

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ

FACULTAD DE EDUCACIÓN



Percepción de docentes sobre la importancia del software Story Jumper en la enseñanza de la producción de textos en el 2do grado de educación primaria

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN CON ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN PRIMARIA

AUTOR:

Del Campo Juarez, Andrea Kamila

ASESOR:

Cabrera Morgan de Castro, Rosa Liza

2020

RESUMEN

La presente tesis tuvo como objetivo analizar la percepción de los docentes sobre la importancia y el uso del software educativo “Story Jumper” para la enseñanza de la producción de textos en el 2do grado de primaria. Se trata de un estudio, de carácter empírico y de nivel descriptivo, con un enfoque cualitativo. Para ello, primero se analizó la importancia que para los docentes puede tener el software educativo “Story Jumper” en la producción de textos, en el 2do grado de educación primaria. En segundo lugar, se analizó el uso que para los docentes puede tener dicho software educativo en el grado mencionado. Como resultado del análisis, se concluye que los docentes valoran que el software contribuye, principalmente, a desarrollar la creatividad de los estudiantes, a través de una forma de aprender diferente a la convencional. Asimismo, que el reto más grande que exige su aplicación, por parte de los docentes, es la necesidad de conocer a profundidad dicha herramienta tecnológica, lo que demanda un proceso de capacitación en particular.

The objective of this work was to analyze the teachers' perception of the importance and use of the educational software “Story Jumper” for the teaching of text production in the 2nd grade of primary school. This is an empirical and descriptive study with a qualitative approach. To do this, the importance of the educational software "Story Jumper" in the production of texts, in the 2nd grade of primary education, was first analyzed. Second, the use that educational software can have for teachers in the aforementioned grade was analyzed. As a result of the analysis, it is concluded that the teachers value that the software contributes mainly to developing the creativity of the students, through a different way of learning than the conventional one. Likewise, the greatest challenge that its application requires, on the part of teachers, is the need to know in depth this technological tool, which requires a particular training process.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	4
PARTE I: MARCO TEÓRICO	5
Capítulo 1: La competencia “producción de textos escritos” en la educación primaria	5
1.1 Sentido de la producción de textos escritos	5
1.2 La creatividad en la producción de textos	7
1.3 Enseñanza de la producción de textos en el área de Comunicación	8
Capítulo 2: El software educativo “Story Jumper” para la producción de textos en la educación primaria	12
2.1 Aproximación conceptual a los softwares educativos	13
2.2 Importancia de los softwares educativos en la educación primaria	18
2.3 El software educativo y la producción de textos escritos en la educación primaria	19
2.4 Produciendo textos con el software educativo “Story Jumper”	20
2.4.1 ¿En qué consiste el software educativo “Story Jumper”?	20
2.4.2 Funciones y beneficios del software en el ámbito educativo	21
2.4.3 Consideraciones pedagógicas para el uso del “Story Jumper”	21
PARTE II: INVESTIGACIÓN	23
Capítulo 1: Diseño de la investigación	23
Capítulo 2: Análisis e interpretación de los resultados	25
CONCLUSIONES	32
RECOMENDACIONES	33
BIBLIOGRAFÍA	34
ANEXOS	38

INTRODUCCIÓN

La presente tesis corresponde a la línea de investigación de los estudios de pregrado, planteada por el Departamento de Educación de la Pontificia Universidad Católica del Perú-PUCP, denominada “Tecnologías de la Información y la Comunicación y Educación”. El tema consiste en el estudio de las percepciones de los docentes acerca de la importancia del software educativo “Story Jumper” para la producción de textos en estudiantes de 2do grado de educación primaria.

Este trabajo aporta significativamente en la metodología que se utiliza en la educación con las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), puesto que es evidente que tienen un protagonismo en nuestra sociedad. La educación debe ajustarse y dar respuestas a las necesidades de cambio actuales, por lo que la formación en los contextos formales no puede desligarse del uso de las TIC, que cada vez son más asequibles para los estudiantes.

Este estudio pretende dar a conocer las bondades de un software educativo para trabajar, de un modo creativo, la producción de textos escritos bien estructurados, ricos en ideas y comunicativamente eficientes, con niños de educación primaria. Story Jumper busca ayudar al docente en este proceso de aprendizaje y motivar a los alumnos con las diversas herramientas que posee, para dar oportunidad a los niños de convertirse en pequeños escritores a través de una experiencia lúdica, motivadora e innovadora.

El presente trabajo presenta dos partes. En la parte I se presenta el marco teórico, enfocado en la competencia de producción de textos en la educación primaria y el uso del software educativo Story Jumper para el desarrollo de la dicha competencia. En la parte II se presenta el diseño metodológico de la investigación y el análisis de la información recogida en torno al objeto de estudio. Finalmente, se proponen las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos. En los últimos, se pone a disposición del lector los consentimientos informados, la matriz de coherencia, los instrumentos de la investigación y la matriz de organización de los resultados.

Se espera que el presente estudio sea un aporte para los docentes de educación primaria interesados en incorporar nuevos recursos de enseñanza en la producción de textos, sobre todo en este tiempo donde la tecnología puede hacer que el aprendizaje sea más motivador y productivo para los niños.

PARTE I: MARCO TEÓRICO

Capítulo 1: La competencia “producción de textos escritos” en la educación primaria

La habilidad de la escritura y el proceso de la producción de textos, se fomenta en los niños desde muy pequeños, procurando que poco a poco se vayan insertando en el mundo de las letras y la escritura, dado que la enseñanza de la escritura es un proceso complejo que involucra demandas cognitivas, lingüísticas, meta-cognitivas y de proceso de construcción. Es por ello que, en este capítulo, profundizaremos en el sentido que tiene la producción de textos escritos en la formación de los niños, así como en las etapas y elementos que comprende su enseñanza. Del mismo modo, analizaremos la capacidad de adecuar el texto a la situación comunicativa.

1.1 Sentido de la producción de textos escritos

De acuerdo con el Ministerio de Educación (2016), escribir es producir mensajes, con una determinada intencionalidad, teniendo en cuenta los receptores y los destinatarios. Se pueden producir diversos tipos de texto, en función de las necesidades e intereses del momento. Se puede afirmar que escribir es una competencia comunicativa y una habilidad que se realiza en situaciones concretas, con propósitos claros y cuando se tiene la necesidad de comunicar ideas, sentimientos, crear, informar, investigar o aprender.

Teniendo en cuenta lo anterior, esta competencia se fomenta en los niños desde muy pequeños, procurando que poco a poco se vayan insertando en el mundo de las letras y de la escritura, puesto que, la enseñanza de la escritura es un proceso complejo que involucra distintas demandas: cognitivas, lingüísticas, meta-cognitivas y de proceso de construcción.

Para Borzone y Sánchez (S.F.), esta competencia se define como el uso del lenguaje escrito para construir sentidos en el texto y comunicarlos a otros. Se trata de un proceso reflexivo porque supone la adecuación y organización de los textos, considerando los contextos y el propósito comunicativo, así como la revisión permanente de lo escrito con la finalidad de mejorarlo.

Por ello, en esta competencia, según propone el Ministerio de Educación (2016), el estudiante utiliza el sistema alfabético y un conjunto de convenciones de la escritura, así como diferentes estrategias para ampliar ideas, enfatizar o matizar significados en los textos que escribe. Con ello, toma conciencia de las posibilidades y limitaciones que ofrece el lenguaje, la comunicación y el sentido. Esto es fundamental para que el estudiante se pueda comunicar de manera escrita, utilizando las tecnologías que el mundo moderno ofrece y aprovechando los distintos formatos y tipos de textos que el lenguaje le permite.

De acuerdo con Silvera (2013), la competencia de escribir y producir textos escritos es un proceso complejo, que toma tiempo y requiere de elementos y conocimientos previos para su ejecución; tales y como lo son: conocer el sistema alfabético, tener en claro el mensaje que se desea transmitir, articular correctamente las palabras para obtener coherencia, respetar las reglas de ortografía, entre otros.

Por su parte, Lerner (2001) afirma que, a través de la escritura, el alumno desarrolla su propio estilo iniciándose en un proceso de reconocimiento lingüístico y de juegos lingüísticos al almacenar palabras nuevas cuyas estructuras son variadas, las cuales tendrán que ser aprendidas mediante la práctica o la producción escrita. Esto será muy favorable para ir ampliando progresivamente el abanico de conocimientos en torno al vocabulario de palabras, que pueda emplear al producir frases cortas o textos escritos más amplios.

Según el mismo autor, la producción escrita, como la expresión propia de ideas, conocimientos, sentimientos o creencias, representa la posibilidad de transformar el pensamiento en signos gráficos para dar inicio al proceso de producción. El cognitivismo señala que se desarrollan operaciones mentales en el momento de escribir y que se presentan como subprocesos; estos son la planeación, la redacción y la revisión.

El Ministerio de Educación (2015), en el documento “Rutas del aprendizaje” señala que la producción escrita consiste en expresar por escrito, las ideas propias, las emociones, los sentimientos. Además, precisa que los textos escritos responden a convenciones particulares del escritor y que el desarrollo de la capacidad de escribir implica producir diferentes tipos de textos en situaciones reales de comunicación, donde se muestran opiniones, pensamientos, sentimientos, sueños y fantasías, entre otros.

Del mismo modo, propone que es necesario dar a entender al estudiante que, la producción de un texto no debe estar centrada sólo en la corrección de errores ortográficos, sino sobre todo en la comprensión del sentido léxico, sintáctico y semántico de lo que se escribe. Esto es de suma importancia y debe orientar el proceso de lo que se está produciendo.

Es innegable, que todas las disciplinas que se desarrollan en el nivel de educación primaria necesitan de la producción escrita; del mismo modo, todas pueden contribuir a su desarrollo, de un modo u otro; de allí que la escritura resulte un aprendizaje significativo. En tal sentido, se habla de la transversalidad que la producción de textos escritos tiene en el marco de la formación de los niños.

1.2 La creatividad en la producción de textos

Después de haber reconocido los elementos y etapas en el proceso de producción de textos en el área de comunicación, pasaremos a conceptualizar y describir la producción de textos bajo un enfoque creativo.

De acuerdo con Torrance (1997), el pensamiento creativo es la capacidad de aplicar y generar conocimientos en una amplia variedad de contextos, con el fin de cumplir un objetivo específico de un modo nuevo. Es una tangente del pensamiento que permite llegar a los mismos resultados a los que podría llevar el camino convencional. Pero dicha tangente se ve influenciada por factores emocionales, como la motivación, la maduración cerebral, la escolarización, los procesos de pensamiento; asimismo, qué tan enriquecido sea el entorno de cada individuo, entre otros factores que tienden a incrementarla, o disminuirla.

Según Matute y Leal (S.F.), la escritura creativa es el campo usual de los creadores literarios, territorio en el que nacen obras artísticas, cuya diferencia sustancial ante el resto de escritos posibles, es que se ocupan de la construcción de universos, personajes, de la

argumentación de discursos y la exposición de ideas de forma estética. O sea, que se ocupan no solo de decir, sino que además buscan decir de una manera extraordinaria y bella.

Teniendo en cuenta lo anterior, la escritura creativa supone trabajar la producción de textos desde un enfoque diferente al tradicional. Donde se empleen nuevas formas, que sean atractivas e inspiradoras para los escritores. Además, propone trabajar la producción con una narrativa que seduzca al lector. Por tal razón, los textos que producen están llenos de creatividad, expresividad e imaginación.

Según Puertas (2015), la escritura creativa tiene ciertos elementos, que debe considerar el escritor al momento de realizar su producción, y que mantienen la atención y la curiosidad del lector a lo largo del texto, tales como:

- Narraciones reales o de ficción con personajes contruidos para que el lector se sienta identificado.
- Ideas expuestas con un lenguaje estético.
- Originalidad en la creación de historias tanto informativas como de entretenimiento.
- Uso del storytelling para despertar emociones.

Puertas (2015), afirma que la escritura creativa permite la creación de mundos mentales, nuevas ideas, nuevos caminos y la creación encuentra un vehículo en la escritura para expresarlos. Así, la estimulación de la creatividad a través de la escritura permite que haya una transferencia del aprendizaje cotidiano y experiencial del niño al acto de creación literaria, en donde puede llevar a cabo diferentes propuestas relacionadas con la construcción de personajes, el manejo de espacios, tiempos, tipos de focalización narrativa, entre otros. Aquellas habilidades, reforzadas a través de la escritura, agilizan el pensamiento y les permiten a los niños hacer más versátiles los medios de expresión.

Por esta razón, se debe aprovechar las experiencias del niño, el medio ambiente en el que se desenvuelve, sus emociones y sentimientos, su mentalidad y los sentidos, ya que todo influye en una buena escritura creativa, que redundará en beneficios para abrir la mente del niño a fin de descubrir y trascender en su medio ambiente.

1.3 Enseñanza de la producción de textos en el área de Comunicación

Según Silvera (2013), la producción de textos en la Educación Básica Regular en nuestro país, sigue orientada al logro de una “letra bonita” (trazo), así como al dominio de las reglas

ortográficas y cuestiones gramaticales o lingüísticas, que son parte importante de la escritura, pero no lo es todo. Por esta razón, ella señala que el proceso de escritura requiere de una enseñanza donde se entiendan las etapas que comprende éste. Hay tareas previas y posteriores a la producción, que deben conocer los docentes, como información básica antes de ponerlas en práctica. Según la misma autora, éstas son: la planificación, la textualización/ensayo, la revisión y la producción.

En la etapa de *planificación*, los estudiantes generan y seleccionan sus ideas, deciden sobre qué van a escribir, quiénes van a ser sus destinatarios o público, cómo lo van a escribir, qué partes tiene su redacción y de dónde va a provenir la información. En otras palabras, se ocupan de la organización de su discurso.

La siguiente etapa es la *textualización/ensayo*, donde se ejecuta lo planificado anteriormente, es decir; los estudiantes inician con la escritura, asegurando que todo lo que se ha organizado y planteado sea traducido lingüísticamente, teniendo en cuenta el uso del sistema léxico y de la ortografía.

En la etapa de *revisión*, el escritor es orientado a mejorar el resultado de la textualización. Se cumple la revisión de lo producido, como, por ejemplo: la coherencia textual, la ortografía y la estructura.

Finalmente, en la etapa de la *producción*, el estudiante corrige lo visto en la revisión y reestructura su texto. Se puede decir que, el escritor inicia con su producción teniendo como referencia el ensayo que hizo anteriormente.

Tal como sostiene Silvera (2013), la enseñanza de la escritura supone varios elementos, como son: la gramática, la ortografía, la planificación, la coherencia, la adecuación del texto a la situación comunicativa y la creatividad. Sin embargo; en la educación tradicional, la enseñanza de la escritura se ha situado más en torno al desarrollo de la gramática y la ortografía, que a la misma producción del contenido.

Es evidente que, en forma cotidiana, el niño se enfrenta a muchos textos de nuestro entorno como: carteles, anuncios, volantes, periódicos, revistas, artículos, comics, señales viales, mensajes de celular, correos electrónicos, textos de redes sociales, por mencionar algunos. El problema es que la mayor parte de veces él es un usuario o consumidor de lo que otros escriben, y no creadores del mismo. Esto confirma que la escritura, por lo general, se convierte en una práctica ciudadana y social pasiva.

Tal como sostiene De Castro (2017), la situación descrita refleja la poca valoración que se le da a la persona de crear, planificar y producir su propio contenido; por lo que una vez más, aparece la dificultad para la producción de textos originales, con creatividad y pertinencia, atendiendo a las exigencias de cada uno de sus elementos formales.

El acercamiento de las letras con los niños de seis o siete años de edad debe ser una experiencia significativa. No es difícil para ellos recordar las letras aprendidas a través de imágenes y disfrutar el escribirlas con colores vivos en sus libros. La verdadera dificultad aparece cuando se tiene que pasar de las letras a la formación de palabras, y cuando las formas y las imágenes tienen que ser asociadas con sonidos específicos. Tal como propone De Castro (2017), en esta etapa es importante que el maestro reflexione sobre cómo ha evolucionado la escritura durante las diferentes eras, con miras a lograr una comprensión más profunda sobre la mejor vía para la enseñanza de esta habilidad, que constituye la guía para la construcción del puente entre el aprendizaje del alfabeto y la comprensión de palabras y oraciones.

Nos hemos acostumbrado a pensar que la lectura y escritura son aprendizajes mecánicos y puramente instrumentales, pero en realidad son aprendizajes fundamentales, cuya transferencia cognitiva y afectiva va mucho más allá de lo que podríamos imaginar. Por algo, a nivel universal, la lectura, la escritura y el pensamiento lógico-matemático son considerados como parte de los tres aprendizajes esenciales para la vida (Caldera y Bermúdez, 2007).

De acuerdo con Camargo, Caro y Uribe (2012), en la mayoría de las escuelas, la escritura se enseña como una habilidad estrictamente motora y no como una actividad cultural compleja. Sin embargo, debemos tomar conciencia que, cuando la escritura despierta en los niños una actitud intrínseca, que proviene de una motivación personal que no depende de ninguna circunstancia, y se incorpora a una tarea importante y básica para la vida, se desarrolla en ellos una forma de lenguaje nueva y compleja, con la cual pueden comunicarse. Es urgente que los docentes puedan tomar conciencia de la inmensa responsabilidad que tienen entre sus manos al preparar a los futuros escritores en el arte de escribir.

Lo anteriormente afirmado evidencia, también, la inquietud entorno a la realidad educativa con respecto al rol y el desempeño del educador como elemento fundamental del hecho educativo. Lo cual, desemboca en la necesidad de mejorar las competencias docentes y el análisis de los factores de la vida cotidiana de las escuelas, de modo que incidan positiva o negativamente en la formación de alumnos escritores.

Según Álvarez y Ramírez (2006), es fundamental que, en la etapa previa a la enseñanza de la escritura, se busque despertar el interés del niño, así como prepararle para que pueda adquirir las técnicas de escritura. Es preciso, por tanto, facilitar el desarrollo intelectual del alumno, y también el de su sistema motor, que tan activamente interviene en el proceso de escritura.

Para estos dos autores, la educación de la vista, mano y dedos es absolutamente necesaria; sin embargo, no debemos tener prisa por adelantar su enseñanza, si antes no hemos desarrollado una serie de ejercicios previos. Al final lo importante es garantizar resultados satisfactorios, permanentes y que faciliten otros aprendizajes.

De acuerdo con Ortega y Perea (2014), las actividades que ponen de relieve la utilidad de la escritura son muy motivadoras, y dentro de ellas se encuentran: la confección de carteles, murales, tarjetas con los nombres de los niños, entre otras. El mismo autor nos propone un conjunto de ejercicios que preparan al alumno para la adquisición de las técnicas de la escritura, que son: ejercicios de discriminación visual o auditiva, manualidades, dibujo o pintura, ejercicios de lenguaje, ejercicios físicos, entre otros.

Sánchez, Borzone y Diuk (2007) nos plantean que, uno de los principales objetivos que siempre se debe tener en cuenta es aumentar el interés hacia la escritura y en dotarles de las técnicas básicas para su desarrollo, de modo que puedan utilizarla para satisfacer sus necesidades de comunicación. Asimismo, durante la etapa de preparación, los niños deben familiarizarse con la expresión gráfica del lenguaje, aun cuando todavía no hayan intentado escribir, ya que es el momento de sustituir los dibujos o las manualidades por la escritura propiamente dicha.

Como se observa, ambos autores resaltan la importancia de respetar y propiciar el interés de cada escritor por iniciar en este proceso. Ambos coinciden en que es relevante que la motivación sea intrínseca, ya que de esta manera el interés no se verá afectado por ninguna circunstancia puesto que proviene de la misma persona.

Así también, es necesario comprender que, para desarrollar un texto propio, se requiere de una preparación o planificación previa, donde el estudiante tenga el tiempo de pensar qué es lo que va a escribir y luego pueda desarrollar un ensayo sobre ello (Chiappe y González, 2014). En esta etapa, el docente debe tener el rol de guía y monitor del proceso de escritura del alumno, con el fin de ayudar al niño a llegar a un producto final.

Teniendo en cuenta lo anterior, es innegable la importancia de respetar los procesos de la producción de textos en los escritores, puesto que permite que los mismos logren elaborar de forma correcta, significativa y eficiente su producción; asimismo, favorece el interés por la escritura y estimula el desarrollo de la creatividad.

Capítulo 2:

El software educativo “Story Jumper” para la producción de textos en la educación primaria

Según lo analizado en el primer capítulo, la escritura es una habilidad clave de comunicación y de apoyo en el aprendizaje de otras áreas curriculares en la escuela primaria. En una sociedad del conocimiento, donde predominan personas de la era digital, las formas de expresión escrita, aprendidas de una manera innovadora y significativa, generan éxito en el proceso de comunicación de los individuos y grupos humanos.

De acuerdo con Toscano, Díaz y Carneiro (2008), aparece un nuevo paradigma de enseñanza mucho más personalizado, centrado en el estudiante y basado en el socioconstructivismo pedagógico que, sin olvidar los demás contenidos del currículum, asegura a los estudiantes las competencias en TIC que la sociedad demanda y otras tan importantes como la curiosidad, el aprender a aprender, la iniciativa, la responsabilidad y el trabajo en equipo.

En el presente capítulo buscamos realizar una aproximación conceptual a los softwares de carácter educativo, que nos permita comprender cuál es su importancia para el aprendizaje en el nivel de educación primaria y, en particular, para la producción de textos escritos. Asimismo, pretendemos identificar aquellos que son más usados para la producción de textos escritos en dicho nivel educativo, focalizándonos en la naturaleza, funciones y consideraciones pedagógicas del software educativo “Story Jumper”. Con ello, esperamos que el lector pueda tomar conciencia de las bondades de esta herramienta para promover en los niños la creación de diversos textos.

2.1 Aproximación conceptual a los softwares educativos

De acuerdo con Brown (2001), los softwares educativos son programas informáticos que hacen posible la realización de actividades y tareas de diferentes áreas curriculares como matemática, comunicación, idiomas, ciencias, entre otras. Igualmente, son herramientas tecnológicas con un carácter educativo, pues tienen la función de propiciar en el usuario el desarrollo de diversas capacidades, por lo cual se denominan herramientas pedagógicas.

En definitiva, los softwares educativos, se definen de forma genérica como aplicaciones o programas computacionales que facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje. Algunos autores, como Guzmán, Castro y Casado (2007), lo conceptualizan como cualquier programa computacional cuyas características estructurales y funcionales sirvan de apoyo al proceso de enseñar y aprender o el que está destinado a la enseñanza y el autoaprendizaje y, además, permite el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas.

De acuerdo con Marqués (2005), los softwares educativos ofrecen un entorno sensible a las circunstancias de los alumnos y provechoso en posibilidades de interacción. Asimismo, menciona las características que poseen estas herramientas:

Tabla 1: Características de los softwares educativos

Característica	Descripción
Finalidad didáctica	Estos materiales proponen innovar en la forma del aprendizaje de los estudiantes, proponiéndoles actividades lúdicas y de juego, donde aprendan el contenido que se espera.
Ordenador como soporte	Son materiales que tienen como función apoyar en los aprendizajes de las diferentes áreas, por lo que sirven de manera transversal para los distintos cursos.
Interactivos	Permiten un juego entre el participante y el ordenador, se generan diálogos e intercambios de informaciones.
Personalizan el trabajo	Se adaptan al ritmo de aprendizaje de cada estudiante.
Fáciles de usar	Su uso es sencillo y más para los escolares actuales que tienen un gran dominio sobre las fuentes informáticas.

Fuente: Adaptado de Marqués (2005, p. 2)

Como se evidencia, los softwares educativos tienen ciertas características que los distinguen de aquellos que no tienen la intencionalidad de educar o enseñar algo. De igual manera, se han clasificado las funciones del uso de los softwares educativos; en tal sentido, Arroyo (2006), en el siguiente cuadro, nos propone nueve:

Tabla 2: Funciones de los softwares educativos

Función	Descripción
Función Informativa	Presentan información estructurada de la realidad.
Función Instructiva	Dirigen al estudiante para que realice ciertas acciones.
Función Motivadora	Generan motivación e interés hacia los participantes.
Función Evaluadora	Responden inmediatamente a las respuestas y acciones de los estudiantes.
Función Investigadora	Ofrecen a los estudiantes interesantes entornos donde investigar.
Función Expresiva	Los estudiantes se expresan y se comunican con el ordenador y con otros compañeros, a través de las actividades de los programas.
Función Metalingüística	Los estudiantes pueden aprender los lenguajes propios de la informática.
Función Lúdica	Algunos programas refuerzan su atractivo, mediante la inclusión de determinados elementos lúdicos.
Función Innovadora	Los programas educativos se pueden considerar materiales didácticos con esta función, ya que utilizan una tecnología recientemente incorporada a los centros educativos.

Fuente: Adaptado de Arroyo (2006, p. 6-8)

A continuación, nos referiremos a cada una de ellas:

- a) *Función informativa*: presentan unos contenidos que proporcionan una información estructuradora de la realidad a los estudiantes. Como todos los medios didácticos, estos materiales representan la realidad y la ordenan. Los programas tutoriales, los simuladores y, especialmente, las bases de datos, son los programas que realizan más marcadamente una función informativa.
- b) *Función instructiva*: todos los programas educativos orientan y regulan el aprendizaje de los estudiantes ya que, explícita o implícitamente, promueven determinadas actuaciones de los mismos encaminadas a facilitar el logro de unos objetivos

educativos específicos. Además, condicionan el tipo de aprendizaje que se realiza pues, por ejemplo, pueden disponer un tratamiento global de la información (propio de los medios audiovisuales) o a un tratamiento secuencial (propio de los textos escritos). Con todo, si bien el ordenador actúa, en general, como mediador en la construcción del conocimiento y el meta conocimiento de los estudiantes, son los programas tutoriales los que realizan de manera más explícita esta función instructiva, ya que dirigen las actividades de los estudiantes en función de sus respuestas y progresos.

- c) *Función motivadora*: generalmente los estudiantes se sienten atraídos e interesados por todo el software educativo, ya que los programas suelen incluir elementos para captar la atención de los alumnos, mantener su interés y, cuando sea necesario, focalizarlo hacia los aspectos más importantes de las actividades. Por lo tanto, la función motivadora es una de las características más resaltantes de este tipo de materiales didácticos, y resulta extremadamente útil para los profesores.
- d) *Función evaluadora*: la interactividad propia de estos materiales, que les permite responder inmediatamente a las respuestas y acciones de los estudiantes, les hace especialmente adecuados para evaluar el trabajo que se va realizando con ellos. Esta evaluación puede ser de dos tipos: implícita, cuando el estudiante detecta sus errores, se evalúa, a partir de las respuestas que le da el ordenador; y, explícita, cuando el programa presenta informes (test) valorando la actuación del alumno.
- e) *Función investigadora*: las bases de datos, simuladores y programas constructores, ofrecen a los estudiantes interesantes entornos donde investigar, buscar determinada información, cambiar los valores de las variables de un sistema, u otros.
- f) *Función expresiva*: haciendo uso de los elementos de la informática, específicamente del software educativo, los estudiantes se expresan y se comunican con el ordenador y con otros compañeros, a través de las actividades de los programas y, especialmente, cuando utilizan lenguajes de programación, procesadores de textos, editores de gráficos, etc. Otro aspecto a considerar al respecto es que los ordenadores no suelen admitir la ambigüedad en sus “diálogos” con los estudiantes, de manera que los alumnos se ven obligados a cuidar más la precisión de sus mensajes, lo cual se refuerza mediante la nueva cultura de los mensajes por teléfonos móviles.

- g) *Función metalingüística*: mediante el uso de los sistemas operativos (WINDOWS, Unix, Linux) y los lenguajes de programación (BASIC, C y otros) los estudiantes pueden aprender los lenguajes propios de la informática.
- h) *Función lúdica*: trabajar con los ordenadores realizando actividades educativas es una labor que a menudo tiene unas connotaciones lúdicas y festivas para los estudiantes. Además, algunos programas refuerzan su atractivo mediante la inclusión de determinados elementos lúdicos, con lo que potencian aún más esta función.
- i) *Función innovadora*: los programas educativos se pueden considerar materiales didácticos con esta función, ya que utilizan una tecnología recientemente incorporada a los centros educativos y, en general, suelen permitir muy diversas formas de uso. Esta versatilidad abre amplias posibilidades de experimentación didáctica e innovación educativa en el aula.

Lo ideal es que todos los softwares educativos, tanto en lo que se refiere a sus funciones como a sus características, puedan cumplir con el mayor número de los criterios explicados, ya que de esa manera será mayor la eficiencia y el aprovechamiento del medio didáctico.

De acuerdo con Moreira, Pablos, Valverde y Correa (2010), además de los beneficios que conlleva la planificación previa de la utilización de estas herramientas, este recurso de por sí, permite la interactividad en los estudiantes, retroalimentándolos y evaluándolos, reduce el tiempo que se dispone para impartir los conocimientos, facilitando un trabajo diferenciado e introduciendo al estudiante en el trabajo con los medios computarizados; asimismo, favorece al estudiante en la introducción en las técnicas más avanzadas y facilita tanto el trabajo grupal como individual.

Teniendo en cuenta lo anterior, son varios los beneficios que proveen dichas herramientas, sin embargo; estas dependen del uso que se les dé y de la manera como se trabaje. Adicionalmente, es importante recalcar que en el Currículo Nacional (2016) resalta la competencia: “se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC” (p.151), la cual se reconoce como competencia transversal, ya que pretende desarrollarse a través de todas las áreas curriculares.

Con ella, se busca que el alumno pueda relacionarse e interactuar con los entornos digitales, familiarizándose con las herramientas informáticas, espacios virtuales y conociendo y acercándose a las demandas actuales.

Por otro lado, de acuerdo con Brown (2001), las categorías en los softwares educativos se clasifican de la siguiente manera: en primer lugar, softwares instructivos, en segundo lugar, softwares de creación, en tercer lugar, softwares de acceso a la información, en cuarto lugar, softwares para el desarrollo de estrategias y, en quinto y último lugar, softwares comunicacionales. Se sugiere revisar el siguiente cuadro para comprender la naturaleza de cada tipo de software educativo:

Tabla 3: Categorías de los softwares educativos

Categoría	Descripción
Softwares Instructivos	Programas pensados para trabajar o desarrollar temas de diferentes áreas.
Softwares de Creación	Son herramientas mucho más libres, que le permiten al alumno decidir y escoger cómo desea trabajar con él.
Softwares de Acceso a la Información	Permiten que los estudiantes accedan a bases documentales, bibliotecas, o diferentes espacios, en los cuales puedan recoger información sobre el tema que deseen.
Softwares para el Desarrollo de Estrategias	Tienen esta característica están centrados en aspectos procedimentales; por tanto, proponen juegos, estrategias para resolución de problemas, entre otros.
Softwares Comunicacionales	Programas dirigidos para el uso de redes, donde las personas que interactúan en él pueden comunicarse.

Fuente: Adaptado de Brown (2001, p. 8)

En las siguientes líneas haremos referencia a cada una de estas categorías. Los softwares instructivos, son programas pensados para trabajar o desarrollar temas de diferentes áreas como, por ejemplo: matemática, comunicación, ciencia, entre otros. Se caracterizan porque los contenidos y actividades propuestos se encuentran ordenados y estructurados con rigurosidad, de modo que el alumno únicamente debe seguir los pasos o instrucciones que se le dan. Por su parte, los softwares de creación son herramientas mucho más libres que le permiten al alumno decidir y escoger cómo desea trabajar con él. No tiene un contenido específico, tienen más opciones, es más abierto, poseen elementos de creación y permite al estudiante interactuar abiertamente.

La tercera categoría responde al acceso de la información, dicho criterio permite que los estudiantes accedan a bases documentales, bibliotecas, o diferentes espacios en los cuales puedan recoger información sobre el tema que deseen. El cuarto enunciado, hace referencia

al desarrollo de las estrategias por lo cual, los programas que tienen esta característica, están centrados en aspectos procedimentales; por tanto, proponen juegos, estrategias para resolución de problemas, entre otros. Por último, los softwares comunicacionales son programas dirigidos para el uso de redes, donde las personas que interactúan en él pueden comunicarse; tales como: foros, correos electrónicos, redes sociales educativas, entre otros.

De esta manera, se evidencia que existen diferentes categorías de los softwares educativos los cuales se deben relacionar con el tema que se pretende trabajar al momento de utilizarlos. Sin embargo, para desarrollar o promover en los alumnos la producción de textos escritos, se necesita de los softwares de creación, debido que al ser programas abiertos, flexibles y que permiten que el niño cree, son los que más se adecúan con el propósito.

2.2 Importancia de los softwares educativos en la educación primaria

Después del concepto sobre los softwares educativos y sus principales características en dicho ámbito, trataremos de entender por qué son importantes los softwares educativos en el contexto de la educación primaria.

Según Nunjar (2018), la educación va hacia un camino inexorable de uso de la tecnología en las aulas. Se puede decir que, la reformulación de la escuela tiene como principales estándares aplicaciones y plataformas digitales. La mayoría de ellas muy conocidas como Word, utilizado para la creación de textos generalmente; Power Point y Prezi, para la elaboración de presentaciones; YouTube, para la reproducción de videos; Paint para elaborar dibujos, aplicar color y modificar imágenes; entre otras.

Por ejemplo, el software Geogebra, que no es nuevo pero que recién se ha ido implementando en el sistema de enseñanza de las matemáticas, permite a la persona visualizar mejor las figuras en 3D, tener una experiencia más cercana y, por ende, obtener una mejor comprensión del tema. Esto debido a que visualizar las figuras geométricas tridimensionales en una hoja resulta muy complicado.

Como se evidencia, en la actualidad se aplican diferentes softwares para realizar distintas actividades; sin embargo, existen muchos otros, que están diseñados intencionalmente para un fin educativo y que podrían potenciar significativamente el aprendizaje en diversas áreas curriculares.

Con ello, se puede tener la certeza de que los softwares educativos constituyen un gran apoyo para favorecer el desarrollo de habilidades, destrezas y actitudes en los estudiantes; sin embargo, se desconoce las características, funciones y beneficios de muchos de ellos u otros más. En tal sentido, es de particular interés, en el marco de este estudio, aproximarse a conocer las bondades del software educativo “Story Jumper”, orientado a trabajar con los niños, la producción de textos escritos de un modo creativo.

2.3 El software educativo y la producción de textos escritos en la educación primaria

De acuerdo con García (2015), para todo tipo de aplicaciones educativas, los recursos o herramientas informáticas son medios y no fines. Es decir, son herramientas y materiales de construcción que facilitan el aprendizaje, el desarrollo de habilidades y distintas formas de aprender, estilos y ritmos de los aprendices.

Tal y como lo señalan los autores, el uso o la implementación de los recursos tecnológicos deben hacerse con una intencionalidad, es decir, con un propósito que responda al aprendizaje esperado.

De acuerdo con Pons, Moreira, Valverde y Correa (2010), las nuevas tecnologías de la información y la comunicación son muy visibles en el discurso pedagógico e institucional, pero su integración real en las aulas no es un hecho resuelto en términos generales. Resulta habitual el manejo de indicadores para medir el grado de esa integración, tales como la dotación de medios en los centros educativos, pero aún se carece de una reforma en el sistema educativo de nuestro país.

Para este autor, el alumnado que actualmente está presente en las aulas pertenece a una generación que ha nacido y se ha socializado en un contexto cultural caracterizado por la omnipresencia de las tecnologías digitales. Por este motivo, sus modos de acceso a la información, su forma de comprensión y expresión de la realidad en la que viven, están determinados por las posibilidades que las TIC les ofrecen.

Teniendo en cuenta lo anterior, los estudiantes de ahora están muy familiarizados y cercanos con la tecnología, por lo que la implementación de nuevos recursos informáticos podría ser de gran interés para ellos. En la actualidad, debido a la demanda que existe, hay una serie de softwares educativos con intenciones de trabajar diferentes temas: como sumas, restas, cultura general, producción de textos, entre otros.

El ambiente tecnológico ha creado diversos materiales para que el sistema educativo pueda aplicarlo con sus estudiantes y así potenciar su aprendizaje e innovar en sus formas de enseñar.

2.4 Produciendo textos con el software educativo “Story Jumper”

A continuación, precisaremos qué implica la producción de textos con el software educativo “Story Jumper”; para ello, se definirá en qué consiste dicho software, cuáles son sus funciones y beneficios en el ámbito educativo y cuáles son las consideraciones pedagógicas para su uso.

2.4.1 ¿En qué consiste el software educativo “Story Jumper”?

Story Jumper es un software educativo que nos proporciona todas las herramientas necesarias para crear una historia o cuento de forma muy sencilla. Este entorno de trabajo, facilita el acercamiento de los niños hacia la escritura de una manera creativa, motivadora, innovadora y dinámica.

En la plataforma, el escritor cuenta con diversas herramientas que son de gran utilidad para la redacción, como esquemas sobre cómo desea organizar el texto, hasta elementos de complementación como lo son el acceso a agregar diferentes escenas, personajes, objetos y textos que darán forma a la producción que se está elaborando.

De acuerdo con Technology for teachers and students (2018), el software Story Jumper es una herramienta que le permite a los docentes trabajar la producción de textos de diferentes géneros con los estudiantes. Permite crear, diseñar historias, trabajar la escritura creativa, crear libros completos, con imágenes, caricaturas o dibujos o crear una historia en base a algo ya existente.

Así mismo, el mismo autor señala que este software le permite al estudiante convertirse en un escritor y poder crear su propio libro, el cual lo puede publicar en la plataforma o imprimirlo. Las narraciones con imágenes, a modo de cuento, facilitan enormemente el aprendizaje por parte de los más pequeños, puesto que los coloridos dibujos atraen poderosamente su atención, ayudándoles a asimilar mejor los distintos conceptos y contenidos educativos.

En ese sentido, los beneficios de dicho recurso están dirigidos tanto a los docentes como a los estudiantes. Además, puede generar en los niños mayor inspiración y deseo por escribir y, por ende, convertirse en una gran herramienta significativa para instituciones educativas u otras organizaciones dedicadas a la enseñanza de la producción creativa de textos en los niños.

2.4.2 Funciones y beneficios del software en el ámbito educativo

Según sostiene La Secretaria de Educación de Antioquia (2015), el software Story Jumper puede asumir cualquiera de las siguientes funciones:

- ✦ Se pueden introducir figuras, textos, fotografías (ya sea creadas por nosotros o de redes sociales) y fondos.
- ✦ Es una herramienta que nos permite enseñar a los alumnos escritura creativa.
- ✦ Se puede pedir libros impresos (pagando) o verlos online (gratis).
- ✦ Nos da la posibilidad de trabajar diferentes tipos de textos.
- ✦ Promueve la autonomía e iniciativa personal, es decir, la creación autónoma de historias a su ritmo y gusto.

Teniendo en cuenta lo anterior, es posible definir que los beneficios que fomenta el software mencionado son la creatividad y la imaginación, puesto que le permite al estudiante diseñar y crear su producción según su propia mirada y gusto. Del mismo modo, este software, puede fomentar la práctica de un idioma, ya que trabaja la expresión escrita y la actividad dinámica que se realiza a través del juego.

2.4.3 Consideraciones pedagógicas para el uso del “Story Jumper”

En las líneas siguientes nos ocuparemos de ofrecer algunas consideraciones pedagógicas para la aplicación del software Story Jumper, referidas a las etapas de aplicación de dicho software, así como al rol del docente y de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

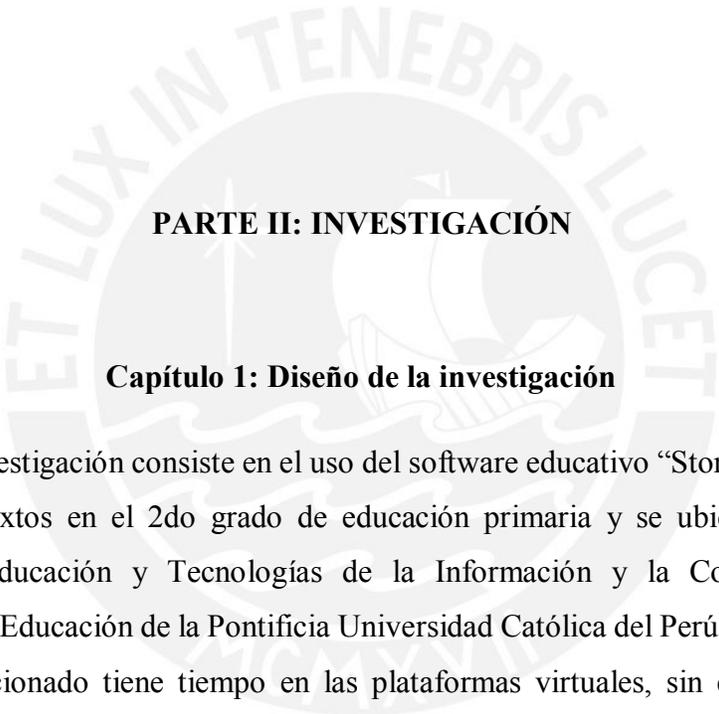
La utilización de esta herramienta puede generar grandes cambios y mejoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la producción de textos, siempre y cuando sea considerada como un apoyo para poder lograr algo y no como el resultado final. La organización previa para trabajar con esta herramienta, supone la elección del material, de acuerdo a los objetivos que

se tienen y la planificación de su aplicación. De ello, depende la eficiencia que tenga en los estudiantes y los resultados.

De igual manera, es importante que esta herramienta se considere como un medio para trabajar la escritura y que se entienda que esto será un proceso. Es decir, que no se entienda que en una sesión o en unas pocas horas el estudiante desarrollará su producción final; puesto que es un proceso que requiere tiempo, esfuerzo sostenido, evaluaciones, correcciones y modificaciones para su elaboración eficiente.

Tomando en cuenta la consideración anterior, se propone que la producción de pequeños textos se desarrolle utilizando el recurso Story Jumper, pero a través de las etapas que propone la autora Silvera (2013), que son: 1) la planificación, 2) la textualización/ensayo, 3) la revisión y 4) la producción. Respetar estas etapas permitirá que el niño pueda disfrutar y realizar una eficiente producción.

Es fundamental permitir que el niño explore y tenga su espacio para conocer esta herramienta, de modo que pueda ver qué puede hacer y cómo lo puede hacer. Como ya se ha mencionado, este software tiene diversos beneficios, no solo para los estudiantes sino también para los docentes; pero, el más importante de todos es que puede favorecer el desarrollo de pequeños escritores, con de producciones auténticas, creativas y significativas. Entonces, en esta perspectiva, la tarea del docente debería estar orientada a motivar a los niños desde pequeños, acercándolos a la escritura de modo creativo, a través de software educativos como el de Story Jumper.



PARTE II: INVESTIGACIÓN

Capítulo 1: Diseño de la investigación

El tema de investigación consiste en el uso del software educativo “Story Jumper” para la producción de textos en el 2do grado de educación primaria y se ubica en la línea de investigación “Educación y Tecnologías de la Información y la Comunicación” del Departamento de Educación de la Pontificia Universidad Católica del Perú. Cabe señalar que el software mencionado tiene tiempo en las plataformas virtuales, sin embargo, muchos docentes no lo conocen y, por ende, no han trabajado con él aún. Justamente el propósito del presente estudio es dar a conocer las posibilidades de este recurso para la enseñanza de la producción de textos no sólo en el 2do grado sino, en general, en los primeros grados de educación primaria.

El objetivo general de la investigación es analizar la percepción de docentes sobre la importancia y el uso del software Story Jumper, como herramienta para la enseñanza de la producción de textos en el 2do grado de educación primaria. Y los objetivos específicos son los siguientes:

- 1) Determinar la importancia que para los docentes puede tener el software educativo “Story Jumper” en la producción de textos, en el 2do grado de educación primaria.
- 2) Identificar el uso que para los docentes puede tener el software educativo “Story Jumper” en la producción de textos, en el 2do grado de educación primaria.

En el **anexo 1** se puede apreciar la Matriz de Consistencia elaborada para articular todos los elementos de la investigación: objetivos, categorías, subcategorías, técnica e instrumento. La modalidad de titulación es un proyecto de tesis, de carácter empírica y de nivel descriptivo, ya que se pretende describir cómo el uso del software educativo “Story Jumper” puede facilitar la producción de textos en los primeros grados de educación primaria. Según Hernández, Fernández, y Baptista. (2011), una investigación descriptiva:

Es cuando el objetivo consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas. Su meta no se limita a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables. Los investigadores no son meros tabuladores, sino que recogen los datos sobre la base de una hipótesis o teoría, exponen y resumen la información de manera cuidadosa y luego analizan minuciosamente los resultados, a fin de extraer generalizaciones significativas que contribuyan al conocimiento. (p. 399)

De igual forma, el enfoque metodológico es cualitativo, ya que por más que durante el proceso de investigación se utilicen instrumentos para cuantificar algunos datos, el objetivo es analizar las percepciones de los docentes sobre la importancia y el uso del mencionado software. Tal como aporta Hernández, Fernández, y Baptista (2011), el enfoque cualitativo está orientado a lograr la profundidad en los datos, considerando la dispersión y riqueza de la información, buscando contextualizar e interpretar los detalles del objeto de estudio. Según el mismo autor, también “aporta un punto de vista fresco, natural y holístico de los fenómenos, así como flexibilidad.” (Hernández, Fernández, y Baptista; 2011, p. 17)

Por otro lado, con respecto a las técnicas e instrumentos de investigación, se utilizó la técnica de la encuesta, a través de un cuestionario (ver **anexo 2**), con el fin de recoger las opiniones de un grupo de docentes en torno a la importancia y uso del software “Story Jumper” en la producción de textos en los primeros grados de educación primaria. Para la aplicación del cuestionario se diseñó previamente un material auto instructivo con los conceptos básicos sobre el software “Story Jumper” y, además, la forma de uso en el contexto de una sesión de aprendizaje, para la producción de textos en el 2do grado de educación

primaria. Se otorgó una hora a cada docente para estudiar el material, en el momento y espacio que ellos decidieran más oportuno y conveniente. A través de dicho material, el docente pudo conocer el software y también aprender a utilizarlo. En el **anexo 3** se muestra la estructura del material autoinstructivo mencionado.

Cabe señalar que dicho material tuvo una validación de expertos, a partir de la cual se procedió a introducir los reajustes necesarios para obtener un prototipo definitivo. Dicho prototipo se aplicó a los docentes que conformaron la muestra. Actuaron como expertos para la validación, tanto la Profesora Asesora como la Informante.

En el marco de la ética de la investigación y con el fin de respetar la privacidad de los informantes y la confidencialidad de la información recabada a través de la encuesta, se aplicó el protocolo del Consentimiento Informado por escrito (ver **anexo 4**), a la muestra de docentes informantes. Además, una vez recogida la información se mantuvo en total reserva la identidad de cada docente, asignándoles códigos.

Según la antes explicado, se puede destacar que, la población con la se trabajó en el presente estudio son los docentes de una institución educativa privada de Lima; y la muestra estuvo constituida por los docentes del 2do grado de educación primaria, que enseñan el área curricular de Comunicación, dado que el material se ha orientado a dicho grado y campo disciplinar.

Capítulo 2: Análisis e interpretación de los resultados

En el presente apartado se mostrarán los resultados de la investigación, es decir, la información relevante en torno a la aplicación de la encuesta a los docentes. Dichos resultados han sido organizados en torno a las categorías y sus subcategorías propuestas en la matriz de consistencia (ver **anexo 1**). A continuación, se presenta sólo una parte de dicha matriz:

Tabla 4: Relación de categorías y subcategorías del estudio

Categorías	Subcategorías
Importancia del “Story Jumper” para la enseñanza de la producción de textos en el 2do grado de primaria.	Concepto
	Importancia
	Beneficios

Uso del software educativo “Story Jumper” para la producción de textos en 2do grado de primaria.	Modo de uso del software Story Jumper
	Consideraciones pedagógicas para su uso
	Retos para su uso en el aula

Fuente: Elaboración propia.

Como se señaló anteriormente, el objetivo general del estudio consistió en “*Analizar la percepción de los docentes sobre la importancia y el uso del software educativo “Story Jumper” para la enseñanza de la producción de textos en el 2do grado de primaria.*” Veamos cuáles fueron los resultados:

Categoría 1: Importancia del Story Jumper para la enseñanza de la producción de textos en el 2do grado de primaria

Con respecto a la primera categoría “Importancia del Story Jumper para la enseñanza de la producción de textos en el 2do grado de primaria”, los resultados se organizan, a su vez, en torno a las siguientes subcategorías: 1) Concepto, 2) Importancia y 3) Beneficios.

En lo que se refiere al **concepto del software Story Jumper**, se observa que la totalidad de las docentes encuestadas, conceptualizaron a Story Jumper como un software educativo que le permite a los estudiantes de educación primaria producir textos de manera creativa. Veamos los comentarios de algunas docentes: (ver **anexo 6**, Matriz de organización de la información)

D1: *“Story Jumper es un software educativo que le brinda diversas herramientas a los estudiantes, que les permiten crear textos desarrollando la creatividad”.*

D2: *“Story Jumper es un software educativo que fortalece la escritura en los estudiantes, centrándose en desarrollar la habilidad de la creatividad”.*

D3: *“Story Jumper es un software que va a ayudar al maestro de los primeros grados para que sus alumnos logren producir textos creativos”.*

D4: *“Story Jumper es un software educativo para los niños de los primeros grados, que les brinda herramientas para producir cuentos o textos de manera lúdica”.*

Tal y como lo menciona, Technology for teachers and students (2018), el software Story Jumper es una herramienta que permite a los docentes trabajar la producción de textos de diferentes géneros con los estudiantes. En tal sentido, permite crear, diseñar historias, trabajar la escritura creativa, crear libros completos, con imágenes, caricaturas o dibujos o crear una historia en base a algo ya existente. Resulta relevante que, todas las docentes hayan definido al software educativo en cuestión, como una herramienta tecnológica, que ofrece la posibilidad de desarrollar la creatividad de los estudiantes en el proceso de producir textos. Esto nos habla de una disposición favorable en los docentes, si se tratara de capacitarles formalmente en el uso de esta herramienta.

Con relación a la **importancia del software educativo** en cuestión, ante las preguntas: ¿Qué importancia tiene el software Story Jumper en el aprendizaje? Y, ¿Crees que el software Story Jumper resulta importante para ayudar a los niños a producir sus propios textos? ¿Por qué? Se tiene que, la mayoría de las personas encuestadas manifestaron que la importancia del Story Jumper recae en el gran potencial que tiene para trabajar la creatividad con los niños. Observemos los siguientes comentarios: (ver **anexo 6**, Matriz de organización de la información)

D1: "Story Jumper es importante porque brinda diversas herramientas que pueden utilizar los estudiantes para organizar sus textos. Favorece la producción creativa".

D2: "Es importante porque permite que los niños produzcan textos utilizando un recurso innovador y realizándolo de una manera creativa".

D3: "Es importante porque desarrolla la creatividad, promueve la autonomía e iniciativa del niño respetando su ritmo, permite desarrollar la expresión escrita y conocer y practicar la escritura de textos narrativos, descriptivos e informativos".

D4: "Es importante porque ayuda en el proceso de enseñanza-aprendizaje favoreciendo la producción creativa de textos narrativos y descriptivos de manera autónoma en cada estudiante".

Además del desarrollo de la creatividad, la importancia del software educativo radica en que promueve la creación de textos creativos, ayuda a trabajar la imaginación en los niños, promueve su iniciativa y autonomía y, todo ello, gracias a las diversas herramientas que se proporcionan en su plataforma. Estas, al ser tan variadas, le permiten al estudiante tener todo lo que necesita para elaborar por sí mismo su texto.

De igual manera, García (2015), señala que los softwares educativos constituyen un gran apoyo para favorecer el desarrollo de habilidades, destrezas y actitudes en los estudiantes,

tales como: la creatividad, el manejo de entornos virtuales, la investigación, el trabajo colaborativo, entre otros; sin embargo, se desconoce las características, funciones y beneficios de muchos de ellos u otros más.

En lo que se refiere a los **beneficios del software educativo Story Jumper**, según la información recogida, las docentes encuestadas manifestaron diversos beneficios, entre los que destaca el uso de las TIC en el sistema de enseñanza-aprendizaje, así como el beneficio de trabajar con una plataforma, que permite a los estudiantes tener un trabajo más autónomo e independiente del profesor, y donde éste sólo tiene la misión de mediador; en tal sentido, le corresponde estar con el estudiante para motivar, mostrar, comunicar, aclarar, orientar, reforzar, entre otras tareas. Veamos algunos comentarios de los docentes frente a la pregunta “¿Qué beneficios representa para el niño aprende a producir textos, usando el software Story Jumper?”:

D1: “Uso de las TIC y el desarrollo de la creatividad”.

D2: “El uso de las TIC”.

D3: “Contar con la herramienta y el soporte”.

D4: “Se beneficiarían los estudiantes porque tendrían la oportunidad de realizar un trabajo autónomo. Revisar su ortografía, definición y utilizar su imaginación con mucha más libertad”.

Como se observa, a diferencia de las subcategorías anteriores, en esta oportunidad, las respuestas han sido diversas, lo que nos acerca a la idea de la diversidad de funciones que puede desempeñar esta herramienta en la enseñanza de la producción de textos. Tal y como lo sostiene La Secretaria de Educación de Antioquia (2015), uno de los beneficios del software educativo Story Jumper es que les permite a los docentes enseñar a los alumnos a producir bajo el enfoque de una escritura creativa, fomentando el desarrollo de su imaginación. Cabe señalar que, en dicha producción, cada estudiante diseña y crea según su propia mirada, gusto y experiencias previas, sin depender del docente. Las herramientas presentes en dicho software los lleva a explorar, experimentar y llegar a su propia creación en forma autónoma e independiente.

Categoría 2: Uso del software educativo Story Jumper para la producción de textos en 2do grado de primaria

A continuación, se presentarán los resultados de la investigación en torno a la segunda categoría “Uso del software educativo Story Jumper para la producción de textos en 2do

grado de primaria”, de la cual se desprenden las siguientes subcategorías: 1) Modo de uso del software Story Jumper, 2) Consideraciones pedagógicas para su uso, y 3) Retos para su uso en el aula.

Con relación al **modo de uso del software Story Jumper**, se preguntó a las profesoras: ¿Cómo se puede aplicar el Story Jumper en el marco de sesiones de aprendizaje? La mitad se orientó a responder que la aplicación de este software se podía dar principalmente en el área curricular de Comunicación o en cualquier otra área, donde se busque producir un texto. Observemos los siguientes comentarios:

D1: “Se puede aplicar en el área de comunicación o para ABP. En cada sesión que implique producción escrita”.

D2: “Se puede aplicar principalmente en el área de comunicación y en todo espacio donde se trabaja la producción escrita”.

Otras docentes aludieron más bien a las condiciones que pueden considerarse para poner en marcha la producción de textos con el software Story Jumper; así, hicieron referencia a la necesidad de tener en cuenta las características de los niños de diverso orden:

D3: “A través de un proceso planificado que tenga en cuenta las características de los niños”.

Como se observa, la mitad de las docentes asociaron esta pregunta al área curricular en el que aplicarían esta herramienta, mientras que la otra parte encuestada se centró en las consideraciones pedagógicas para el uso del software; por ejemplo: la planificación y la consideración de las características de los niños y del grupo. Ambos puntos de vista son válidos; sin embargo, con respecto a la primera respuesta, como ya se había mencionado, cabe resaltar que “Story Jumper” puede ser aplicado para la producción de textos: narrativos, descriptivos e informativos. Por lo que su uso se centra en el tipo de texto que se desea trabajar más que en el área curricular.

En lo que respecta a las **consideraciones pedagógicas para el uso del Story Jumper**, se preguntó a las docentes: ¿Qué consideraciones pedagógicas se debe tener en cuenta para usar dicho software en la producción de textos? Veamos cuáles fueron algunas de las respuestas:

D1: “El estudiante y/o docente deben conocer el software educativo”.

D2: “La profesora y los estudiantes deben conocer el software educativo con el que van a trabajar”.

En las respuestas anteriores se aprecia que las docentes sostienen que resulta fundamental conocer a profundidad el software educativo para poder aprovechar toda su potencialidad, y esto nos lleva a pensar en la necesidad de prever necesariamente acciones de capacitación a los docentes, si asumimos emplear dicha herramienta de modo sostenido.

Otro docente opina que debemos tener en cuenta que dicho software es sólo un instrumento de apoyo, al servicio del aprendizaje de los estudiantes, por tanto, el docente debe estar presente para motivar, acompañar y orientar a cada niño en su proceso de aprendizaje. El siguiente comentario muestra lo antes afirmado:

D3: “Se debe considerarlo como un instrumento de apoyo, aceptando el ritmo y estilo de aprendizaje de cada niño. El docente debe hacer el rol de mediador, acompañando motivando y orientando”.

También resulta interesante considerar el aporte de otro docente, quien plantea la necesidad de que la escuela y la maestra del aula tomen en cuenta el tiempo y los recursos materiales (equipos, computadoras, conexión a internet y otros) que serán necesarios para usar el software Story Jumper en la producción de textos. Revisemos el comentario siguiente:

D4: “Se debe tomar en cuenta el momento en el que se aplica, el tiempo y si la institución educativa cuenta con los materiales necesarios, por ejemplo: computadoras suficientes y/o laptops”.

Al respecto vale la pena manifestar que, dicho software es una herramienta tecnológica gratuita, que está disponible para todos aquellos que tengan acceso a internet. Es decir, no se requiere crear nada. Sin embargo, esto no significa que no se debe de prever ni anticipar las situaciones de aprendizaje que se presentarán a los niños.

Finalmente, haremos referencia a **los retos para el uso del software Story Jumper en el aula**. En esta última subcategoría, se preguntó: ¿Qué reto, como docente, te plantea usar este software en tu tarea educativa? ¿Algún otro reto? Ante ello, las docentes respondieron:

D1: “Conocimiento del software, capacitación más detenida y que la institución educativa también la adquiera”.

D2: “Conocimiento y más información sobre el software Story Jumper”.

D3: “Me gustaría conocerlo y ponerlo en práctica”.

En las respuestas anteriores se aprecia que la tercera parte de las maestras encuestadas consideran como gran reto el dominio absoluto del software educativo. Por lo que esto nos lleva a pensar en la necesidad de capacitar a los docentes, si se va a emplear la herramienta tecnológica en el aprendizaje de los alumnos. De esta manera, las docentes podrán aprovechar al máximo la herramienta con sus estudiantes.

Otro docente opina que el reto más considerable sería enseñarles a los niños que los medios de comunicación, como la computadora, no sólo tienen un fin de entretenimiento y diversión, sino fundamentalmente de aprendizaje, por supuesto, siempre y cuando haya un buen manejo y una adecuada selección de la información disponible. El siguiente comentario muestra lo antes afirmado:

D4: “Un reto sería el enseñarles a los niños que las computadoras no sólo sirven para jugar sino para aprender. Otro reto sería el uso adecuado de los recursos tecnológicos en la escuela según lo que se plantea en las sesiones de aprendizaje”.

Como se observa, la mayoría de las docentes encuestadas comentó que el reto más grande para ellas es conocer a profundidad el software educativo Story Jumper y dominarlo, para así poder aplicarlo en sus clases. Una de ellas, incluso sugirió que la institución educativa pueda capacitar a su personal docente acerca del uso de diversos recursos tecnológicos, de modo de favorecer el desarrollo de diferentes conocimientos y habilidades en los estudiantes.

Teniendo en cuenta lo anterior, se puede evidenciar que en la actualidad existe una desinformación, por parte de los docentes, acerca de la importancia y uso del software educativo Story Jumper en la producción de textos y, quizás, de otros recursos tecnológicos asociados a la educación. Este hecho sólo evidencia un distanciamiento entre las nuevas formas de aprender de los estudiantes de educación primaria, quienes son nativos digitales, y las formas de enseñar de los docentes.

No podemos negar que la era digital en la que nos encontramos nos plantea nuevos retos y pone a nuestro alcance diversas herramientas para facilitar el aprendizaje motivador, lúdico y significativo de los estudiantes; pero, es necesario capacitar al colectivo de docentes, de modo que pueda integrar dichos recursos en su sistema de enseñanza.

Tal y como lo afirma Nunjar (2018), la educación va hacia un camino inexorable de uso de la tecnología en las aulas, donde, sin duda, se requiere la acción comprometida y reflexiva

del maestro y de la escuela, para integrar de modo pertinente y creativo los nuevos recursos digitales.

CONCLUSIONES

A través del presente estudio se llega a las siguientes conclusiones respecto a las percepciones de las docentes sobre el software educativo Story Jumper:

1. La totalidad de docentes encuestadas asumen que el software educativo Story Jumper, diseñado para la producción de textos, ayuda principalmente a desarrollar la creatividad en los estudiantes. Del mismo modo, señalan que ofrece diversas herramientas a los niños y niñas para organizar sus textos.
2. La mitad de las docentes encuestadas resaltaron que la importancia del software Story Jumper radica en que es una nueva forma de aprender a producir textos, en forma creativa, que constituye una estrategia diferente a la convencional, pero que resulta más cercana al entorno actual de los niños, que son nativos digitales. Por tanto, debiéramos aprovechar sus bondades. De igual manera, las maestras destacaron la variedad de herramientas que brinda la plataforma; ya que ello le permite al estudiante trabajar de manera autónoma y libre tomando decisiones para su producción.
3. La mitad de las profesoras considera que el reto más grande para la aplicación del Story Jumper es la necesidad de conocer a profundidad dicha herramienta tecnológica y desarrollar las habilidades y destrezas pertinentes para manejarla con éxito.
4. La otra mitad de maestras considera que el reto más grande al que se enfrentan en la aplicación del Story Jumper en el aula, es enseñarles a los estudiantes que las computadoras pueden ser muy útiles para el aprendizaje en distintas áreas.

RECOMENDACIONES

Luego de la presentación de los resultados y de las principales conclusiones de este estudio, resulta importante señalar también algunas recomendaciones generales, que puedan orientar las futuras investigaciones en el área de educación y la integración de las TIC, de modo particular, en el campo de la producción de textos.

1. Es necesario que la escuela implemente el uso del software educativo Story Jumper para la producción creativa de textos, en el marco de un modelo educativo, que promueva el desarrollo de las TIC en el aprendizaje, asumiéndolo como una competencia transversal en todo el curriculum.
2. Las instituciones educativas deben diseñar planes de capacitación, orientados a atender las necesidades de los docentes en temas de herramientas tecnológicas para el aprendizaje activo, participativo y significativo de los estudiantes. Y en tal sentido, deben evaluar progresivamente sus avances, de modo de facilitar el empoderamiento de los docentes en las competencias digitales.
3. Se requiere, para la aplicación del Story Jumper, de una o más sesiones de clase para conocer completamente el modo de uso de dicho software educativo: ¿Qué herramientas tiene? ¿Para qué sirve cada una? ¿Cómo es la plataforma? De tal manera que sea un espacio dominado por los docentes. Se ha evidenciado la necesidad de generar espacios de capacitación sobre dicha herramienta tecnológica, donde los maestros puedan desarrollar habilidades para su uso creativo en la producción de textos.

BIBLIOGRAFÍA

- Arroyo F. (2006). Software educativo y colaborativo para el aprendizaje de la asignatura Tecnología Didáctica I. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*. 109-122. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/737/73712305.pdf>
- Bernardi, R. (2002). La investigación empírica sistemática. *Fepal - XXIV Congreso Latinoamericano de Psicoanálisis - Montevideo, Uruguay*. 2. 1-7. Recuperado de http://fepal.org/images/congreso2002/invest/bernardi_r_investig_emp_r.pdf
- Browen, D. (2001). *Education in the digital age*. London. Series Editor.
- Caldera, R. y Bermúdez, A. (2007). Alfabetización académica: comprensión y producción de textos. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*. 1-10. Recuperado de file:///C:/Users/Kamila/Downloads/art%C3%ADculo_redalyc_35603710.pdf
- Camargo, Z. Caro, M. y Uribe, C. (2012). Estrategias para la comprensión y producción de textos argumentativos. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*. 1-18. Recuperado de file:///C:/Users/Kamila/Downloads/art%C3%ADculo_redalyc_413740749011.pdf
- Castro, S. Guzmán, B. y Casado, D. (2007). Las Tic en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*. 1. 1-23. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/761/76102311.pdf>
- Chiappe, A. y González, A. (2014). Los procesadores de texto y los niños escritores. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*. 1-14. Recuperado de file:///C:/Users/Kamila/Downloads/art%C3%ADculo_redalyc_173537100006.pdf
- Cueva, G. y Marabi, R. (2013). *Uso del software educativo PIPO en el aprendizaje de matemática en estudiantes de quinto grado de primaria de la I.E. "Juvenal Soto Causso"* (Tesis de posgrado). Universidad Católica Sedes Sapientiae, Perú.

De Castro, D. (2017). Metodologías en investigaciones sobre producción de textos narrativos con niños. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*. 1-22. Recuperado de: file:///C:/Users/Kamila/Downloads/art%C3%ADculo_redalyc_193554180004.pdf

García, C. (2015). *Implementación de un software como estrategia didáctica para el proceso de fomento a la lectura en estudiantes de cuarto grado de primaria de E.B.R. del centro educativo Bayron Gaviria* (Tesis de pre-grado). Universidad Tecnológica de Pereira, Colombia.

Hernández, R. Fernández, C. y Baptista, P. (2011). *Metodología de investigación*. *Red de Revista Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*. 6. 1-497. Recuperado de https://www.esup.edu.pe/descargas/dep_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%20ta%20Edici%C3%B3n.pdf

Krueger, R. (2000). *Focus Group: A Practical Technique*. Chicago, Estados Unidos: C.N.

Lerner, D. (2001). Leer y escribir en la escuela: lo real, lo posible y lo necesario. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*. 1. 1-6.

Recuperado de <https://es.scribd.com/doc/101484976/Leer-y-Escribir-en-LaEscuelaDeLia-Lerner>

Louwerse, M. (2004). Un modelo conciso de cohesión en el texto y coherencia en la comprensión. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*. 1-19. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/1570/157013763004.pdf>

Marqués, P. (2005). El software educativo. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*. 2. 1-14. Recuperado de http://recursos.salonesvirtuales.com/assets/bloques/educativo_de_pere_MARQUES.pdf

Matute, E. y Leal, F. (SF). ¿Se puede evaluar la coherencia en narraciones escritas por los niños? *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y*

Portugal. 1-12. Recuperado de

http://www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a17n3/17_03_Matute.pdf

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Lima.

Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

Nunjar, A. (2018). *Dominio adecuado en el uso y manejo de las TIC y aplicación de software educativo: plan de acción*. Lima. S.A.

Pablos, J. Moreira, M. Valverde, J. y Correa, M. (2010). *Políticas educativas y buenas practicas con TIC*. Barcelona. Editorial GRAÓ.

Puertas, S. (2015). La estimulación de los diferentes tipos de pensamiento creativo en niños entre los 8 y los 11 años, a través de la escritura de mitos sobre el origen del universo. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*. 1-25.
Recuperado de: <https://www.redalyc.org/jatsRepo/219/21946206005/index.html>

Sánchez, A. Borzone, V. y Diuk, A. (2007). La escritura de textos en niños pequeños: relación entre la transcripción y la composición. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*. 1-12.
Recuperado de: file:///C:/Users/Kamila/Downloads/art%C3%ADculo_redalyc_64760308.pdf

Secretaria de Educación de Antioquia. (2015, noviembre 23).

Story Jumper, aprende sobre narrativas digitales (Archivo de video).
Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=DOdujDyvEfw>

Silvera, J. (2013). *Estrategias para la producción de textos: fases o momentos del proceso de escritura*. Lima. Editorial. Technology for Teachers and Students. (2018, agosto 27).

Story Jumper Tutorial 2018 –

(Archivo de Digital Books video). Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=1bUPqVsH_Xs

Toscano, J.; Díaz, T. & Carneiro, R. (2008). *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo*.

1-183. Recuperado de

https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/37227526/cambio_educativo.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1556849807&Signature=%2FYqnixOoCy9uiqFvU0kldQXPv%2BQ%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DLos_desafios_de_las_TIC_para_el_cambio_e.pdf



ANEXOS

ANEXO 1: Matriz de Consistencia

Título de la Investigación: Percepción de docentes sobre la importancia y el uso del software Story Jumper como herramienta para la enseñanza de la producción de textos en el 2do grado de educación primaria.

Problema	Objetivo General de la investigación	Objetivos específicos
¿Cuál es la percepción de los docentes sobre la importancia y el uso del software educativo “Story Jumper” para la enseñanza de la producción de textos en el 2do grado de primaria?	Analizar la percepción de los docentes sobre la importancia y el uso del software educativo “Story Jumper” para la enseñanza de la producción de textos en el 2do grado de primaria.	1) Determinar la importancia que para los docentes puede tener el software educativo “Story Jumper” en la producción de textos, en el 2do grado de educación primaria.
		2) Identificar el uso que para los docentes puede tener el software educativo “Story Jumper” en la producción de textos, en el 2do grado de educación primaria.

Objetivos específicos	Categorías	Subcategorías	Técnicas e instrumentos	Ítems de investigación
1) Determinar la importancia que	Importancia del “Story Jumper”	✦ Concepto	Encuesta: cuestionario	✦ ¿Qué es el Story Jumper?

<p>para los docentes puede tener el software educativo “Story Jumper” en la producción de textos, en el 2do grado de educación primaria.</p>	<p>para la enseñanza de la producción de textos en el 2do grado de primaria.</p>	<p>✦ Importancia</p>	<p>✦ ¿Qué importancia tiene el software Story Jumper en el aprendizaje? ✦ ¿Crees que el software Story Jumper resulta importante para ayudar a los niños a producir sus propios textos? ¿Por qué?</p>	
		<p>✦ Beneficios</p>	<p>✦ ¿Qué beneficios representa para el niño aprender a producir textos, usando el software “Story Jumper”?</p>	
<p>2) Identificar el uso que para los docentes puede tener el software educativo “Story Jumper” en la producción de textos, en el 2do grado de educación primaria.</p>	<p>Uso del software educativo “Story Jumper” para la producción de textos en 2do grado de primaria.</p>	<p>✦ Modo de uso del software Story Jumper</p>	<p>Encuesta: cuestionario</p>	<p>✦ ¿Cómo se puede aplicar el Story Jumper en el marco de sesiones de aprendizaje?</p>
		<p>✦ Consideraciones pedagógicas para su uso</p>	<p>✦ ¿Qué consideraciones pedagógicas se debe tener en cuenta para usar dicho software en la producción de textos?</p>	
		<p>✦ Retos para su uso en el aula</p>	<p>✦ ¿Qué reto, como docente, te plantea usar este software en tu tarea educativa? ¿Algún otro reto?</p>	

ANEXO 2: Protocolo de Consentimiento Informado

Estimado(a) Docente:

Un cordial saludo. El propósito de este protocolo es informarle sobre la naturaleza y fin de un proyecto de investigación, en el que deseamos usted pueda participar como informante. La investigación se titula “Percepción de docentes sobre la importancia del software educativo Story Jumper en la enseñanza de la producción de textos en el 2do grado de educación primaria”. Esta se desarrolla en el marco del plan de estudios de la Carrera de Educación Primaria en la Pontificia Universidad Católica del Perú y servirá para la obtención de la Licenciatura en dicha especialidad.

El propósito de este estudio es analizar la percepción de los docentes sobre la importancia del software Story Jumper en la enseñanza de la producción de textos, particularmente en el contexto del 2do grado de educación primaria. Con ello buscamos motivar a los docentes para emplear esta herramienta en la enseñanza del proceso de escritura.

En ese sentido, necesitamos usted pueda participar revisando, en primer lugar, un material autoinstructivo que le tomará un par de horas y, posteriormente, responder a un cuestionario de opinión, que le exigirá unos veinte minutos. Su participación es completamente voluntaria y puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio.

De aceptar participar en esta investigación, deberá firmar el presente documento en dos copias, de tal modo que, una copia quedará con usted y otra, con la investigadora. Si tuviera alguna consulta sobre los alcances de esta investigación o sobre su participación, no dude en formularla a la investigadora.

Debe saber que la confidencialidad de su identidad es nuestro compromiso, es decir, en ningún momento se revelará su nombre y apellidos. Además, la información recogida será utilizada estrictamente en el marco de la investigación descrita. Desde ya gracias por su valioso aporte y compromiso.

Si está de acuerdo con lo expresado anteriormente, por favor, complete sus datos a continuación:

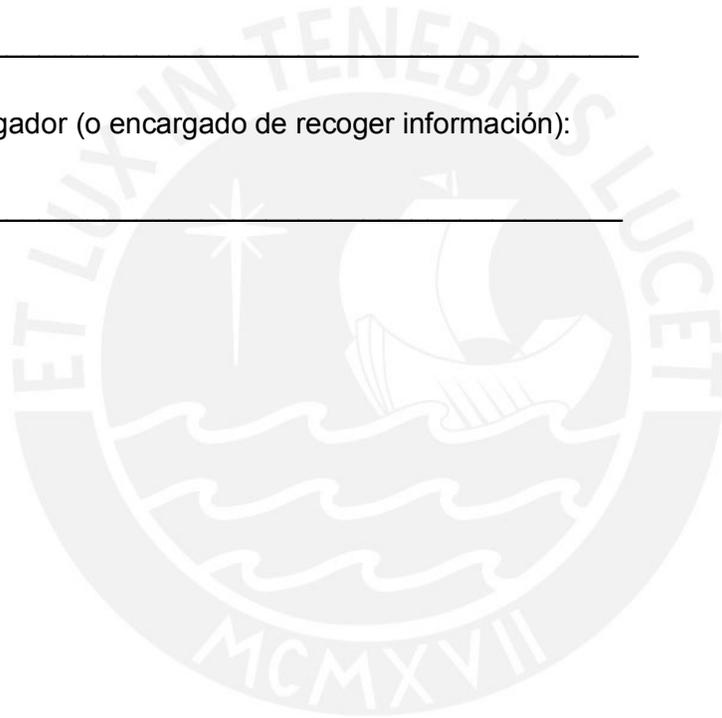
Nombre y apellido:

Fecha:

Correo electrónico:

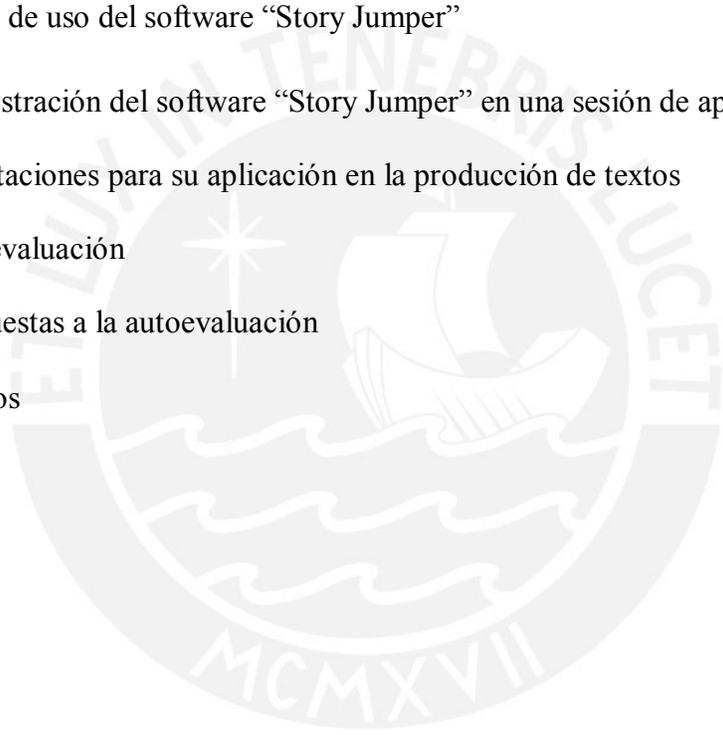
Firma del participante:

Firma del investigador (o encargado de recoger información):



ANEXO 3: Estructura del material auto instructivo sobre uso del software “Story Jumper”

- 1) Índice
- 2) Presentación
- 3) Conceptos de partida (definición y características)
- 4) Funciones en el aprendizaje
- 5) Modo de uso del software “Story Jumper”
- 6) Demostración del software “Story Jumper” en una sesión de aprendizaje
- 7) Orientaciones para su aplicación en la producción de textos
- 8) Autoevaluación
- 9) Respuestas a la autoevaluación
- 10) Anexos



ANEXO 4: Material Auto Instructivo



*Material Auto instructivo para
aprender el uso de este software
educativo*

ÍNDICE

PRESENTACIÓN

1. ¿En qué consiste el software Story Jumper?
2. ¿Qué funciones cumple el software Story Jumper en el aprendizaje?
3. ¿Cómo se puede aplicar el Story Jumper en el marco de sesiones de aprendizaje?
4. ¿Qué orientaciones pedagógicas podemos considerar para usar dicho software en la producción de textos?

AUTOEVALUACIÓN

RESPUESTA A LAS ACTIVIDADES

RESPUESTA A LA AUTOEVALUACIÓN

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

PRESENTACIÓN

¡Bienvenida a esta experiencia de aprendizaje! A través de este material autoinstructivo aprenderás en qué consiste el software educativo Story Jumper y cómo puedes usarlo para ayudar a tus alumnos a producir textos en el área curricular de Comunicación. En tal sentido, te proponemos algunas definiciones, orientaciones y actividades sencillas para usar dicha herramienta en tus sesiones de aprendizaje.



¿Alguna vez habías escuchado acerca del software educativo Story Jumper?

SÍ

NO

No te preocupes si sabes poco o nada de esta herramienta didáctica. A través de este material te lo enseñaremos. Observa los objetivos que te proponemos lograr a través de estas páginas:



- 1) Comprender qué es, para qué sirve y cómo debe usarse el software educativo Story Jumper.
- 2) Analizar cómo se puede aplicar dicho software en el marco de una sesión de aprendizaje en los primeros grados de educación primaria.

En tal sentido, hemos organizado el material en **cuatro temas**, que son:

TEMA 1: ¿En qué consiste el software Story Jumper?



TEMA 2: ¿Qué funciones cumple el Story Jumper en el aprendizaje?



TEMA 3: ¿Cómo se puede aplicar el Story Jumper en el marco de sesiones de aprendizaje?



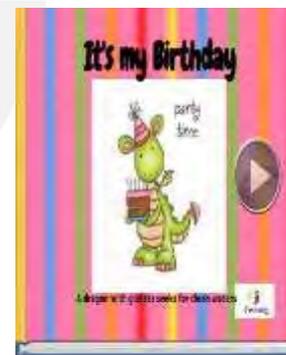
TEMA 4: ¿Qué orientaciones debemos tener en cuenta para usar dicho software en la producción de textos?



1. ¿En qué consiste el software Story Jumper?

Según sostiene La Secretaria de Educación de Antioquia (2015), **Story Jumper** es un software educativo que nos proporciona **todas las**

herramientas necesarias para crear una historia o cuento de forma muy sencilla. Resulta una herramienta muy útil y práctica para cualquier maestro(a) que trabaja el área curricular de Comunicación en los primeros grados de educación primaria. Con ella, el niño puede aprender de manera lúdica a construir un texto.



En las plataformas virtuales, el escritor cuenta con diversas herramientas que son de gran utilidad para la redacción, como esquemas para aprender a organizar un texto o elementos complementarios como el acceso para agregar **diferentes escenas, personajes y objetos; también pequeños textos** que darán forma al texto que se está elaborando.



De acuerdo con Technology for teachers and students (2018), el software Story Jumper es una herramienta que le permite a los docentes trabajar la producción de textos de diferentes géneros con los estudiantes. Permite crear, diseñar historias, trabajar la escritura creativa, crear libros completos, con imágenes, caricaturas o dibujos o crear una historia en base a algo ya existente.



El mismo autor también señala que este software le permite al estudiante desarrollar sus habilidades para convertirse en un escritor novel, de modo que sus producciones pueden publicarse en una plataforma virtual o imprimirse. Las narraciones con imágenes, a modo de cuento, facilitan enormemente el aprendizaje por parte de los más pequeños, puesto que los coloridos dibujos atraen poderosamente su atención ayudándoles a asimilar mejor los distintos conceptos y contenidos educativos.



*Entonces, el Story Jumper es un **software educativo** que facilita a los niños de los primeros grados la **producción de textos creativos**, ya sea con palabras o imágenes. Resulta una herramienta importante porque permite al niño insertarse en el mundo de la escritura y desarrollar su creatividad.*

2. ¿Qué importancia tiene el Story Jumper en el aprendizaje?

La importancia del software Story Jumper está relacionada con las diversas funciones que ésta cumple en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Veamos lo que nos plantea la Secretaría de Educación de Antioquia (2015) al respecto:

- ✚ El Story Jumper favorece la producción creativa de textos, por medio de figuras, textos, fotografías y fondos; lo cual tiene incidencia en el desarrollo de la creatividad e imaginación de los estudiantes.
- ✚ Nos da la posibilidad de trabajar diferentes tipos de textos como el narrativo, descriptivo e informativo. Para efectos de los objetivos de este material, nos centraremos en la producción de textos narrativos.
- ✚ Promueve la autonomía e iniciativa personal de cada niño, dado que pueden crear sus propias historias en forma autónoma, según su ritmo y gusto.

✚ Permite la práctica de un idioma, ya que trabaja la expresión



ACTIVIDAD 1:

Revisa el video titulado "Las tecnologías de la información y la comunicación", copiando en tu navegador el siguiente link:
<https://es.slideshare.net/FernandoAparicio12/tutorial-story-jumper-61692725> 



escrita y la actividad dinámica a través del juego.

Luego, responde: ¿Qué señala el autor sobre el potencial que tiene el Story Jumper?



Reflexiona sobre tus respuestas revisando la sección “Respuestas a las Actividades”.



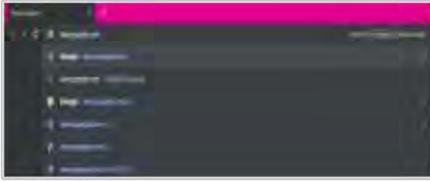
ACTIVIDAD 2:

Ahora, observa el video titulado "Tutorial Story Jumper", escribiendo en tu navegador el siguiente link: <https://www.youtube.com/watch?v=InQGAk8NBAw>. Allí te enseñarán detenidamente cómo utilizar dicho software. 

Te sugerimos verlo una o dos veces, según lo creas necesario, para familiarizarte con el uso de esta herramienta

¡Bien! Si ya viste el video, ahora revisemos los pasos que nos indican para trabajar con este software educativo. Recuerda que antes de usar dicho software debes crear tu propia cuenta. ¡Veamos!

1. Ingresa a Google, escribiendo:
www.google.com



2. Luego, ingresa el nombre del software educativo: Story Jumper.



3. Una vez en dicho software, haz clic en el primer link visible:
<https://www.storyjumper.com/>



4. Ahora, dirige el puntero del mouse a la parte superior derecha de la pantalla, donde dice "Sing Up" y haz clic. Allí encontrarás el siguiente cuadro para completar tus datos:



5. Al terminar de completar tus datos , haz clic en el recuadro anaranjado que dice "SIGN UP".





¡Ahora ya estás en la página de Story Jumper con tu usuario!

Puedes aprovechar en conocer qué herramientas tiene.



ACTIVIDAD 3:



Observa el video titulado "*How to create a Story Jumper book?*", escribiendo en tu navegador:

<https://www.youtube.com/watch?v=NQBYnmg7hi8>

Ahora, ¡intenta construir tu propio texto usando el software Story Jumper!

Elabora una historia de tu primer día como maestra en la escuela, considerando lo siguiente:

- a) **Diseña las partes de tu historia en una hoja borrador.** Se trata de precisar cuántas escenas habrá y cuáles serán; en tal sentido, debes describir con sentido completo qué pasará en cada parte de la historia, asegurando un inicio, un nudo y un desenlace.



b) **Ingresa al software Story Jumper y construye la historia que diseñaste. ¡Utiliza tu ingenio y creatividad!**

3. ¿Cómo se puede aplicar el Story Jumper en el marco de sesiones de aprendizaje?



Ya aprendiste a utilizar el software Story Jumper y has creado tu propia historia, ¡muy bien!

A continuación, aprenderás a usar dicho software con tus alumnos para la creación de textos en el área curricular de Comunicación. Para ello te proponemos trabajar en torno a **nueve sesiones de aprendizaje**. Tú podrás modificar lo que creas conveniente, inclusive reducir o ampliar el número de sesiones, según los niveles de avance de los niños.

Lee con atención las siguientes sesiones propuestas que están orientadas a trabajar lo siguiente:

No. de Sesión	Título de la Sesión de Aprendizaje	Desempeños
1	¿Sobre qué tratará mi historia?	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Identificar el tema de la historia que se desea construir según la motivación personal.
2	El boceto de mi historia	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Diseñar las partes de la historia (boceto).
3	Familiarizándome con el software Story Jumper	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Crear una cuenta Story Jumper. ✚ Conocer y familiarizarse con las herramientas del Story Jumper
4	Produciendo la portada y contraportada de mi historia	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Diseñar y producir la portada y contraportada de la historia.
5	El inicio de mi historia	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Crear el inicio de la historia.
6	El nudo de mi historia	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Crear el nudo de la historia.
7	El cierre de mi historia	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Crear el cierre de la historia.
8	Asegurando la calidad de mi historia	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Revisar, reajustar y publicar la historia.
9	Compartiendo mi historia	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Socializar la historia con los compañeros.



A continuación, desarrollaremos las sesiones de aprendizaje propuestas, orientadas a producir un texto en un tema en particular, como ejemplo de lo que puedes trabajar con tus alumnos. El tema es el cuidado del medio ambiente en el segundo grado de primaria. Tú podrás definir el tema según las necesidades de trabajo de tu grupo de estudiantes.

atención!



¡Lee con

Sesión 1: ¿Sobre qué tratará mi historia?

Si los alumnos ya tienen definido el tema de su historia, se puede omitir esta sesión de aprendizaje. Lo importante es asegurar que ellos puedan escribir sobre un tema con el cual se vinculen de modo significativo.

TIEMPO	ACTIVIDADES	RECURSOS
10	<p>INICIO</p> <p>-En grupos de 4 o 5 estudiantes, la profesora les presenta a cada equipo una noticia distinta relacionada con el tema: “El cuidado del medio ambiente”.</p> <p>-Los estudiantes leen la noticia y conversan sobre lo que han entendido de ella, respondiendo las siguientes preguntas:</p> <p style="padding-left: 40px;">¿De qué trata la noticia?</p> <p style="padding-left: 40px;">¿Cómo afecta esto al medio ambiente?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Papelógrafos. - Plumones. - Noticias. 

20	<p>DESARROLLO</p> <p>-Los equipos reciben medio papelógrafo en blanco y plumones. Pegan la noticia que recibieron y debajo escriben las preguntas presentadas y las respuestas. Los equipos reciben medio papelógrafo en blanco y plumones. Pegan la noticia que recibieron y debajo escriben la pregunta: ¿Cómo afecta esto al medio ambiente? y responden.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Papelógrafos trabajados. - Cinta adhesiva. 
15	<p>CIERRE</p> <p>-Finalmente, los equipos salen al frente a compartir su trabajo. Cada equipo sale al frente y comparte su trabajo con la clase.</p>	

Sesión 2: El boceto de mi historia

TIEMPO	ACTIVIDADES	RECURSOS
10	<p>-Los estudiantes observan en la pizarra imágenes con distintas situaciones donde se evidencia la contaminación ambiental. Puede también presentarse un video de corta duración.</p> <p>- La profesora les pregunta qué observan y qué opinan sobre esas situaciones. Los niños voluntariamente van aportando sus ideas.</p>	<p>-Imágenes o video sobre la contaminación.</p> <p>-Hojas.</p> 

<p>15</p>	<p>DESARROLLO</p> <p>-Seguidamente, se les comenta a los estudiantes que cada uno creará un cuento escrito acerca del cuidado del medio ambiente. Para ello, deberán escoger alguna de las situaciones presentadas en clase u otra aportado por ellos.</p> <p>Se les lee una historia producida por un niño y se dialoga con los estudiantes para identificar el inicio, el desarrollo y el cierre de la misma.</p>	<p>-Historia.</p> 						
<p>20</p>	<p>CIERRE</p> <p>-Los estudiantes reciben una hoja, donde hay 6 recuadros. Cada recuadro corresponde a una escena de la historia, la cual deberá tener un inicio, un desarrollo y un cierre. Los niños trabajan en silencio con ayuda de música ambiental de fondo. Cada uno debe producir el borrador de su historia (boceto), mientras la profesora monitorea el trabajo.</p>	<p>-Hojas.</p> <p>-Música.</p> <table border="1" data-bbox="1133 737 1406 858"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> 						

Sesión 3: Familiarizándome con el software Story Jumper

TIEMPO	ACTIVIDADES	RECURSOS
20	<p>INICIO</p> <p>-Los estudiantes junto con la profesora se trasladan a la sala de cómputo.</p> <p>-Los alumnos se ubican y sin tocar sus computadoras, observan en el proyector que tienen delante, donde ya se muestra el software educativo “Story Jumper”. La maestra les explica para qué sirve éste y les comenta que lo usaremos para crear y diseñar nuestro cuento.</p> <p>-Se dan las indicaciones para que los niños puedan hacer clic en cada una de las ventanas y ver la utilidad del software. Se asesora para que cada niño pueda ir familiarizándose con las herramientas de este software.</p> <p>-Luego, se da orientaciones a los niños para que cada uno cree su cuenta en Story Jumper. Se trata de que cada uno cree su usuario y contraseña, para facilitar el ingreso a este software educativo.</p>	<p>-Computadoras.</p> 
10	<p>DESARROLLO</p> <p>-Una vez los estudiantes hayan terminado de escuchar las indicaciones, cada niño se ubicará en su computadora y empezará a trabajar ingresando a la página del software Story Jumper. En este momento deben crear su cuenta. (usuario y contraseña). *Se recomienda anotarlos en su agenda, pues lo necesitarán cada vez que deseen acceder a esta herramienta. *</p>	<p>-Computadoras.</p> 
		<p>-Computadoras.</p>

15	<p>CIERRE</p> <p>-Se les deja tiempo libre para explorar con el software y reconocer sus posibilidades. La docente monitorea el trabajo de los niños.</p>	
----	--	---

Sesión 4: Produciendo la portada y contraportada de mi historia

TIEMPO	ACTIVIDADES	RECURSOS
10	<p>-Los estudiantes junto con la profesora se trasladan a la sala de cómputo.</p> <p>-Al llegar al salón, se sientan en el piso en forma de media luna para observar el proyector. La maestra les muestra un libro en físico cualquiera y les pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué observan? -Cuándo vas a una tienda de libros, ¿qué es lo primero que ves en él? - ¿Qué elementos tiene una portada? - ¿Y cómo se llama la parte de atrás del libro? ¿Alguien sabe? - ¿Qué elementos tiene una contraportada? <p>-Se les comenta que hoy iniciarán a trabajar su cuento y que, para ello, lo primero que harán será crear la portada y la contraportada.</p>	<p>-Libro.</p> 
30	<p>DESARROLLO</p> <p>-Los estudiantes se ubican en sus computadoras. La profesora da las orientaciones para iniciar el diseño de la portada y contraportada. Cada niño trabaja en silencio y la maestra va monitoreando y apoyando a los niños en el trabajo.</p>	<p>-Computadoras.</p> 

5	<p>CIERRE</p> <p>-Los alumnos terminan de trabajar la portada y contraportada de su historia. Le dan una revisión y las últimas modificaciones si así lo deciden.</p> <p>-Cierran su sesión.</p>	<p>-Computadoras.</p> 
---	---	---

Sesión 5: El inicio de mi historia

TIEMPO	ACTIVIDADES	RECURSOS
10	<p>-Los estudiantes junto con la profesora se trasladan a la sala de cómputo. Se les indica que lleven los bocetos diseñados para su historia (hoja con recuadros de las escenas que comprende la misma).</p> <p>-Al llegar, la maestra les comenta que hoy iniciarán a trabajar con el inicio de su historia. Se les muestra el inicio de una historia, destacando que deben señalar los personajes que intervienen, el lugar donde suceden los hechos y, luego, las acciones que realizan los personajes en esta parte inicial.</p>	<p>-Computadoras. Bocetos de sus historias.</p>  
30	<p>DESARROLLO</p> <p>-Los alumnos ingresan a la página Story Jumper e inician a diseñar solo el inicio de su cuento, según lo</p>	<p>-Computadoras.</p>
	<p>diseñado en su boceto. La maestra se va acercando a los niños para apoyarlos.</p>	

5	<p>CIERRE</p> <p>-Los estudiantes terminan de diseñar el inicio de su historia.</p> <p>-Cierran sesión.</p>	<p>-Computadoras.</p> 
---	--	---

Sesión 6: El nudo de mi historia

TIEMPO	ACTIVIDADES	RECURSOS
10	<p>-Los estudiantes junto con la profesora se trasladan a la sala de cómputo.</p> <p>-Al llegar, la maestra les comenta que hoy iniciarán a trabajar con el nudo de su historia, según lo diseñado (boceto).</p> <p>-Se explica a qué se llama nudo y se muestra el nudo de una historia como ejemplo. Se pide a algunos niños que compartan cuál es el nudo de su historia.</p>	<p>-Bocetos de sus historias.</p> 
30	<p>DESARROLLO</p> <p>-Los alumnos ingresan a la página Story Jumper. Se dan las orientaciones para el uso de las diversas ventanas dispuestas para el diseño de su historia. Luego, los niños crean el nudo de su propia historia, mientras que la maestra se va acercando para orientar y apoyar su trabajo.</p>	<p>-Computadoras.</p> 
5	<p>CIERRE</p> <p>-Los estudiantes terminan de diseñar el nudo de la historia.</p> <p>-Cierran sesión.</p>	<p>-Computadoras.</p> 

Sesión 7: El cierre de mi historia

TIEMPO	ACTIVIDADES	RECURSOS
10	<p>-Los estudiantes junto con la profesora se trasladan a la sala de cómputo.</p> <p>-Al llegar, la maestra les comenta que hoy iniciarán a trabajar con el cierre de su historia, según lo diseñado (boceto).</p>	<p>-Bocetos de sus historias.</p> 
10	<p>DESARROLLO</p> <p>-Se dialoga sobre lo que es el cierre de una historia. Luego, se muestra el cierre de una historia como ejemplo.</p> <p>-Se pide a algunos niños que compartan cuál es el cierre de su historia, según lo diseñado en su boceto.</p>	<p>-Bocetos de sus historias.</p> 
25	<p>CIERRE</p> <p>- Los alumnos ingresan a la página Story Jumper. Se dan las orientaciones para el uso de las diversas ventanas dispuestas para el diseño de su historia. Luego, los niños crean el cierre de su propia historia, mientras que la maestra se va acercando para orientar y apoyar su trabajo.</p> <p>-Al terminar, verifican su trabajo y cierran su sesión.</p>	<p>-Computadoras. Bocetos de sus historias.</p> 

Sesión 8: Asegurando la calidad de mi historia

TIEMPO	ACTIVIDADES	RECURSOS
10	<p>INICIO</p> <p>-Los estudiantes junto con la profesora se trasladan a la sala de cómputo. Al llegar se sientan en una ronda de diálogo al centro del aula.</p> <p>-La maestra lleva a la clase una historia cualquiera y se la muestra a los estudiantes. Les comenta que hoy quiere compartir con ellos la historia de un niño que desea transcribirla para crear su cuento pero que antes quiere una opinión. Los niños escuchan la historia.</p> <p>-Seguidamente la maestra les pregunta. ¿Qué opinan de esta historia? ¿estaba bien escrita la historia de este niño? ¿Cuál era el problema?</p>	<p>-Historia.</p> 
	<p>-Se dialoga con los chicos acerca de la importancia de realizar siempre una revisión a todo lo que se hace. Se les comenta esta frase:</p> <p>“UN BUEN ESCRITOR SIEMPRE REVISA SU TEXTO”</p>	

25	<p>DESARROLLO</p> <p>-Seguidamente, cada niño pasará a ubicarse en su lugar y se dedicará a revisar toda su producción y decidir si desea cambiar o mejorar algún elemento (texto, imágenes, color, otro).</p> <p>-Al terminar, cada estudiante publicará de manera online su trabajo, haciendo click en el botón guardar y luego en el botón publicar.</p>	<p>-Computadoras.</p> 
10	<p>CIERRE</p> <p>-Reflexionar sobre la tarea de producir un texto, a partir de las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué tareas o pasos has realizado para crear tu historia?</p> <p>¿Qué te ha gustado más de este trabajo? ¿Por qué?</p> <p>¿Qué te pareció difícil al crear tu historia?</p> <p>¿Es importante crear historias? ¿Por qué?</p>	

Sesión 9: Compartiendo mi historia

TIEMPO	ACTIVIDADES	RECURSOS
--------	-------------	----------

<p>10</p>	<p>INICIO</p> <p>-Dialogar con los niños sobre el respeto por las obras de los demás, a partir de las siguientes preguntas:</p> <p style="padding-left: 40px;">¿Para qué creen que se publican los libros y cuentos?</p> <p style="padding-left: 40px;">¿Qué espera un escritor que hagan los lectores, después de leer su obra?</p> <p>-Se informa que hoy leerán la producción de uno de sus compañeros. Se orienta a reflexionar sobre el respeto y valoración que deben tener por las obras de sus compañeros.</p>	
<p>25</p>	<p>DESARROLLO</p> <p>-En el aula regular de clases, los estudiantes reciben de manera impresa su producción y se agrupan en parejas. Cada niño intercambiará su historia con su compañero(a) para leerlo.</p> <p>-Concluida la lectura, cada niño le deberá decir al otro lo que más le gustó, completando la siguiente frase:</p> <p><i>“Lo que más me gustó de tu cuento fue...”</i></p> <p>-Seguidamente, se realizará una asamblea del aula, donde algunos niños cuentan en forma voluntaria, la historia de su compañero(a).</p>	<p>-Cuentos impresos.</p> 
<p>10</p>	<p>CIERRE</p> <p>-Reciben una ficha de autoevaluación acerca del proceso vivido para la producción de las historias. Esta plantea completar las siguientes frases:</p> <p style="padding-left: 40px;">Al crear mi historia con Story Jumper he aprendido...</p>	<p>-Ficha de autoevaluación.</p> 

	<p>Lo más difícil en la creación de mi historia fue...</p> <p>Lo que más disfruté al crear mi historia es ...</p> <p>Cuando elabore otra historia tendré más cuidado en...</p>	
--	--	--



La utilización del software Story Jumper implica un proceso didáctico bien planificado, en función a las características e intereses de los estudiantes y a las metas previstas en la Unidad Didáctica. En tal sentido, el docente deberá ajustar la propuesta de sesiones de aprendizaje, según lo que juzgue conveniente.



ACTIVIDAD 4:

En función a las sesiones presentadas, responde a las siguientes preguntas:

a) *¿De qué modo el software Story Jumper facilitaría el aprendizaje de los niños?*

b) *¿Qué cambios plantearías a la secuencia de sesiones propuesta para la construcción de textos?*



Reflexiona sobre tus respuestas revisando la sección “Respuestas a las Actividades”.

4. ¿Qué orientaciones debemos tener en cuenta para usar dicho software en la producción de textos?

Cada vez que trabajes con el software Story Jumper en tu clase, recuerda lo siguiente:

- ✚ La utilización de esta herramienta puede generar grandes cambios y **mejoras en** la enseñanza y aprendizaje de la **construcción de textos escritos**, siempre y cuando sea considerada como un instrumento de apoyo para lograr algo, y no como un fin en sí mismo.
- ✚ El uso de esta herramienta resulta pertinente para trabajar la **escritura creativa** en los niños de educación primaria; sin embargo, se debe tener en cuenta que supone un proceso con varios momentos, y no una única sesión de aprendizaje.
- ✚ El niño debe explorar y tener su **espacio físico y temporal para conocer la herramienta**, de modo de analizar qué puede

hacer y cómo lo puede lograr. Esto significa que el docente debe estar abierto a aceptar los ritmos y estilos de aprendizaje distintos de sus estudiantes.

- ✚ El **docente** está llamado a **motivar, acompañar y orientar** a cada estudiante en el proceso de su familiarización y uso del software Story Jumper para la creación de textos.
- ✚ Es fundamental permitir que los niños **desarrollen su creatividad** a través de la producción de sus propios textos. El software mencionado tiene diversas herramientas que están orientadas a que cada estudiante pueda tomar las decisiones necesarias para **estructurar sus historias y darles los detalles creativos que su imaginación les inspire**. Por ello, el docente debe asegurar espacios y recursos de diversa índole para que su creatividad sea aprovechada al máximo.



Recuerda que es importante que tengas estas consideraciones en cuenta cuando vayas a trabajar con Story Jumper. De esta manera, podrás enfocar mejor tu trabajo para potenciar el aprendizaje de tus estudiantes.

ACTIVIDAD 5:

Reflexiona: Después de reconocer las orientaciones presentadas para el uso del Story Jumper en la producción de textos, ***¿cuál crees es el rol que se plantea para el docente?***



¡Bien! Ahora, revisa tu reflexión a la luz de lo trabajado en este material. Acude a la sección “Respuestas a las Actividades”.



AUTOEVALUACIÓN

Aplicamos lo aprendido:

1. *Completa los espacios en blanco:*

a) **Story Jumper** es un _____ educativo, que nos proporciona **todas las herramientas necesarias para** _____ **una historia o un cuento.**

b) Story Jumper convierte a los niños en pequeños _____ y les permite desarrollar su imaginación y _____.

2. *Menciona dos de las funciones del software Story Jumper, que tú consideras más importantes.*

a) _____

b) _____

3. *Reflexiona, ¿cuál crees que sería el impacto del uso del software Story Jumper en tu práctica docente?*

4. *¿Consideras pertinente el uso del software Story Jumper para trabajar la producción de textos en niños de primaria? ¿Por qué?*



Revisa tus respuestas a la Autoevaluación en la sección “Respuestas a la Autoevaluación”.

¡Te invitamos a aplicar lo aprendido sobre el software Story Jumper en la enseñanza de la producción de textos en los primeros grados de educación primaria!





RESPUESTAS A LAS ACTIVIDADES

Actividad 1: Tu respuesta debería estar orientada a dar razones favorables para usar el software educativo Story Jumper, ya que permite un aprendizaje significativo, creativo y motivador, mediante el uso de diversas herramientas que favorece el diseño de las historias. Las narraciones con imágenes, le facilitan enormemente el aprendizaje, ya que los coloridos dibujos atraen su atención, ayudándoles a asimilar mejor los distintos conceptos y contenidos educativos.

Actividad 2: Elaboración de tu cuenta en Story Jumper. (usuario y contraseña).

Actividad 3: Elaboración de tu cuento o historia en Story Jumper.

Actividad 4:

- a) Tu respuesta debería estar orientada a describir los beneficios que tiene el uso de este software en los niños.
- b) Tu respuesta debería estar orientada a mencionar un cambio en la estructura o desarrollo de las sesiones planteadas para mejorar el proceso de producción de textos en los niños.

Actividad 5: Tu respuesta debería estar orientada a describir el rol que ejerce el docente en el uso de este recurso en su aula. El maestro es un agente mediador en la construcción de las producciones de los estudiantes. Guía, monitorea y apoya.



RESPUESTAS A LA AUTOEVALUACIÓN

Ítem 1: Software-crear / Escritores-creatividad

Ítem 2: Puedes haber considerado cualquiera de las siguientes funciones del Story Jumper, explicadas en el presente material:

- Favorece la construcción de textos, por medio de figuras, textos, fotografías y fondos; lo que favorece el desarrollo de la creatividad e imaginación en los estudiantes.
- Es una herramienta que nos permite enseñar a los alumnos escritura creativa.
- Nos da la posibilidad de trabajar diferentes tipos de textos como narrativo, descriptivo e informativo. Para efectos de los objetivos de este material, nos centraremos en la producción de textos narrativos.
- Promueve la autonomía e iniciativa personal de cada niño, dado que pueden crear sus propias historias en forma autónoma, según su ritmo y gusto.
- Permite la práctica de un idioma, ya que trabaja la expresión escrita y la actividad dinámica a través del juego.

Ítem 3: Tu respuesta debería estar orientada a explicar cómo crees que responderían tus alumnos con el uso del software Story Jumper y qué efectos educativos crees tendría en ellos.

Ítem 4: Tu respuesta debería estar orientada a explicar tu opinión acerca del uso de este software en las aulas para trabajar la producción de textos.

ANEXO 5: Guía de preguntas de la encuesta: cuestionario

1. ¿Qué es Story Jumper?
2. ¿Qué importancia tiene el software Story Jumper en el aprendizaje?
3. ¿Crees que el software Story Jumper resulta importante para ayudar a los niños a producir sus propios textos? ¿Por qué?
4. ¿Qué beneficios representa para el niño aprender a producir textos, usando el software “Story Jumper”?
5. ¿Cómo se puede aplicar el Story Jumper en el marco de sesiones de aprendizaje?
6. ¿Qué consideraciones pedagógicas se debe tener en cuenta para usar dicho software en la producción de textos?
7. ¿Qué reto, como docente, te plantea usar este software en tu tarea educativa? ¿Algún otro reto?

ANEXO 6: Matriz de organización de la información

CATEGORÍA 1: Importancia del “Story Jumper” para la enseñanza de la producción de textos en el 2do grado de primaria.

Subcategorías:

- 1.1 Conceptos
- 1.2 Importancia
- 1.3 Beneficios

CATEGORÍA 2: Uso del software educativo “Story Jumper” para la producción de textos en 2do grado de primaria.

Subcategorías:

- 2.1 Modo de uso del software Story Jumper
- 2.2 Consideraciones pedagógicas para su uso
- 2.3 Retos para su uso en el aula

Categorías	Subcategorías	Hallazgos
1. Importancia del “Story Jumper” para la enseñanza de la producción de textos en el 2do grado de primaria.	1.1 Conceptos	<p>D1: “Story Jumper es un software educativo que le brinda diversas herramientas a los estudiantes que les permiten crear textos desarrollando la creatividad”.</p> <p>D2: “Story Jumper es un software educativo que fortalece la escritura en los estudiantes centrándose en desarrollar la habilidad de la creatividad”.</p> <p>D3: “Story Jumper es un software que va a ayudar al maestro de los primeros grados para que sus alumnos logren producir textos creativos”.</p> <p>D4: “Story Jumper es un software educativo para los niños de los primeros grados que les brinda</p>

		herramientas para producir cuentos o textos de manera lúdica”.
	1.2 Importancia	<p>D1: “Story Jumper es importante porque brinda diversas herramientas que pueden utilizar los estudiantes para organizar sus textos. Favorece la producción creativa”.</p> <p>D2: “Es importante porque permite que los niños produzcan textos utilizando un recurso innovador y realizándolo de una manera creativa”.</p> <p>D3: “Es importante porque desarrolla la creatividad, promueve la autonomía e iniciativa del niño respetando su ritmo, permite desarrollar la expresión escrita y conocer y practicar la escritura de textos narrativos, descriptivos e informativos”.</p> <p>D4: “Es importante porque ayuda en el proceso de enseñanza-aprendizaje favoreciendo la producción creativa de textos narrativos y descriptivos de manera autónoma en cada estudiante”.</p>
	1.3 Beneficios	<p>D1: “Uso de las TIC y el desarrollo de la creatividad”.</p> <p>D2: “El uso de las TIC”.</p> <p>D3: “Contar con la herramienta y el soporte”.</p> <p>D4: “Se beneficiarían los estudiantes porque tendrían la oportunidad de realizar un trabajo autónomo. Revisar su ortografía, definición y utilizar su imaginación con mucha más libertad”.</p>

2. Uso software del		
---------------------	--	--

educativo “Story Jumper” para la producción de textos en 2do grado de primaria.	2.1 Modo de uso del software Story Jumper	<p>D1: “Se puede aplicar en el área de comunicación o para ABP. En cada sesión que implique producción escrita”.</p> <p>D2: “Se puede aplicar principalmente en el área de comunicación y en todo espacio donde se trabaja la producción escrita”.</p> <p>D3: “A través de un proceso planificado que tenga en cuenta las características de los niños”.</p> <p>D4: “Se puede utilizar en el momento de la aplicación de un aprendizaje dentro del aula, poniendo en práctica el tema aprendido”.</p>
	2.2 Consideraciones pedagógicas para su uso	<p>D1: “El estudiante y/o docente deben conocer el software educativo”.</p> <p>D2: “La profesora y los estudiantes deben conocer el software educativo con el que van a trabajar”.</p> <p>D3: “Se debe considerarlo como un instrumento de apoyo, aceptando el ritmo y estilo de aprendizaje de cada niño. El docente debe hacer el rol de mediador, acompañando motivando y orientando”.</p> <p>D4: “Se debe tomar en cuenta el momento en el que se aplica, el tiempo y si la institución educativa cuenta con los materiales necesarios, por ejemplo: computadoras suficientes y/o laptops”.</p>

	2.3 Retos para su uso en el aula	<p>D1: “Conocimiento del software, capacitación más detenida y que la institución educativa también la adquiera”.</p> <p>D2: “Conocimiento y más información sobre el software Story Jumper”.</p>
		<p>D3: “Me gustaría conocerlo y ponerlo en práctica”.</p> <p>D4: “Un reto sería el enseñarles a los niños que las computadoras no sólo sirven para jugar sino para aprender. Otro reto sería el uso adecuado de los recursos tecnológicos en la escuela según lo que se plantea en las sesiones de aprendizaje”.</p>

