	1	2	3	3	1	2	2	1	19
25	3	1	1	2	3	3	1	2	2	1	19
26	3	2	2	1	2	2	2	1	1	2	18
27	3	2	2	1	2	2	2	1	1	2	18
28	3	2	1	2	3	3	1	2	2	1	20
29	3	1	1	2	3	3	1	2	2	1	19
30	3	2	1	2	3	3	1	2	2	1	20

Matriz de datos
Piloteo
Encuesta: sobre habilidades tecnológicas
Retest (Y)

Ítems/ sujetos	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTAL
1											23
2	3	2	1	2	3	3	1	2	2	1	20
3	3	2	1	2	3	3	1	2	2	1	20
4	3	2	1	2	4	3	1	2	2	2	22
5	3	2	1	2	4	3	1	2	2	2	22
6	3	2	1	2	4	3	1	2	2	1	21
7	3	2	1	2	4	3	1	2	2	2	22
8	3	2	1	2	4	3	1	2	2	2	22
9	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	23
10	3	2	1	2	3	3	1	2	2	1	20
11	3	2	1	2	3	3	1	2	2	1	20
12	3	2	1	2	4	3	1	2	2	1	21
13	3	2	1	2	4	3	1	2	2	2	22
14	3	2	1	2	4	3	1	2	2	1	21
15	3	2	1	2	4	3	1	2	2	2	22
16	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	23
17	3	2	1	2	4	3	1	2	2	2	22
18	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	23
19	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	23
20	3	2	1	2	3	3	1	2	2	1	20
21	3	2	1	2	4	3	1	2	2	1	21
22	3	2	1	2	4	3	1	2	2	2	22
23	3	2	1	2	4	3	1	2	2	2	22
24	3	2	1	2	3	3	1	2	2	1	20
25	3	2	1	2	3	3	1	2	2	1	20
26	3	1	1	2	3	3	1	2	2	1	19
27	3	1	1	2	3	3	1	2	2	1	19
28	3	2	1	2	4	3	1	2	2	1	21
29	3	2	1	2	3	3	1	2	2	1	20
30	3	2	1	2	4	3	1	2	2	1	21

Procedimiento estadístico
Piloteo
Encuesta: sobre habilidades tecnológicas
Test (X) y retest (Y)

Sujetos	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	17	18	289	324	306
2	18	19	324	361	342
3	20	21	400	441	420
4	16	17	256	289	272
5	20	21	400	441	420
6	19	20	361	400	380
7	19	20	361	400	380
8	19	20	361	400	380
9	17	18	289	324	306
10	19	20	361	400	380
11	18	19	324	361	342
12	18	19	324	361	342
13	18	19	324	361	342
14	20	21	400	441	420
15	19	20	361	400	380
16	19	20	361	400	380
17	19	20	361	400	380
18	17	18	289	324	306
19	19	20	361	400	380
20	18	19	324	361	342
21	18	19	324	361	342
22	17	18	289	324	306
23	18	19	324	361	342
24	20	21	400	441	420
25	16	17	256	289	272
26	20	21	400	441	420
27	19	20	361	400	380
28	18	19	324	361	342
29	18	19	324	361	342
30	19	20	361	400	380
TOTAL	552	582	10194	11328	10746

Procedimiento estadístico r de Pearson

$$r = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2] [N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

$$r = \frac{30 (10, 746) - (552) (582)}{\sqrt{[30 (10, 194) - (552)^2] [30 (11, 328) - (582)^2]}}$$

$$r = \frac{(322, 380) - (321, 264)}{\sqrt{(305, 820 - 304, 704) (339, 840 - 338, 724)}}$$

$$r = \frac{1, 116}{\sqrt{(1, 116) (1, 116)}}$$

$$r = \frac{1, 116}{\sqrt{1, 245, 456}}$$

$$r = \frac{1, 116}{1, 116}$$

$$r = 1.00$$

El valor obtenido de r 1.00 significa. Que la encuesta es confiable en un 100%.

Matriz de datos
Piloteo
Lista de cotejo. Identificación de la escritura
Test (X)

Ítems/ sujetos	1	2	3	4	5	6	7	8	9	TOTAL
1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	12
2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	13
3	1	1	1	2	1	1	1	1	1	10
4	2	2	1	2	1	2	1	2	1	14
5	1	1	1	1	1	1	2	2	1	11
6	1	1	2	1	1	1	1	1	1	10
7	1	1	1	1	1	2	2	1	2	12
8	2	1	2	1	2	1	1	1	1	12
9	1	2	2	2	1	2	1	2	2	15
10	2	1	1	2	1	1	1	2	2	13
11	2	1	1	1	1	2	2	1	1	12
12	2	1	2	1	1	1	1	1	1	11
13	2	1	1	2	2	1	1	2	2	14
14	2	2	1	2	1	1	1	1	1	12
15	1	1	1	2	1	2	1	1	2	12
16	2	1	1	1	1	1	1	1	1	10
17	1	1	1	2	1	1	2	2	2	13
18	2	2	2	1	2	1	1	1	1	14
19	1	1	1	1	1	1	1	2	2	11
20	1	2	1	1	1	1	1	1	1	10
21	2	2	1	1	2	1	1	1	2	13
22	2	2	2	1	1	1	1	1	1	12
23	1	1	1	2	1	2	1	1	2	12
24	2	2	1	1	1	2	1	1	1	12
25	1	1	2	1	1	1	2	2	2	14
26	2	1	1	1	1	1	1	1	2	11
27	1	1	1	1	1	1	1	2	1	10
28	1	1	2	1	1	1	1	1	1	10
29	1	1	1	1	2	1	1	1	1	10
30	2	1	2	1	2	1	1	1	1	12

Matriz de datos
Piloteo
Lista de cotejo. Identificación del nivel de escritura.
Retest (Y)

Ítems/ sujetos	1	2	3	4	5	6	7	8	9	TOTAL
1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	13
2	2	2	1	2	2	1	1	2	1	15
3	2	1	2	2	1	1	1	1	1	12
4	2	2	2	2	2	1	1	1	2	15
5	1	1	2	1	2	1	2	1	2	13
6	1	1	1	2	2	1	2	1	1	12
7	1	2	2	2	1	1	1	2	2	14
8	1	1	1	1	1	2	2	2	2	13
9	2	2	1	2	1	2	2	2	2	16
10	2	2	2	1	2	1	2	1	2	15
11	2	2	1	2	2	1	1	2	1	14
12	1	1	2	1	1	2	1	1	2	12
13	2	2	1	2	2	1	1	1	2	15
14	1	1	1	2	2	1	2	2	2	14
15	2	2	2	1	1	1	2	2	1	14
16	1	1	1	1	2	1	1	1	2	11
17	2	2	2	1	1	2	1	1	2	14
18	2	1	2	2	2	2	2	1	2	16
19	2	2	1	1	2	1	1	2	1	13
20	1	1	1	2	1	1	2	1	1	11
21	2	2	1	1	1	1	2	2	2	14
22	2	2	1	2	1	2	1	2	1	14
23	2	2	2	2	1	1	1	1	1	13
24	1	2	1	1	2	2	2	1	2	14
25	1	2	1	2	2	2	2	2	2	16
26	2	1	1	1	1	1	1	2	2	12
27	2	1	1	1	1	1	1	1	2	11
28	1	1	1	2	1	2	1	1	2	12
29	2	1	2	1	1	1	1	1	1	11
30	1	1	1	1	2	2	2	1	2	13

Procedimiento estadístico
Piloteo
Lista de cotejo: Identificación del nivel de escritura
Test (X) y retest (Y)

Sujetos	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	12	13	144	169	156
2	13	14	169	196	182
3	10	12	100	144	120
4	14	15	196	225	210
5	11	12	121	144	132
6	10	11	100	121	110
7	12	14	144	196	168
8	12	13	144	169	156
9	15	16	225	256	240
10	13	14	169	196	182
11	12	13	144	169	156
12	11	12	121	144	132
13	14	15	196	225	210
14	12	14	144	196	168
15	12	13	144	169	156
16	10	11	100	121	110
17	13	14	169	196	182
18	14	15	196	225	210
19	11	13	121	169	143
20	10	11	100	121	110
21	13	14	169	196	182
22	12	13	144	169	156
23	12	13	144	169	156
24	12	14	144	196	168
25	14	15	196	225	210
26	11	12	121	144	132
27	10	11	100	121	110
28	10	11	100	121	110
29	10	11	100	121	110
30	12	13	144	169	156
TOTAL	357	392	4309	5182	4723

Procedimiento estadístico r de Pearson

$$r = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2] [N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

$$r = \frac{30(4,723) - (357)(392)}{\sqrt{[30(4,309) - (367)^2] [30(5,182) - (392)^2]}}$$

$$r = \frac{(141,690) - (139,944)}{\sqrt{(129,270 - 127,449)(155,460 - 153,669)}}$$

$$r = \frac{1,746}{\sqrt{(1,821)(1,791)}}$$

$$r = \frac{1,746}{\sqrt{3,261,411}}$$

$$r = \frac{1,746}{1,805.9}$$

$$r = 0.96$$

El valor obtenido de r 0.96 significa. Que la lista de cotejo para el diagnóstico de escritura es confiable en un 96%.

Matriz de datos

Piloteo

Lista de cotejo. Estrategias que involucran el uso de la tableta para producir textos narrativos
(ortografía y coherencia)

Test (X)

Ítems/ sujetos	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	TOTAL
1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	25
2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	23
3	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	2	27
4	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	23
5	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	24
6	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	27
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	24
8	2	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	24
9	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	2	2	2	26
10	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26
11	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	26
12	2	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	25
13	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	2	24
14	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	26
15	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2	23
16	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	23
17	2	1	1	1	2	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	25
18	2	1	1	2	1	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	26
19	2	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	26
20	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	26
21	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	1	2	27
22	2	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	24
23	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	25
24	1	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	25
25	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	1	26
26	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	26
27	1	1	1	2	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	27
28	2	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	24
29	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	24
30	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	23

Matriz de datos

Piloteo

Lista de cotejo. Estrategias que involucran el uso de la tableta para producir textos narrativos

(ortografía y coherencia)

retest (Y)

Ítems/ sujetos	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	TOTAL
1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	26
2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	1	25
3	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	28
4	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	1	25
5	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	1	25
6	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	28
7	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	26
8	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	1	25
9	2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	27
10	2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	27
11	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	28
12	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	26
13	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	1	25
14	2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	27
15	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	1	25
16	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	1	24
17	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	26
18	2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	27
19	2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	27
20	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	28
21	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	28
22	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	1	25
23	2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	27
24	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	26
25	2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	27
26	2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	27
27	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	28
28	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	1	25
29	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	1	25
30	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	1	25

Procedimiento estadístico

Piloteo

Lista de cotejo. Estrategias que involucra el uso de la tableta para producir textos narrativos
(ortografía y coherencia).

Test (X) y retest (Y)

Sujetos	X	Y	X2	Y2	XY
1	25	26	625	676	650
2	23	25	529	625	575
3	27	28	729	784	756
4	23	25	529	625	575
5	24	25	576	625	600
6	27	28	729	784	756
7	24	26	576	676	624
8	24	25	576	625	600
9	26	27	676	729	702
10	26	27	676	729	702
11	26	28	676	784	728
12	25	26	625	676	650
13	24	25	576	625	600
14	26	27	676	729	702
15	23	25	529	625	575
16	23	24	529	576	552
17	25	26	625	676	650
18	26	27	676	729	702
19	26	27	676	729	702
20	26	28	676	784	728
21	27	28	729	784	756
22	24	25	576	625	600
23	25	27	625	729	675
24	25	26	625	676	650
25	26	27	676	729	702
26	26	27	676	729	702
27	27	28	729	784	756
28	24	25	576	625	600
29	24	25	576	625	600
30	23	25	529	625	575
TOTAL	750	788	18802	20742	19745

Procedimiento estadístico r de Pearson

$$r = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

$$r = \frac{30(19,745) - (750)(788)}{\sqrt{[30(18,802) - (750)^2][30(20,742) - (788)^2]}}$$

$$r = \frac{(592,350) - (591,000)}{\sqrt{(564,060 - 562,500)(622,260 - 620,944)}}$$

$$r = \frac{1,350}{\sqrt{(1,560)(1,316)}}$$

$$r = \frac{1,350}{\sqrt{2,052,960}}$$

$$r = \frac{1,350}{1,432.8}$$

$$r = 0.94$$

El valor obtenido de r 0.94 significa. Que la lista de cotejo de ortografía y coherencia es confiable en un 94%.

Matriz de datos

Piloteo

Lista de cotejo. Estrategias que involucran el uso de la tableta para producir textos narrativos
(características de los textos narrativos.)

Test (X)

Ítems/ sujetos	1	2	3	4	5	6	7	8	9	TOTAL
1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	12
2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	13
3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	10
4	1	1	2	2	1	1	2	2	2	14
5	1	1	1	1	2	1	1	1	2	11
6	1	2	1	1	1	1	1	1	1	10
7	2	1	2	2	1	1	1	1	1	12
8	2	1	2	2	1	1	1	1	1	12
9	2	1	2	2	2	1	1	2	2	15
10	2	2	1	1	2	2	1	1	1	13
11	2	1	2	2	1	1	1	1	1	12
12	1	1	1	1	2	1	1	1	2	11
13	1	1	2	2	1	1	2	2	2	14
14	2	1	2	2	1	1	1	1	1	12
15	2	1	2	2	1	1	1	1	1	12
16	1	2	1	1	1	1	1	1	1	10
17	2	2	1	1	2	2	1	1	1	13
18	1	1	2	2	1	1	2	2	2	14
19	1	1	1	1	2	1	1	1	2	11
20	1	2	1	1	1	1	1	1	1	10
21	2	2	1	1	2	2	1	1	1	13
22	2	1	2	2	1	1	1	1	1	12
23	2	1	2	2	1	1	1	1	1	12
24	2	1	2	2	1	1	1	1	1	12
25	1	1	2	2	1	1	2	2	2	14
26	1	1	1	1	2	1	1	1	2	11
27	1	2	1	1	1	1	1	1	1	10
28	1	2	1	1	1	1	1	1	1	10
29	1	2	1	1	1	1	1	1	1	10
30	2	1	2	2	1	1	1	1	1	12

Matriz de datos

Piloteo

Lista de cotejo. Estrategias que involucran el uso de la tableta para producir textos narrativos
(características de los textos narrativos.)

Retest (Y)

Ítems/ sujetos	1	2	3	4	5	6	7	8	9	TOTAL
1	2	2	1	1	2	2	1	1	1	13
2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	15
3	2	1	2	2	1	1	1	1	1	12
4	2	1	2	2	2	1	1	2	2	15
5	2	2	1	1	2	2	1	1	1	13
6	2	1	2	2	1	1	1	1	1	12
7	1	1	2	2	1	1	2	2	2	14
8	2	2	1	1	2	2	1	1	1	13
9	2	1	2	2	2	2	1	2	2	16
10	2	1	2	2	2	1	1	2	2	15
11	1	1	2	2	1	1	2	2	2	14
12	2	1	2	2	1	1	1	1	1	12
13	2	1	2	2	2	1	1	2	2	15
14	1	1	2	2	1	1	2	2	2	14
15	1	1	2	2	1	1	2	2	2	14
16	1	1	1	1	2	1	1	1	2	11
17	1	1	2	2	1	1	2	2	2	14
18	2	1	2	2	2	2	1	2	2	16
19	2	2	1	1	2	2	1	1	1	13
20	1	1	1	1	2	1	1	1	2	11
21	1	1	2	2	1	1	2	2	2	14
22	1	1	2	2	1	1	2	2	2	14
23	2	2	1	1	2	2	1	1	1	13
24	1	1	2	2	1	1	2	2	2	14
25	2	1	2	2	2	2	1	2	2	16
26	2	1	2	2	1	1	1	1	1	12
27	1	1	1	1	2	1	1	1	2	11
28	2	1	2	1	2	1	1	1	1	12
29	1	1	1	1	2	1	1	1	2	11
30	2	2	1	1	2	2	1	1	1	13

Procedimiento estadístico

Piloteo

Lista de cotejo. Estrategias que involucran el uso de la tableta para producir textos narrativos
(características de los textos narrativos.)

Test (X) y retest (Y)

Sujetos	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	12	13	144	169	156
2	13	14	169	196	182
3	10	12	100	144	120
4	14	15	196	225	210
5	11	12	121	144	132
6	10	11	100	121	110
7	12	14	144	196	168
8	12	13	144	169	156
9	15	16	225	256	240
10	13	14	169	196	182
11	12	13	144	169	156
12	11	12	121	144	132
13	14	15	196	225	210
14	12	14	144	196	168
15	12	13	144	169	156
16	10	11	100	121	110
17	13	14	169	196	182
18	14	15	196	225	210
19	11	13	121	169	143
20	10	11	100	121	110
21	13	14	169	196	182
22	12	13	144	169	156
23	12	13	144	169	156
24	12	14	144	196	168
25	14	15	196	225	210
26	11	12	121	144	132
27	10	11	100	121	110
28	10	11	100	121	110
29	10	11	100	121	110
30	12	13	144	169	156
TOTAL	357	392	4309	5182	4723

Procedimiento estadístico r de Pearson

$$r = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

$$r = \frac{30(4,710) - (360)(388)}{\sqrt{[30(4,374) - (360)^2][30(5,074) - (388)^2]}}$$

$$r = \frac{(141,300) - (139,680)}{\sqrt{(131,220 - 129,600)(152,220 - 150,544)}}$$

$$r = \frac{1,620}{\sqrt{(1,620)(1,676)}}$$

$$r = \frac{1,620}{\sqrt{2,715,120}}$$

$$r = \frac{1,620}{1,647.7}$$

$$r = 0.98$$

El valor obtenido de r 0.98 significa. Que la lista de cotejo sobre las características de los textos narrativos es confiable en un 98%.

Matriz de datos

Piloteo

Lista de cotejo. Estrategias que involucran el uso de la tableta para producir textos narrativos (para evaluar el primer y segundo borrador)

Test (X)

Ítems/ sujetos	1	2	3	4	5	6	7	8	9	TOTAL
1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	11
2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	12
3	1	1	1	1	1	1	1	1	2	10
4	2	1	2	2	1	2	1	1	1	13
5	2	1	2	2	1	1	1	1	1	12
6	1	1	1	1	2	1	1	1	2	11
7	2	1	2	2	1	1	1	1	1	12
8	2	1	2	2	1	1	1	1	1	12
9	1	2	1	1	2	1	2	2	2	14
10	2	1	2	2	1	2	1	1	1	13
11	2	1	2	2	1	2	1	1	1	13
12	1	1	1	1	2	1	1	1	2	11
13	2	1	2	2	1	2	1	1	1	13
14	2	1	2	2	1	2	1	1	1	13
15	2	1	2	2	1	1	1	1	1	12
16	1	1	1	1	1	1	1	1	2	10
17	2	1	2	2	1	2	1	1	1	13
18	1	2	1	1	2	1	2	2	2	15
19	1	1	1	1	2	1	1	1	2	11
20	1	1	1	1	1	1	1	1	2	10
21	2	1	2	2	1	2	1	1	1	13
22	2	1	2	2	1	2	1	1	1	13
23	2	1	2	2	1	1	1	1	1	12
24	2	1	2	2	1	2	1	1	1	13
25	1	2	1	1	2	1	2	2	2	14
26	2	1	2	2	1	1	1	1	1	12
27	1	1	1	1	1	1	1	1	2	10
28	1	1	1	1	1	1	1	1	2	10
29	1	1	1	1	1	1	1	1	2	10
30	2	1	2	2	1	1	1	1	1	12

Matriz de datos

Piloteo

Lista de cotejo. Estrategias que involucran el uso de la tableta para producir textos narrativos (para evaluar el primer y segundo borrador.)

Retest (Y)

Ítems/ sujetos	1	2	3	4	5	6	7	8	9	TOTAL
1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	12
2	2	1	2	2	1	2	1	1	1	13
3	1	1	1	1	2	1	1	1	2	11
4	1	2	1	1	2	1	2	2	2	14
5	2	1	2	2	1	1	1	1	1	12
6	2	1	2	2	1	1	1	1	1	12
7	2	1	2	2	1	2	1	1	1	13
8	2	1	2	2	1	1	1	1	1	12
9	1	2	1	1	2	1	2	2	2	15
10	1	2	1	1	2	1	2	2	2	14
11	1	2	1	1	2	1	2	2	2	14
12	2	1	2	2	1	1	1	1	1	12
13	1	2	1	1	2	1	2	2	2	14
14	1	2	1	1	2	1	2	2	2	14
15	2	1	2	2	1	2	1	1	1	13
16	1	1	1	1	2	1	1	1	2	11
17	1	2	1	1	2	1	2	2	2	14
18	1	2	2	1	2	1	2	2	2	16
19	2	1	2	2	1	1	1	1	1	12
20	1	1	1	1	2	1	1	1	2	11
21	1	2	1	1	2	1	2	2	2	14
22	1	2	1	1	2	1	2	2	2	14
23	2	1	2	2	1	2	1	1	1	13
24	1	2	1	1	2	1	2	2	2	14
25	1	2	1	1	2	1	2	2	2	15
26	2	1	2	2	1	2	1	1	1	13
27	1	1	1	1	2	1	1	1	2	11
28	1	1	1	1	2	1	1	1	2	11
29	1	1	1	1	2	1	1	1	2	11
30	2	1	2	2	1	2	1	1	1	13

Procedimiento estadístico

Piloteo

Lista de cotejo. Estrategias que involucran el uso de la tableta para producir textos narrativos (para evaluar el primer y segundo borrador).

Test (X) y retest (Y)

Sujetos	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	11	12	121	144	132
2	12	13	144	169	156
3	10	11	100	121	110
4	13	14	169	196	182
5	12	12	144	144	144
6	11	12	121	144	132
7	12	13	144	169	156
8	12	12	144	144	144
9	14	15	196	225	210
10	13	14	169	196	182
11	13	14	169	196	182
12	11	12	121	144	132
13	13	14	169	196	182
14	13	14	169	196	182
15	12	13	144	169	156
16	10	11	100	121	110
17	13	14	169	196	182
18	15	16	225	256	240
19	11	12	121	144	132
20	10	11	100	121	110
21	13	14	169	196	182
22	13	14	169	196	182
23	12	13	144	169	156
24	13	14	169	196	182
25	14	15	196	225	210
26	12	13	144	169	156
27	10	11	100	121	110
28	10	11	100	121	110
29	10	11	100	121	110
30	12	13	144	169	156
TOTAL	360	388	4374	5074	4710

Procedimiento estadístico r de Pearson

$$r = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

$$r = \frac{30(4,723) - (357)(392)}{\sqrt{[30(4,309) - (367)^2][30(5,182) - (392)^2]}}$$

$$r = \frac{(141,690) - (139,944)}{\sqrt{(129,270 - 127,449)(155,460 - 153,669)}}$$

$$r = \frac{1,746}{\sqrt{(1,821)(1,791)}}$$

$$r = \frac{1,746}{\sqrt{3,261,411}}$$

$$r = \frac{1,746}{1,805.9}$$

$$r = 0.96$$

El valor obtenido de r 0.96 significa. Que la lista de cotejo para el diagnóstico de lectura es confiable en un 96%.

Matriz de datos
Piloteo
Rúbrica. Criterios de evaluación del producto final.
Test (X)

Ítems/ sujetos	1	2	3	4	5	6	TOTAL
1	3	4	3	2	4	3	19
2	4	4	3	1	4	4	20
3	2	2	4	4	3	3	18
4	4	4	3	1	4	4	20
5	2	2	3	4	3	3	17
6	2	2	3	4	3	3	17
7	3	4	3	2	4	3	19
8	2	2	4	4	3	3	18
9	2	2	4	4	3	3	18
10	3	4	3	2	4	3	19
11	3	4	3	2	4	3	19
12	3	4	3	2	4	3	19
13	4	4	3	1	4	4	20
14	2	2	4	4	3	3	18
15	2	2	3	4	3	3	17
16	4	4	3	1	4	4	20
17	4	4	3	1	4	4	20
18	2	2	3	4	3	3	17
19	2	2	3	4	3	3	17
20	2	2	4	4	3	3	18
21	2	2	4	4	3	3	18
22	3	4	3	2	4	3	19
23	3	4	3	2	4	3	19
24	3	4	3	2	4	3	19
25	4	4	3	1	4	4	20
26	2	2	4	4	3	3	18
27	2	2	3	4	3	3	17
28	4	4	3	1	4	4	20
29	4	4	3	1	4	4	20
30	3	4	3	2	4	3	19

Matriz de datos
Piloteo
Rúbrica. Criterios de evaluación del producto final.
Retest (Y)

Ítems/ sujetos	1	2	3	4	5	6	TOTAL
1	4	4	3	1	4	4	20
2	4	4	3	2	4	4	21
3	3	4	3	2	4	3	19
4	4	4	3	1	4	4	20
5	2	2	3	4	3	3	17
6	2	2	4	4	3	3	18
7	4	4	3	1	4	4	20
8	2	2	4	4	3	3	18
9	3	4	3	2	4	3	19
10	3	4	3	2	4	3	19
11	4	4	3	1	4	4	20
12	4	4	3	1	4	4	20
13	4	4	3	2	4	4	21
14	3	4	3	2	4	3	19
15	2	2	4	4	3	3	18
16	4	4	3	2	4	4	21
17	4	4	3	1	4	4	20
18	2	2	4	4	3	3	18
19	2	2	4	4	3	3	18
20	3	4	3	2	4	3	19
21	2	2	4	4	3	3	18
22	4	4	3	1	4	4	20
23	4	4	3	1	4	4	20
24	4	4	3	1	4	4	20
25	4	4	3	2	4	4	21
26	3	4	3	2	4	3	19
27	3	4	3	2	4	3	19
28	4	4	3	2	4	4	21
29	4	4	3	1	4	4	20
30	4	4	3	1	4	4	20

Procedimiento estadístico
Piloteo
Rúbrica. Criterios de evaluación del producto final.
Test (X) y retest (Y)

Sujetos	X	Y	X2	Y2	XY
1	19	20	361	400	380
2	20	21	400	441	420
3	18	19	324	361	342
4	20	20	400	400	400
5	17	17	289	289	289
6	17	18	289	324	306
7	19	20	361	400	380
8	18	18	324	324	324
9	18	19	324	361	342
10	19	19	361	361	361
11	19	20	361	400	380
12	19	20	361	400	380
13	20	21	400	441	420
14	18	19	324	361	342
15	17	18	289	324	306
16	20	21	400	441	420
17	20	20	400	400	400
18	17	18	289	324	306
19	17	18	289	324	306
20	18	19	324	361	342
21	18	18	324	324	324
22	19	20	361	400	380
23	19	20	361	400	380
24	19	20	361	400	380
25	20	21	400	441	420
26	18	19	324	361	342
27	17	19	289	361	323
28	20	21	400	441	420
29	20	20	400	400	400
30	19	20	361	400	380
TOTAL	559	583	10451	11365	10895

Procedimiento estadístico r de Pearson

$$r = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2] [N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

$$r = \frac{30 (10, 895) - (599) (583)}{\sqrt{[30 (10, 451) - (599)^2] [30 (11, 365) - (583)^2]}}$$

$$r = \frac{(326, 850) - (325, 897)}{\sqrt{(313, 530 - 312, 481) (340, 950 - 339, 889)}}$$

$$r = \frac{953}{\sqrt{(1, 049) (1, 061)}}$$

$$r = \frac{953}{\sqrt{1, 112, 989}}$$

$$r = \frac{953}{1, 054.9}$$

$$r = 0.90$$

El valor obtenido de r 0.90 significa. Que la rúbrica es confiable en un 90%.

Matriz de datos
Piloteo
Escala valorativa. Autoevaluación del producto final
Test (X)

Ítems/ sujetos	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	TOTAL
1	3	3	4	4	3	4	3	4	4	1	4	1	2	3	4	4	4	55
2	3	4	4	4	1	3	3	4	4	4	4	1	3	3	4	4	4	57
3	4	3	4	4	2	3	4	4	4	4	4	2	3	3	4	4	4	60
4	3	4	2	3	4	4	3	1	4	4	2	4	3	3	4	4	4	56
5	3	4	4	4	1	3	3	4	4	4	4	1	3	3	4	4	4	57
6	3	3	4	4	3	4	3	4	4	1	4	1	2	3	4	4	4	55
7	3	4	2	3	4	4	3	1	4	4	2	4	3	3	4	4	4	56
8	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	2	2	3	4	4	4	58
9	3	4	4	4	1	3	3	4	4	4	4	1	3	3	4	4	4	57
10	4	4	3	4	2	4	4	3	4	1	3	3	4	4	4	4	4	59
11	4	4	3	4	2	4	4	3	4	1	3	3	4	4	4	4	4	59
12	3	4	4	4	1	3	3	4	4	4	4	1	3	3	4	4	4	57
13	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	2	2	3	4	4	4	58
14	3	4	4	4	1	3	3	4	4	4	4	1	3	3	4	4	4	57
15	3	4	2	3	4	4	3	1	4	4	2	4	3	3	4	4	4	56
16	3	4	4	4	1	3	3	4	4	4	4	1	3	3	4	4	4	57
17	4	4	3	4	2	4	4	3	4	1	3	3	4	4	4	4	4	59
18	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	2	2	3	4	4	4	58
19	3	4	2	3	4	4	3	1	4	4	2	4	3	3	4	4	4	56
20	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	2	2	3	4	4	4	58
21	3	4	4	4	1	3	3	4	4	4	4	1	3	3	4	4	4	57
22	4	4	3	4	2	4	4	3	4	1	3	3	4	4	4	4	4	59
23	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	2	2	3	4	4	4	58
24	3	4	4	4	1	3	3	4	4	4	4	1	3	3	4	4	4	57
25	3	4	2	3	4	4	3	1	4	4	2	4	3	3	4	4	4	56
26	3	4	2	3	4	4	3	1	4	4	2	4	3	3	4	4	4	56
27	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	2	2	3	4	4	4	58
28	4	4	3	4	2	4	4	3	4	1	3	3	4	4	4	4	4	59
29	3	4	4	4	1	3	3	4	4	4	4	1	3	3	4	4	4	57
30	3	4	4	4	1	3	3	4	4	4	4	1	3	3	4	4	4	57

Matriz de datos
Piloteo
Escala valorativa. Autoevaluación del producto final
Retest (Y)

Ítems/ sujetos	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	TOTAL
1	2	3	2	3	4	3	2	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	56
2	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	2	2	3	4	4	4	58
3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	1	4	3	3	4	4	4	4	61
4	4	4	3	3	2	4	2	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	57
5	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	2	2	3	4	4	4	58
6	2	3	2	3	4	3	2	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	56
7	4	4	3	3	2	4	2	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	57
8	4	4	3	4	2	4	4	3	4	1	3	3	4	4	4	4	4	59
9	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	2	2	3	4	4	4	58
10	4	3	4	4	2	3	4	4	4	4	4	2	3	3	4	4	4	60
11	4	3	4	4	2	3	4	4	4	4	4	2	3	3	4	4	4	60
12	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	2	2	3	4	4	4	58
13	4	4	3	4	2	4	4	3	4	1	3	3	4	4	4	4	4	59
14	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	2	2	3	4	4	4	58
15	4	4	3	3	2	4	2	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	57
16	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	2	2	3	4	4	4	58
17	4	3	4	4	2	3	4	4	4	4	4	2	3	3	4	4	4	60
18	4	4	3	4	2	4	4	3	4	1	3	3	4	4	4	4	4	59
19	4	4	3	3	2	4	2	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	57
20	4	4	3	4	2	4	4	3	4	1	3	3	4	4	4	4	4	59
21	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	2	2	3	4	4	4	58
22	4	3	4	4	2	3	4	4	4	4	4	2	3	3	4	4	4	60
23	4	4	3	4	2	4	4	3	4	1	3	3	4	4	4	4	4	59
24	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	2	2	3	4	4	4	58
25	4	4	3	3	2	4	2	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	57
26	4	4	3	3	2	4	2	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	57
27	4	4	3	4	2	4	4	3	4	1	3	3	4	4	4	4	4	59

28	4	3	4	4	2	3	4	4	4	4	4	2	3	3	4	4	4	60
29	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	2	2	3	4	4	4	58
30	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	2	2	3	4	4	4	58

Procedimiento estadístico
Piloteo
Escala valorativa. Autoevaluación del producto final
Test (X) y retest (Y)

Sujetos	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	55	56	3025	3136	3080
2	57	58	3249	3364	3306
3	60	61	3600	3721	3660
4	56	57	3136	3249	3192
5	57	58	3249	3364	3306
6	55	56	3025	3136	3080
7	56	57	3136	3249	3192
8	58	59	3364	3481	3422
9	57	58	3249	3364	3306
10	59	60	3481	3600	3540
11	59	60	3481	3600	3540
12	57	58	3249	3364	3306
13	58	59	3364	3481	3422
14	57	58	3249	3364	3306
15	56	57	3136	3249	3192
16	57	58	3249	3364	3306
17	59	60	3481	3600	3540
18	58	59	3364	3481	3422
19	56	57	3136	3249	3192
20	58	59	3364	3481	3422
21	57	58	3249	3364	3306
22	59	60	3481	3600	3540
23	58	59	3364	3481	3422
24	57	58	3249	3364	3306
25	56	57	3136	3249	3192
26	56	57	3136	3249	3192
27	58	59	3364	3481	3422
28	59	60	3481	3600	3540
29	57	58	3249	3364	3306
30	57	58	3249	3364	3306
TOTAL	1718	1748	98545	102013	100264

Procedimiento estadístico r de Pearson

$$r = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2] [N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

$$r = \frac{30 (100, 264) - (1, 718) (1, 748)}{\sqrt{[30 (98, 545) - (1, 718)^2] [30 (102, 013) - (1, 748)^2]}}$$

$$r = \frac{(3, 007, 920) - (3, 003, 064)}{\sqrt{(2, 956, 350 - 2, 951, 524) (3, 060, 390 - 3, 055, 504)}}$$

$$r = \frac{4856}{\sqrt{(4826) (4886)}}$$

$$r = \frac{4856}{\sqrt{23, 579, 836}}$$

$$r = \frac{4856}{4855.9}$$

$$r = 0.99$$

El valor obtenido de r 0.99 significa. Que la escala valorativa es confiable en un 99%.

Anexo 7
Matriz de datos de la muestra de investigación.
Encuesta sobre las habilidades tecnologicas.

Items/ Sujeto	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total
1	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1	16
2	2	2	2	2	2	4	2	2	1	1	20
3	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	17
4	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1	16
5	2	2	2	1	2	4	2	2	1	1	19
6	2	2	2	1	2	3	2	2	1	1	18
7	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	17
8	2	2	2	1	2	3	2	2	1	1	18
9	2	2	2	2	2	4	2	2	1	1	20
10	2	2	1	1	1	3	2	1	1	1	15
11	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	17
12	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1	16
13	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1	16
14	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1	16
15	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	15
16	2	2	2	1	2	3	2	2	1	1	18
17	2	2	2	1	2	3	2	2	1	1	18
18	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	17
19	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	12
20	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	13
21	2	2	2	1	2	3	2	2	1	1	18
22	2	2	2	1	2	3	2	2	1	1	18
23	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1	16
24	2	2	2	2	2	4	2	2	1	1	20
25	1	2	1	1	1	3	2	1	1	1	14
26	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1	16
27	2	2	2	1	2	3	2	2	2	1	19
28	2	2	2	1	2	4	2	2	1	1	19

Matriz de datos
Instrumento de evaluación. Identificación del nivel de escritura.

Items/ Sujeto	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Total
1	2	2	1	1	1	1	2	2	1	13
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
4	2	2	2	2	1	1	1	1	2	14
5	1	1	1	1	1	1	1	1	2	10
6	1	1	1	2	1	1	1	1	1	10
7	1	1	1	1	1	1	1	2	1	10
8	2	1	1	1	1	1	1	1	1	10
9	1	1	1	2	1	1	1	1	2	11
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
11	2	2	1	1	1	1	1	1	2	12
12	1	1	1	1	1	1	1	2	2	11
13	1	1	1	2	1	1	1	2	1	11
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
17	2	2	1	2	1	2	2	2	1	15
18	1	1	1	1	1	1	1	1	2	10
19	2	1	1	1	1	1	1	1	2	11
20	1	1	1	1	1	1	1	1	2	10
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
23	1	1	1	1	1	1	1	1	2	10
24	1	2	1	2	1	1	1	1	2	12
25	1	1	1	1	1	1	1	2	2	11
26	1	1	1	1	1	1	1	1	2	10
27	1	1	1	1	1	1	1	1	2	10
28	2	1	2	1	1	2	2	1	2	14

Matriz de datos

Lista de cotejo. Estrategias que involucran el uso de la tableta en el texto narrativo
(para evaluar el primer y segundo borrador).

Items/ Sujeto	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Total
1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	16
2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	13
3	2	2	1	2	2	1	1	1	2	14
4	1	1	1	1	1	2	2	2	2	13
5	2	2	2	1	1	2	2	1	1	14
6	1	2	1	2	2	2	2	2	2	16
7	2	2	2	1	1	1	1	1	2	13
8	1	1	1	2	1	2	2	2	2	14
9	2	1	1	2	1	1	1	1	2	12
10	2	2	2	1	1	2	2	2	2	16
11	2	2	1	2	2	2	2	2	2	17
12	1	1	2	1	1	1	1	1	1	10
13	2	2	1	2	2	2	2	2	2	17
14	2	2	2	1	2	2	2	2	2	17
15	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18
16	2	2	2	1	1	2	2	2	2	16
17	2	2	1	2	1	1	1	1	2	13
18	1	1	1	1	1	2	2	2	1	12
19	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18
20	2	2	2	1	1	1	1	1	1	12
21	2	1	1	2	1	2	2	2	2	15
22	2	2	2	1	2	1	1	1	2	14
23	2	2	2	1	1	2	2	2	2	16
24	1	1	1	2	2	2	2	2	2	15
25	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18
26	2	2	2	2	2	1	1	1	2	15
27	2	2	2	1	2	2	2	2	2	17
28	2	2	2	1	1	2	2	2	2	16

Matriz de datos
Rúbrica. Criterios de evaluación del producto final.

Items/ Sujeto	1	2	3	4	5	6	Total
1	2	2	1	1	1	2	9
2	4	4	4	3	1	4	20
3	3	3	1	1	1	1	10
4	2	2	2	1	4	4	15
5	4	4	3	4	4	3	22
6	3	4	4	4	2	4	21
7	2	2	3	2	2	2	13
8	3	3	3	3	2	3	17
9	3	4	4	4	3	4	22
10	2	2	1	2	2	3	12
11	4	4	4	3	4	4	23
12	4	4	4	4	3	4	23
13	4	4	4	4	4	4	24
14	4	4	4	3	3	4	22
15	4	4	4	4	3	4	23
16	3	3	3	4	3	4	20
17	1	1	4	1	1	4	12
18	4	4	1	4	4	1	18
19	4	4	4	4	3	4	23
20	3	3	3	2	4	4	19
21	1	1	2	1	1	3	9
22	4	4	3	4	4	4	23
23	4	4	4	4	4	4	24
24	4	4	4	3	3	3	21
25	4	4	3	4	4	4	23
26	4	4	3	4	3	4	22
27	4	4	3	4	4	4	23
28	4	4	3	2	3	4	20

Matriz de datos
Escala valorativa. Uso de la tableta para valorar la redacción de textos.
(autoevaluación del producto final).

Items/ Sujeto	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	Total
1	3	3	2	3	3	4	3	2	2	3	2	3	3	3	4	4	4	51
2	4	3	4	4	2	3	4	4	4	4	4	2	3	3	4	4	4	60
3	3	4	2	3	4	4	3	2	3	3	1	4	2	1	4	4	4	51
4	1	2	1	2	3	3	1	2	1	1	3	2	3	4	4	4	3	40
5	3	4	2	3	4	4	3	1	4	4	2	4	3	3	4	4	4	56
6	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	2	2	3	4	4	4	58
7	3	4	4	4	3	2	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	59
8	3	3	2	4	4	2	3	2	4	3	4	2	3	1	3	4	4	51
9	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	1	1	1	4	4	4	56
10	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	65
11	3	3	4	4	3	3	3	4	3	2	2	3	2	2	4	4	3	52
12	4	4	2	4	3	4	4	2	4	4	4	2	3	3	4	4	4	59
13	2	2	1	3	4	2	4	3	2	3	4	4	4	3	4	4	4	53
14	4	4	3	3	2	4	2	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	57
15	3	3	4	4	3	4	3	4	4	1	4	1	2	3	4	4	4	55
16	2	3	2	3	4	3	2	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	56
17	3	4	4	4	2	4	3	2	4	3	2	3	3	2	4	4	4	55
18	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	1	3	3	4	4	4	56
19	3	3	3	4	2	4	3	4	4	4	1	4	2	3	4	4	3	55
20	2	2	1	2	4	3	2	1	3	1	4	1	3	2	3	4	4	42
21	4	4	3	4	2	4	4	3	4	1	3	3	4	4	4	4	4	59
22	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	2	3	4	4	4	63
23	2	2	1	3	4	2	3	1	3	2	4	4	3	4	4	4	3	49
24	3	4	4	4	1	3	3	4	4	4	4	1	3	3	4	4	4	57
25	2	3	2	4	4	4	3	4	2	4	3	1	4	2	4	4	4	54
26	3	4	4	4	4	4	3	3	4	2	4	4	2	1	4	4	4	58
27	4	4	3	4	4	4	4	3	4	1	4	3	3	4	4	4	4	61
28	3	3	2	4	1	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	55