

**FACEBOOK: UNA ESTRATEGIA DIGITAL PARA DESARROLLAR LA
PRODUCCIÓN Y COMPRENSIÓN TEXTUAL DEL GÉNERO NARRATIVO**

MORA BENAVIDES LEIDY JOHANA

PÁRRAGA ORJUELA SINGRID SHIRLEY

VARGAS CASTAÑEDA ALVARO ANDRES

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

FACULTAD DE EDUCACIÓN

LICENCIATURA BÁSICA CON ÉNFASIS EN HUMANIDADES Y LENGUA

CASTELLANA

SOACHA, ENERO DE 2014

**FACEBOOK: UNA ESTRATEGIA DIGITAL PARA DESARROLLAR LA
PRODUCCIÓN Y COMPRENSIÓN TEXTUAL DEL GÉNERO NARRATIVO**

MORA BENAVIDES LEIDY JOHANA

PÁRRAGA ORJUELA SINGRID SHIRLEY

VARGAS CASTAÑEDA ALVARO ANDRES

**TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR POR EL TÍTULO DE LICENCIADOS BÁSICOS
CON ÉNFASIS EN HUMANIDADES Y LENGUA CASTELANA**

ASESOR

MG. JOSÉ DAZA ACOSTA

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

FACULTAD DE EDUCACIÓN

LICENCIATURA BÁSICA CON ÉNFASIS EN HUMANIDADES Y LENGUA

CASTELLANA

SOACHA, ENERO DE 2014

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos a nuestros padres, quienes con su esfuerzo, dedicación, valores y principios inculcados apoyaron el cumplir con nuestros sueños sin dejar de pensar en llegar a nuestra meta propuesta. A nuestros compañeros que día a día en las diferentes clases o actividades universitarias enriquecieron las experiencias cotidianas. A los docentes Jenny Moreno, Eurias Casas, Andrea Buitrago, Carlos Ortiz y demás profesores guiadores de la construcción de nuevos conocimientos. A la Corporación universitaria minuto de Dios, lugar educativo que nos permitió hacer parte de la nueva generación docente para beneficio de la sociedad. También damos agradecimientos a nuestro tutor de tesis José Daza Acosta, quien compartió sus conocimientos y consejos para poder lograr que este proyecto pudiese encaminarse, a Juan Pablo Molina por brindarnos herramientas tan importantes para la construcción del proyecto.

A todos ellos, muchas gracias.

EVALUACIÓN

Presidente del jurado

Jurados

TABLA DE CONTENIDO

	Pag.
Portada.....	1
Contraportada.....	2
Agradecimientos.....	3
Evaluación.....	4
tabla de contenido.....	5
Planteamiento del problema	9
Objetivos.....	10
Objetivo general.	10
Objetivos específicos	11
Justificación	11
Antecedentes.....	13
Alcances y límites:.....	15
Marco teórico.	16
Herramienta y estrategia educativa:.....	17
Género narrativo:	19
La fábula:	20
Cuento:	22
El mito:.....	24
Leyenda:	25

Novela:.....	27
Componentes de la novela:	28
Forma de la novela.....	29
La lectoescritura en un aula virtual.....	31
Lectura:	31
Escritura.....	31
Lenguaje virtual	34
Tics.....	37
Tecnologías de la información y la comunicación	37
Objeto virtual de aprendizaje (ova):	39
Aprendizaje Significativo.....	45
Comprensión textual:	48
Nivel literal.....	49
Nivel interpretativo.....	50
Producción textual:.....	54
Escritura cooperativa:	55
Escritura por aproximación dialógica	55
La facilitación procedimental	56
Facebook:	58
Marco legal.	61
Estrategia Metodológica	63

Modelo de investigación:.....	64
Fase inicial o de contacto con la comunidad.....	65
Fase intermedia o de elaboración del plan de acción	70
Fase de ejecución y evaluación del estudio:	70
Cronograma de actividades	71
Resultados	82
Actividad 1	82
"Presentación del proyecto en la red social facebook"	82
Actividad 2	85
"Definición, características y actividades de la fábula. "	85
Actividad 3	86
" Definición y características del cuento. "	86
Actividad 4	87
"Comparar las diferencias entre el mito y la leyenda"	87
Actividad 5	89
"Observación de fragmento de la novela de Harry Potter"	89
Actividad 6	90
"Elaboración de guiones"	90
Actividad 7	92
"Socialización del guión elaborado"	92
Actividad 8	93

Autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación	93
Actividad 9	95
“Despedida y agradecimientos por la participación en el proyecto”	95
Análisis de resultados.	96
Conclusiones.....	98
Referencias	100
Anexos	107
Link de página social	119

Planteamiento del problema

Este proyecto se llevó a cabo en el colegio Nuevo Milenio ubicado en la comuna seis del Municipio de Soacha con los estudiantes de grado sexto, con los cuales se realizó una encuesta como base para iniciar la investigación acerca del uso de la lectura, escritura así como el desconocimiento del género narrativo, de esta manera poder realizar actividades acordes a los objetivos propuestos.

De acuerdo con lo anterior se propone reconocer la importancia e implementación de estrategias con elementos tecnológicos para facilitar procesos de comunicación e interacciones del individuo, haciendo uso de herramientas virtuales incentivando la interacción social, cultural, informativa y por qué no, de diversión y ocio.

A partir de la experiencia reconocida en diferentes practicas docentes, del mismo ejercicio de la profesión en diversas instituciones educativas y diagnósticos realizados a los estudiantes a través de diálogos, encuestas, comentarios personales de sus docentes, se ha evidenciado que los estudiantes del grado sexto del colegio Nuevo Milenio, utilizan de manera frecuente la red social facebook, esto, para compartir estados, fotos, ideas, sentimientos, posiciones frente al mundo, conversaciones e interacciones con otros individuos, quienes también son usuarios de este espacio virtual, lo cual genera un desinterés hacia otros usos importantes como: ser una estrategia pedagógica y adquisición de conocimientos de índole educativo. Dicho de manera más explícita:

el tiempo utilizado en este medio de comunicación, ha desplazado otros procesos sociales igualmente necesarios para la formación académica, como lo es en el actual caso, la comprensión y producción textual de los estudiantes participes.

Por lo tanto se desarrolló un proceso lecto-escritural desde facebook, cuyo uso será con fines pedagógicos mediante herramientas flexibles tales como videos, comentarios, cortos escritos, imágenes, etc, que se irán presentando paso a paso; iniciando con la creación de un grupo virtual donde los beneficiarios participarán con lecturas, escritos y otro tipo de producciones textuales narrativas, de lo que desprende una interacción productiva con sus compañeros y líderes del proyecto, generando así un aprendizaje significativo, participando de cada una de la actividades, viviendo experiencias y sentimientos que enriquecerán sus conocimientos académicos, para desarrollar la siguiente pregunta problema:

¿Cómo promover mediante facebook la lectura y escritura del género narrativo en estudiantes de sexto grado del colegio nuevo milenio?

Objetivos

Objetivo general.

Promover la comprensión y producción textual del género narrativo utilizando Facebook como una herramienta pedagógica para estudiantes de sexto grado del Gimnasio Nuevo Milenio.

Objetivos específicos

Fomentar en el estudiante la comprensión y producción textual del género narrativo mediante herramientas virtuales como vídeos, imágenes y pequeñas lecturas digitales para el enriquecimiento de su formación académica y personal.

Estimular en el educando a través de su participación en las actividades propuestas, una emoción donde leer y escribir no tenga que ver sólo con el aprendizaje básico, sino con la experiencia diaria de su contexto familiar y social.

Guiar desde el género narrativo un proceso de aprendizaje donde el estudiante mejore su nivel de expresión literaria.

Justificación

Esta investigación, se desarrolla como una propuesta pedagógica que busca implementar un proyecto académico con estudiantes de grado sexto del Gimnasio Nuevo Milenio, cuya intención es fortalecer la lectura y escritura en los estudiantes, utilizando facebook como estrategia

pedagógica para desarrollar un hábito lector donde el educando pueda desenvolverse en su ámbito escolar con mayor facilidad y así resolver cuestionamientos educativos; teniendo como ventaja una herramienta al alcance de la mayoría de los niños y jóvenes, pues capta su atención proponiendo un aprendizaje autónomo, crítico y analítico de su propio entorno.

Como estrategia se construyó una página en la red social a trabajar para promover la producción y comprensión textual del género narrativo, enfocado hacia sus principales clasificaciones como son fábula, cuento, mito, leyenda y novela, donde los estudiantes logran una conexión con sus procesos pedagógicos y académicos,

El medio virtual le permitirá estar informado sobre acontecimientos importantes planteados en diferentes herramientas digitales, teniendo en cuenta que este proceso va más allá de codificar signos, letras y documentos en el cual el estudiante aprenderá de una manera colectiva, deseando implícitamente una construcción de conocimientos sobre el género narrativo.

El género narrativo, brinda diferentes elementos literarios al educando para proponer espacios de inspiración y comentarios que serán difundidos a través del espacio virtual, impulsando al estudiante a indagar sobre los temas propuestos para poder dar sus propios puntos de vista y participar activamente en un proceso educativo y formativo.

De allí la relevancia de iniciar el trabajo de comprensión lecto-escritural, puesto que ocupa un lugar muy privilegiado en el proceso de enseñanza y aprendizaje, porque es gracias a las habilidades, destrezas y hábitos de la lectura, que dependerá parte de la construcción cognitiva.

Por medio de un análisis textual, también se podrán observar los avances del estudiante al mejorar en los siguientes aspectos: coherencia, cohesión y adecuación. En la coherencia, se mejora la organización de ideas en la construcción de un texto, comentario u escrito; la cohesión, revisa la estructura gramatical, la puntuación, tildación, tiempos verbales y la adecuación, observa el resultado del documento, la estética y el estilo del escritor, por supuesto estos conceptos serán ampliados tanto en el presente texto como en la práctica misma.

Se escogió este colegio porque además de su cercanía con la Corporación Universitaria Minuto De Dios Regional Soacha y su facilidad de ingreso de los líderes a la institución, hace parte de una población vulnerable, por dichas razones los líderes de la investigación quisieron reforzar sus procesos pedagógicos de una manera diferente.

Antecedentes

De acuerdo con las consultas realizadas en proyectos de grado, raes, revistas de educación, libros e investigaciones, se tomó parte de ello para concebir y ejecutar el presente trabajo, en cada

uno de estos trabajos se evidencia el manejo de aulas virtuales, cuyo objetivo es demostrar la utilidad de las redes sociales como una herramienta pedagógica de gran interés en los procesos educativos de los estudiantes, cabe aclarar que en el caso de la Universidad Minuto de Dios Regional Soacha se buscaron tesis de grado o proyectos similares en la biblioteca Rafael García Herreros en la cual no se halló una investigación similar al presente trabajo. Por lo anterior se toman los siguientes referentes como precedentes de esta propuesta:

Chiappe, D. (2005, p.13) en su trabajo propositivo ‘*Hipermedismo, narrativa para la virtualidad*’ plantea las nuevas formas y posibilidades de implementar desde espacios virtuales los diferentes géneros narrativos desde la hipermedia, dicho de otra manera, permitir a los usuarios de un grupo social específico -y que en el presente caso es facebook-, interactuar con las diferentes clases de información entregada experimentarán la lectura y escritura desde una perspectiva diferente encontrando gusto e innovación en cada una de las actividades desarrolladas.

Duque, Viviana. Agudelo, Maryuri. & Quiroga Sandra. (2007, p.24) de la licenciatura básica con énfasis en humanidades y lengua castellana de la Universidad Minuto De Dios, proponen su tesis de grado ‘*Módulo interactivo para la comprensión lectora aplicado a niños de tercer año de educación básica primaria*’ que tiene como objetivo el uso de las TIC’s a través de un espacio virtual para incentivar a una lectura real y flexible a los estudiantes beneficiarios de dicho tesis..

Cárdenas, Edna (2009, p.38), de la carrera de comunicación social, de la Pontificia Universidad Javeriana, presentó el proyecto de grado titulado ‘*Facebook, un espacio de interacción virtual*’,

cuyo objetivo es demostrar y defender que la red social facebook se ha consolidado como un espacio necesario para los procesos de interacción y comunicación en la cotidianidad de millones de personas.

Alcances y límites:

Un alcance que se evidencia, es la globalización del trabajo realizado con los estudiantes, puesto que esta herramienta facilita la acción participativa en equipo con líderes y estudiantes, creando una página dentro de la red social donde el docente podrá brindar los conocimientos de manera virtual, promoviendo autonomía para el desarrollo del mismo proceso académico, brindando la posibilidad de trabajar con un currículo flexible fortaleciendo de manera pedagógica el trabajo realizado con una constante correlación de la actividades propuestas.

El ambiente virtual del proyecto es utilizado de manera pedagógica, presentando al estudiante la posibilidad y la funcionalidad que tienen las páginas sociales integradas a facebook, como una estrategia educativa desarrollando actividades creativas acordes al nivel académico en el que se encuentre, por ejemplo el docente de lengua castellana podrá dar parte de sus clases a través de las páginas virtuales creando foros en diferentes temas de lingüística o literatura , dándole una función diferente y productiva para el aprendizaje.

Los posibles límites que se puede hallar en el proyecto son: la poca participación de los estudiantes tanto en el espacio virtual como en las clases presenciales y la negativa por parte de las instituciones y junto a padres de familia al no permitir educar desde una tendencia diferente como lo es facebook, cerrando las posibilidades de mejorar la gestión educativa que se realiza día a día en la institución, omitiendo la nueva forma de aprendizaje dada a través de ambientes virtuales promovida por el ministerio de educación, sin contar que se detienen los nuevos procesos educativos que inevitablemente se presentan en el estudiante.

Otro límite, es la falta de los recursos tecnológicos, como los computadores o acceso a una red de internet, que impida desarrollar satisfactoriamente el proyecto planteado desde el inicio, teniendo en cuenta que se vive en un mundo que ahora genera parte de sus desarrollos por medio de la tecnología.

Marco teórico.

Para fortalecer lo planteado, se tendrá en cuenta como primera medida, el género narrativo, como metodología pedagógica y de gran interés para los estudiantes. A su vez, el educando aprenderá de una manera sencilla al contar con diversos elementos literarios como son la fábula, el cuento, la leyenda, el mito y la novela que serán implementados dentro de un grupo virtual de facebook, donde la experiencia de trabajar a través de este medio les permitirá analizar, producir, construir y comentar diferentes ideas a quienes participen de este.

En esta investigación es importante destacar términos que serán útiles para el cumplimiento de esta metodología pedagógica. Los significados que se destacan para hacer viable y verídico este proyecto son: herramienta y estrategia educativa, género narrativo (fabula, cuento, mito, leyenda, novela), lectoescritura, lenguaje y ambientes de carácter virtual, tics, comprensión, producción y análisis textual, facebook y aprendizaje significativo, a continuación se describirán cada uno de ellos.

Herramienta y estrategia educativa:

Según los conceptos adquiridos en el proceso académico de los integrantes del grupo líder, se construyó el concepto de herramienta como: objeto o ayuda concreta elaborada para agilizar una tarea, se debe tener en cuenta que este término también va mas allá del objeto físico, la noción de herramienta también se utiliza para nombrar a cualquier procedimiento que estimule y facilite la capacidad para realizar una acción. Se propuso en esta investigación desarrollar una página social en facebook que sea de fácil acceso y uso por parte de los estudiantes, para que durante la ejecución del proyecto se desarrollen habilidades comunicativas, lectoras y de observación de los diferentes ámbitos en los que los beneficiarios se encuentran a nivel cultural, social y académico. Dentro de la página virtual construida a partir de facebook, se implementarán diferentes actividades como construcción de textos cortos, análisis de videos, comparaciones de los tópicos a trabajar, donde se involucrará allí todas las capacidades y habilidades del estudiante.

Además, cabe señalar que el término “estrategia educativa” hace parte de esta investigación, puesto que según Díaz (1999, s.p.) es un procedimiento que un alumno adquiere y emplea de forma intencional como instrumento flexible para aprender significativamente y solucionar problemas y demandas académicas. Apoyando esta propuesta y partiendo de los grandes cambios socio-culturales y tecnológicos que rigen a las nuevas generaciones de niños y adultos, el grupo de trabajo ha planteado una estrategia educativa denominada “Facebook: una estrategia digital para incentivar la producción y comprensión textual del género narrativo” que le facilitará tanto a los líderes como a los estudiantes, expresar opiniones de su realidad o formación personal a través de la plataforma y se entenderá que el género narrativo es un elemento práctico para el aprendizaje de la lectura y escritura.

Con la herramienta virtual y la estrategia educativa se los estudiantes se involucran en la lecto-escritura del género narrativo, teniendo como base la implementación de una página virtual como facebook, donde el estudiante participe de manera constante en la realización de las actividades programadas, fomentando en los estudiantes la capacidad de analizar e identificar espacios sociales que posibilite su desarrollo académico. Es con este fin que se utiliza esta estrategia pedagógica, para facilitar el proceso de aprendizaje saliendo de la cotidianidad que enmarca muchas veces a la escuela y así, ingresar a un espacio libre y llamativo para la juventud, encontrándose la educación a la vanguardia de las nuevas tecnologías.

Género narrativo:

En vista de que el género narrativo a constituido una parte importante para la creación de grandes obras literarias a través de la historia, se decidió como grupo líder usar este tema como estrategia pedagógica para la ejecución del proyecto, puesto que este permite abrir nuevos campos hacia la imaginación y la creación de textos , ya que según García Landa (1985, p.56) el género narrativo evoca en el lector (oyente) una historia, una serie de acontecimientos relacionados con diferentes realidades que el percibe, por lo tanto se testimonia que el género narrativo es fundamental para la lecto- escritura de las diferentes realidades en que se desarrolle el estudiante.

Teniendo en cuenta, que todos los componentes que abarca el género narrativo desarrollan la imaginación a través de un discurso oral o escrito, relatando una historia de hechos imaginarios, García Landa (1985, p. 57) identifica ciertas características importantes que se mencionan a continuación:

La narración puede basarse en hechos verdaderos o inventados.

La narración se realiza en pasado.

El narrador puede aparecer en la obra o no, pues a diferencia del género lírico, este puede solo perpetrar en la historia contada con su voz o perspectiva emitida; ya que no desaparece por completo como ocurre en el género dramático.

La forma que se utiliza preferentemente en el género narrativo es la prosa o el verso largo.

Tiende a incluir los demás géneros (lírico, dramático, didáctico) razón por la cual suele ser de mayor extensión.

De lo anterior se infiere que todos los componentes del género narrativo desarrollan características parecidas, por tal motivo el grupo toma la decisión de abordar como campo de investigación los siguientes subgéneros pertenecientes a la narrativa para conocer su significado, dividirlos y clasificarlos de la siguiente manera:

La fábula:

La primera clasificación del género narrativo, se concibe como una narración corta escrita u oral, donde los personajes son animales y objetos que toman características humanas como hablar, caminar de manera erguida, pensar, sentir, entre otras clases de acciones del ser humano. La fábula siempre va a dejar una enseñanza o moraleja que busca modificar el comportamiento humano basándose en hechos individuales, sociales, reales o ficticios. Este subgénero se puede dar en forma de verso o prosa, donde los hechos narrados se dan con diálogos, conversaciones o reflexiones entre los personajes y el narrador, Kleveland acota a este concepto de la siguiente manera:

“Con La Fontaine y sus seguidores de los siglos XVII y XVIII, los escritores comenzaron a apropiarse del género, al escribir fábulas con un toque personal, aunque predominaban los temas de la fábula tradicional. En esta época se estrechó el concepto del género en diferentes aspectos; mientras que en la tradicional existían diferentes tipos de temática y personajes, ahora se escriben y reproducen casi exclusivamente textos protagonizados por animales. Además, se traduce Ho logos deloi, frase que concluye una mayoría de las fábulas esópicas, como «la fábula enseña», una interpretación demasiado limitada de la frase griega. Como consecuencia, la finalidad de las fábulas pasa a ser la de transmitir una moraleja.” Kleveland (2002, p.07).

Por lo tanto, la fábula genera en el estudiante la creación de textos sencillos acordes a lo que es una fábula de acuerdo a lo indicado por los líderes, compartiendo sus escritos con sus compañeros a través de la página social, de esta manera se da la apertura de este proyecto utilizando la fábula como un espacio para que los beneficiarios se interesen y participen de las

actividades propuestas. Tomando de referente la variedad de fábulas encontradas en la literatura, se ha facilitado el proceso de construcción de actividades como videos, lecturas cortas e imágenes donde el estudiante se sentirá identificado con algún personaje o suceso de la realidad, puesto que estará acompañado de la ambientación virtual como herramienta facilitadora del aprendizaje.

Cuento:

El segundo subgénero para abordar en el presente trabajo es el cuento, que así como en la mayoría de las narraciones, los personajes son un elemento fundamental en esta clase de narraciones, pues ellos pueden estar constituidos por animales, personas o cosas que participan e interactúan entre sí en la historia que se está contando. Existen ciertos personajes que son más importantes que otros, realizando así, la división entre protagonistas y personajes secundarios. Muchas veces quien cuenta la historia también participa de ella, de este modo, el narrador forma parte de los personajes. Para corroborar el sentido del cuento, Anderson Imbert dice:

‘‘Una narración breve en prosa que, por mucho que se apoye en un suceso real, revela siempre la imaginación de un narrador individual. La acción –cuyos agentes son hombres, animales humanizados o cosas animadas- consta de una serie de acontecimientos entrelazados en una trama donde las tensiones y distensiones, graduadas para mantener en suspenso el ánimo del

lector, terminan por resolverse en un desenlace estéticamente satisfactorio. Imbert, Anderson. (1996, s.p).

Se dice entonces que el cuento es una narración breve y sencilla, expresada de manera escrita u oral, se caracteriza por ser una historia que describe de manera corta un suceso o hecho en corto tiempo, el lenguaje utilizado es dinámico y natural para causar motivación en cada lector, continuando con la idea de Imbert, él nos dice:

“Un cuento siempre posee ciertos elementos esenciales que forman su estructura. El primero de ellos guarda relación con el hecho o suceso narrado, desde donde se desarrolla el tema central del cuento. En segundo lugar, el contenido, que le aporta al cuento lo novedoso, lo que le permite ser una interpretación particular de la realidad, aunque esta sea ficticia. Finalmente, la expresión, ya sea lingüística o escrita, es lo que permite objetivar un cuento, pudiendo así poseer un receptor, un lector o auditor, que al escuchar o leer permiten que el cuento adquiera significado y vida.” Imbert, Anderson (1996).

Por lo tanto el cuento resulta importante en el aprendizaje, porque en primera medida, facilita al líder la creación de didácticas adecuadas como audios de cuentos, narraciones de vida e historias imaginarias para el estudiante –que en este caso se plantea desde un ámbito virtual- que propician el interés y el gusto por el género narrativo. En segunda instancia, permite que el estudiante se

involucre de manera social, activa y participativa relacionando los contenidos del cuento con su entorno de forma imaginaria; pero crítica, para llevar a cabo el aprendizaje en el campo de lo significativo.

El mito:

Como tercer subgénero, se describe el mito como aquellos relatos inventados para explicar el origen y curso del universo y el mundo, los fenómenos naturales y cualquier cosa para la que no haya una explicación científica. Sin embargo, no todos los mitos tienen por qué tener este propósito explicativo. La mayoría de los mitos están relacionados con una fuerza natural o divina de forma sencilla y fantástica como lo describe Todorov:

“Así la literatura fantástica quedaría definida como la que presenta en forma de problema hechos a-normales, a-naturales o irreales. Pertenecen a ella las obras que ponen el centro de interés en la violación del orden terreno, natural o lógico, y por lo tanto en la confrontación de uno y otro orden dentro del texto, en forma explícita o implícita.” Todorov, Tzvetan (1976, p. 35)

Con lo anterior, esta narración fantástica le dará al estudiante diferentes perspectivas del origen del mundo, lo cual lo llevara a preguntarse sobre su origen y a reflexionar sobre el mundo

que lo rodea. Este tipo de texto narrativo, le concederá al estudiante construir un pensamiento crítico y analítico, ya que compara su realidad con hechos fantásticos en la manera en que él mismo podrá sacar sus propias definiciones acerca del nacimiento de un nuevo mundo, además de eso, adquirirá estrategias para expresarse libre y creativamente dentro del grupo, cuestionando constructivamente las opiniones de sus compañeros.

A través del espacio virtual el estudiante está en la capacidad de realizar una comparación analítica entre un documento fantástico y uno de tipo científico de acuerdo a las indicaciones del líder, destacando las características principales de cada documento, encontrando diferentes puntos de vistas para explicar un hecho real o imaginario, llegando a realizar diferentes aportes críticos y comentarios que faciliten el aprendizaje lecto- escritural del estudiante.

Leyenda:

El cuarto género corresponde al de la leyenda, es un relato oral o escrito que se transmite de generación en generación, hace parte de la identidad cultural de una región, debido a que representa las costumbres y creencias de la misma. Al contrario de los mitos, este género no explica lo sobrenatural, si no busca de manera llamativa contar algunos sucesos representativos de un pueblo de manera fantástica, es decir dar a conocer el folclor y la identidad de una región determinada.

Para sustentar lo que dice el anterior párrafo, se acota la definición de Edward Carr quien dice:

"La historia en sus dos sentidos – es una investigación llevada a cabo por el historiador y los hechos del pasado que el estudia -, es un proceso social, en el que participan los individuos en calidad de seres sociales teniendo en cuentas algunas creencias y costumbres de la época; y la supuesta antítesis entre la sociedad y su principal intención es crear en el individuo un relato de tradición en nuestro camino para desarrollar el pensamiento" Carr, Edward (1998, p. 58)

Teniendo en cuenta lo que aclara el autor, se deduce que la leyenda casi siempre es de forma oral, en la mayoría de los casos, cada persona le va añadiendo o modificando elementos de la realidad, esto, generando cada vez más fantasía, la cual provoca un gusto por el oyente, ya que encuentra siempre acontecimientos de su propio contexto.

En muchas ocasiones es de gran importancia contar con diversas formas de tradición oral que se va transmitiendo a través de la historia, puesto que enseña de una manera creativa sucesos puntuales de una época o región determinada, dejando un legado que se puede utilizar de diversas maneras en el aula, permitiendo a los educandos construir nuevos conocimientos mediante comparaciones de la historia y su realidad.

Novela:

Finalmente la novela dentro de esta clasificación del género narrativo, es una de las mayores corrientes artísticas que tiene el ser humano en cuanto a expresión se refiere, pues se caracteriza por contar e imaginar una serie de sucesos tanto reales como ficticios. A través del tiempo la novela ha tenido la habilidad para adaptarse a la época en la que se encuentra, permitiendo a sus continuos lectores sentirse identificados, o por lo menos intrigados del texto que están interpretando.

El escritor y crítico literario Rafael Bosch, hace un análisis de lo qué es la novela es su nivel profundo y complejo desde el texto ‘‘Teoría de la novela’’ de György Lukács:

‘‘Toda forma de la literatura moderna expresa una distancia fundamental de la existencia, un mundo en que el sinsentido aparece como portador y prerrequisito del sentido. La novela lleva esta base al límite del absurdo porque acepta como elemento fundamental la vanidad de las más hondas y verdaderas búsquedas humanas y el fracaso último del hombre. En el mundo de la novela no se da ningún fin inmediato, y las estructuras descubiertas por el alma pierden sus raíces evidentes en la necesidad y ética suprapersonales. Este mundo tiene una segunda

naturaleza, la de las relaciones sociales, pero también relaciones sociales que se toman opacas e imposibles de reconocer en su verdadera substancia''. Bosch, Rafael (1967, p. 23)

Del concepto anterior, se deduce que la intención de la novela es satisfacer y enriquecer la lectura de la misma, planteando una serie de dicotomías y rivalidades que entreguen un útil conocimiento sobre una serie de eventos, lugares y contextos tanto históricos como actuales, verdaderos o imaginados, que suscitan a los lectores al descubrimiento y la interrogación tanto del origen del autor, hasta las formas nuevas que ofrecen otros textos relacionados con las novelas.

Como grupo investigador, pertenecientes a una carrera afín al estudio de esta temática, los líderes del presente proyecto han comprendido la estructura global de la novela de la siguiente manera:

Componentes de la novela:

Título

Introducción

Tema

Elementos de la novela:

a) **Personajes:** Estos son quienes actúan en la novela y pueden o no llevar una relación entre sí con respecto a la historia a desarrollar. b)

Ambiente: Escenarios o lugares en los cuales se desenvuelven las historias y, donde los personajes interactúan.

c) **Acción:** Intenciones de cada personaje, autor, narrador y los anteriores componentes ya nombrados para lograr una reflexión, disertación, crítica u otro objetivo cognitivo en los lectores.

Forma de la novela:

Estructura:

- a) Inicio
- b) Nudo o dilema de la historia
- c) Desarrollo
- d) Final
- e) Reflexiones posteriores a la novela (si el autor o el lector así lo requieren)

. **Objetivo:** político, ideológico, social, cultural, artístico, económico, etc.

Relación entre contenido y estructura.

Estilo:

- a) El lenguaje y la forma de expresar la lengua
- b) Relación entre la forma y el contenido
- c) Relación entre la forma y el autor

Apreciación y valores de la novela: lógicos, éticos, estéticos, lingüísticos, etc.

Dentro del proyecto se pretende crear como trabajo final entre los estudiantes y los líderes, un texto digital corto que vincule características de la novela, fábula, cuento, mito y leyenda, donde este, evidencie el resultado tanto de la escritura como la lectura del género narrativo, para publicarlo y posteriormente, comentarlo en la página social y así, conocer el desarrollo e interés que se logró en los estudiantes tanto por el género narrativo, como por la producción y comprensión textual.

De manera filosófica, Ortega y Gasset invita a escribir y arriesgarse al temor de esta expresión literaria en su texto "*Ideas sobre la novela*" pues le dice a los jóvenes que '*se animen a explorar las posibilidades difíciles y subterráneas que aún quedan al viejo destino de la novela*'. Sin embargo "*(...) dudo que encuentren el rastro de tan secretas y profundas venas si antes de ponerse a escribir su novela no sienten, durante un largo rato, pavor.*" **Ortega y Gasset (1989, p.11).**

Es evidente que el proceso de lectura y escritura construye, complementa y enriquece cada componente del género narrativo y viceversa, desde una pequeña fábula, hasta una extensa novela, ya que crean un ambiente textual importante para la formación adecuada de los conceptos y procesos cognitivos de los estudiantes y en este caso, de los jóvenes participantes de la presente propuesta.

La lectoescritura en un aula virtual

Como base de la educación, la lectura y escritura es primordial en el desarrollo del individuo. Por eso, este tipo de formas comunicativas, son un elemento de gran importancia en el desarrollo de este proyecto, adicional a esto, la herramienta virtual será utilizada como medio comunicativo para expresar los pensamientos y actividades pedagógicas, sin embargo se considera importante definir algunos conceptos para verificabilidad del tema:

Lectura: Según Estanislao Zuleta (1982, p. 19) es el proceso de aprehensión de determinadas clases de información contenidas en un soporte particular que son transmitidas por medio de ciertos códigos, como lo puede ser el lenguaje. Es así que la lectura como proceso básico en la educación, establece los pilares del aprendizaje de un código lingüístico, determinando que el estudiante se encuentra capacitado para decodificar una información. Se tiene como intención dar a este proceso la construcción de una hábito lector motivando el placer y goce del leer.

Escritura: Martín-Barbero y Gemma Lluch (1937, p. 28), dicen que escritura es un sistema de representación de las ideas o de las palabras, constituido por un conjunto de grafías o letras. Este sistema de representación debe ser convencional, es decir que ha sido aceptado por acuerdo entre personas, por eso, en el proceso educativo, el estudiante es capaz de escribir y plasmar algunas

ideas básicas sin ninguna motivación más que la imposición escolar contando con este elemento comunica básicamente sus necesidades sin encontrar sentido en el proceso.

La herramienta propuesta por los estudiantes de licenciatura es mejorar la lectura y escritura utilizando facebook como lugar de interacción masiva. El concepto de aula virtual facilita el manejo de la información y de los contenidos educativos, además de una comunicación constante con la realidad de su educación siendo un sistema de formación autónomo y didáctico, motivando la rápida interacción para romper el esquema de lo tradicional.

En la educación, las aulas virtuales como complemento de la educación presencial, han motivado la asistencia a clase y generado una serie de expectativas en los estudiantes sobre la adquisición de nuevos conocimientos. Como investigadores constantes en el proceso académico, los docentes encuentran una herramienta didáctica de participación durante la instrucción de diferentes temáticas, brindando la oportunidad de interactuar con compañeros y profesores en horario contrario al de las clases habituales y realizar un diálogo virtual para resolver algunas preguntas, lo cual ha abierto el campo de la educación virtual o a distancia como alternativa educativa.

La educación virtual busca alcanzar y facilitar los procesos educativos llegando a todas partes sin límite de un territorio o idioma, como experiencia productiva y autónoma se replantea la

educación tradicional y se utiliza un medio virtual, se recomienda tener en cuenta los siguientes elementos que componen un aula virtual según Norma Scagnoli(2000, p. 35) para un efectivo aprendizaje:

“-Distribución de la información, es decir al educador presentar y al educando recibir los contenidos para la clase en un formato claro, fácil de distribuir y de acceder”.

“-Intercambio de ideas y experiencias”.

“-Aplicación y experimentación de lo aprendido, transferencia de los conocimientos e integración con otras disciplinas”.

“-Evaluación de los conocimientos “.

“- “safe heaven”, Seguridad y confiabilidad en el sistema”. Scagnoli (2000, p.35)

Lo anteriores, son los criterios básicos que se deben tener en cuenta para la construcción y aplicación de un aula virtual, basados en esto, el estudiante debe contar con todas la herramientas claras y específicas para desarrollar cualquier tipo de actividad con eficiencia contando con el estímulo constante de la tecnología. De igual manera, el líder discriminará una serie de sucesos que se pueden presentar en el uso de esta aula virtual, como el acceso constante de los estudiantes inscritos para realizar las actividades, también se evaluará la creatividad y actualización en las

actividades propuestas y los documentos virtuales. El control del tiempo para realizar los trabajos, son algunos de los criterios más importantes para mantener la armonía del proceso educativo.

Facebook será el aula virtual de este proyecto, tomando esta página social como un elemento educativo y aprovechando su fácil acceso. Se hace esta propuesta dentro de la educación para construir nuevos elementos pedagógicos, buscando estar a la vanguardia y promover la comprensión y producción textual en los estudiantes de sexto grado del Gimnasio Nuevo Milenio.

Lenguaje virtual

En los últimos años la tecnología y el uso rápido de internet ha creado una serie de características en el uso del lenguaje a nivel virtual, la necesidad de conectarse con rapidez, de manera sencilla para expresar una idea, además de la interacción cultural que rompe con el idioma y la barrera físicas del territorio nos han brindado el surgimiento constante de una nueva manera de comunicarse, utilizando la herramienta virtual que recopila una serie de símbolos que se identifican dentro de la comunicación como signos lingüísticos de la nuevas tendencias comunicativa. Estos elementos son usados por los jóvenes que se encuentra interactuando por la red sin discriminar reglas ortográficas o de redacción, leyendo links llamativos en su presentación pero con poco contenido educativo.

En el sistema digital encontramos varias herramientas que proponen en los chats, correos, páginas sociales, mensajes de texto, etc., como lo son por ejemplo los símbolos, que pueden incluir un mensaje. Además se debe contar que el tiempo de navegación hace que los individuos busquen de manera más eficiente. Es por esto que surge una serie de signos que construyen un lenguaje no convencional donde los emoticones, la omisión de letras, vocales, sílabas, acentos, ortografía y signos de puntuación han llevado a ver la creación de un mundo digital donde comunicarse implica conocer un nuevo código lingüístico en la comunicación de los jóvenes, la interacción social de los mismos y la evolución del lenguaje, que nos indica una nueva era de creación y cambio en las comunicaciones digitales.

Surgen nuevos conceptos dentro de la comunicación virtual que influyen en la educación y procesos evolutivos como lo describe la Revista razón y palabra latinoamericana en el 2005:

CIBERCULTURA: cultura nacida de la aplicación de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, en medios de comunicación como Internet. Cultura de polaridades, de opuestos, de ventajas y desventajas.

CIBERESPACIO: nuevo medio de comunicación que surge de la interconexión mundial de los sistemas de datos. Incluye la infraestructura material de la información digital y el universo de informaciones que contiene.

COMUNIDAD VIRTUAL: en términos de Howard Rheingold, comunidad virtual es "una agregación social que emerge de la red cuando un número suficiente de personas entablan discusiones públicas durante un tiempo lo suficientemente largo, con suficiente sentimiento humano, para formar redes de relaciones personales en el ciberespacio".

CORREO ELECTRÓNICO: es una herramienta telemática es decir, aquella herramienta basada en un conjunto de técnicas y servicios que combinan las telecomunicaciones y la informática y que se constituye en el correo del Tercer Milenio. Correo sin barreras de tiempo y espacio, que viaja en fracciones de segundos, con textos, sonidos e imágenes. Se puede enviar el mensaje de correo electrónico a uno o varios remitentes al mismo tiempo, con dirección visible o encriptada, con listas de distribución públicas o privadas.

Creando una estructura de trabajo y comunicación global los estudiantes que participan en este proyecto, encontrarán que la literatura también puede ser sencilla y novedosa, contando con esta estrategia y ventajas digitales de participación.

Tics

Tecnologías de la información y la comunicación

La innovación y presencia de la tecnología en la vida cotidiana lleva a la preparación de los pedagogos en el uso de estas nuevas estrategias educativas donde, la educación se toma de manera digital y presencial. Para mejorar los procesos de calidad las instituciones han establecido el uso de la tecnología como elemento fundamental en el proceso de aprendizaje de los niños, jóvenes y adultos. Con la llegada de la era de la globalización, los docentes encuentran que las clases son mas didácticas pues se generan espacios diferentes para el conocimiento.

Cabe aclarar que en el presente proyecto **no hay uso de todas las TICS** existentes, pero se hace una breve definición de las mismas ya que se trabaja con algunos elementos tecnológicos y de comunicación virtual que se irán especificando más adelante. Para esta investigación se toma un elemento moderno y divertido, con uno académico: facebook y género narrativo, esto, para incentivar la lectura y escritura en los estudiantes de sexto grado, pues un es fenómeno cultural que se encuentra en crecimiento y evolución facilitando los procesos de aprendizaje, pues la información a la que acceden los estudiantes se caracteriza por la imágenes, textos, videos y sonidos que estimulan nuevas formas de conocimiento para la sociedad en general.

Por ello, se toma el campo de acción de los ambientes digitales como elementos de trabajo en la construcción de un aula virtual a través de facebook, puesto que es una estrategia de enseñanza que favorece le evolución de la educación, cumpliendo con los estándares educativos establecidos:

“Un programa multimedial interactivo puede convertirse en una poderosa herramienta pedagógica y didáctica que aproveche nuestra capacidad multisensorial. La combinación de textos, gráficos, sonido, fotografías, animaciones y videos permite transmitir el conocimiento de manera mucho más natural, vívida y dinámica, lo cual resulta crucial para el aprendizaje. Este tipo de recursos puede incitar a la transformación de los estudiantes, de recipientes pasivos de información a participantes más activos de su proceso de aprendizaje”. Ministerio de educación nacional (2004)

Así: *“Estas tecnologías permiten al maestro revelar al alumno nuevas dimensiones de sus objetos de enseñanza (fenómenos del mundo real, conceptos científicos o aspectos de la cultura) que su palabra, el tablero y el texto le han impedido mostrar en su verdadera magnitud”.* Ministerio de educación nacional (2004)

Con la idea y renovación, la educación se encuentra en un momento digital y por ello, se fundamenta este proyecto de investigación en los objetos virtuales de aprendizaje para la enseñanza de la lectura y escritura.

Objeto virtual de aprendizaje (ova):

Según el portal educativo del Ministerio de Educación Nacional, Colombia aprende, un objeto virtual de aprendizaje (OVA) es:

*“Un **objeto virtual** es un **mediador pedagógico** que ha sido diseñado intencionalmente para un **propósito de aprendizaje** y que sirve a los actores de las **diversas modalidades educativas**”.*

*“En tal sentido, dicho objeto debe diseñarse **a partir de criterios como**”:*

*“**Atemporalidad:** Para que no pierda vigencia en el tiempo y en los contextos utilizados”.*

*“**Didáctica:** El objeto tácitamente responde a qué, para qué, con qué y quién aprende”.*

*“**Usabilidad:** Que facilite el uso intuitivo del usuario interesado”.*

“Interacción: Que motive al usuario a promulgar inquietudes y retornar respuestas o experiencias sustantivas de aprendizaje”.

“Accesibilidad: Garantizada para el usuario interesado según los intereses que le asisten”.

Por lo anterior se infiere que los objetos virtuales deben ser así, de aprendizaje, para que logren de manera efectiva el fin de educar de manera flexible pero eficaz, o dicho de otra maneras, la especialista en objetos virtuales Olga Mariño (s.f.) argumenta que lo fundamental al diseñar un objeto virtual de aprendizaje, como cualquier recurso educativo (virtual o presencial) es la dimensión pedagógica.

En la presente investigación se trabajarán algunas de estas OVA's que se consideran las más importantes para desarrollar la problemática expuesta y que se explicarán a continuación.

Ambientes virtuales:

El desarrollo del proyecto utiliza como herramienta un ambiente virtual diseñado para desarrollar una serie de actividades educativas, facilitando la interacción del líder con sus estudiantes, estas herramientas funcionan a través de una conexión de internet y con rápida accesibilidad. Los estudiantes encuentran una buena opción para dialogar con sus compañeros de manera informal y participar con sus comentarios dentro del grupo. También el líder cambia su papel de expositor por uno rol más pasivo, de ahí que el estudiante desarrolla todo el protagonismo ejecutando una serie de actividades desde un elemento virtual.

El ministerio de educacional y el centro para el desarrollo de las tecnologías TIC propone la educación virtual o educación en línea:

“se refiere al desarrollo de programas de formación que tienen como escenario de enseñanza y aprendizaje el ciberespacio. En otras palabras, la educación virtual hace referencia a que no es necesario que el cuerpo, tiempo y espacio se conjuguen para lograr establecer un encuentro de diálogo o experiencia de aprendizaje. Sin que se dé un encuentro cara a cara entre el profesor y el alumno es posible establecer una relación interpersonal de carácter educativo.”

Ministerio de educación nacional (2009).

Como elemento virtual, el proyecto busca condensar el conocimiento y crear espacios donde el líder sea guía del conocimiento, fomentando en los participantes del proyecto autonomía e investigación para desarrollar las actividades. La UNESCO (1998) define la temática de las aulas

virtuales como un programa informático interactivo de carácter pedagógico que posee la capacidad de comunicación integrada, es decir, que está asociada a las nuevas tecnologías. Entrando a las vanguardias de la educación moderna, ‘*FACEBOOK: UNA ESTRATEGIA DIGITAL PARA DESARROLLAR LA PRODUCCIÓN Y COMPRENSIÓN TEXTUAL DEL GÉNERO NARRATIVO*’ intenta impulsar la lectura y escritura dentro de un ambiente escolar utilizando estrategias novedosas y participativas a nivel mundial.

Una de las ventajas de usar una herramienta virtual, es que implícitamente los participantes del proyecto deberán realizar lecturas autónomas no sólo de los documentos establecidos, sino que también del contenido de página analizan las diversas imágenes, signos y símbolos presentados, esto en parte facilita el trabajo y permite estimular una lectura inferencial y analítica ante su realidad, incluso podrá proponer nuevos elementos que enriquecerán sus conocimientos para la vida.

El mundo digital se encuentra lleno de grandes cambios y ventajas, que aún se están explorando y no se puede discriminar si esta herramienta es de tipo educativo o sólo de entretenimiento. Quizás el uso de estos sistemas permite evolucionar para que, según George Siemens (2010, s.p.) intente explicar el efecto de la tecnología en la forma como aprendemos e interactuamos desarrollando el conectivismo como una nueva teoría de aprendizaje pero que apenas está en desarrollo. La novedad en el uso de esos elementos hace que los usuarios participen dinámicamente dentro del

grupo o foro; es así que como elemento pedagógico el docente debe darle sentido al uso del ambiente virtual.

Dentro de estos ambientes se identifican algunos ya desarrollados y de uso cotidiano en escuelas y universidades como las plataformas de *e-learning*, *blogs*, *wikis* y redes sociales, espacios creados en la época de los noventa con una finalidad educativa. Cada una de estos entornos virtuales brindan una serie de facilidades y ventajas, para el uso no sólo de estudiantes y docentes, también para en el mundo en general. En Colombia las instituciones educativas hacen sus primeros arribos de ingreso dentro del mundo digital utilizando plataformas de registro, matrículas y aulas virtuales inspirando a la creación de otros tipos de estrategias.

El proyecto que se desarrolla: “Facebook, una estrategia digital para desarrollar la producción y comprensión textual del género narrativo” es una propuesta con ventajas de participación, es posible que los educandos se encuentren tentados a darle un mal uso a la herramienta, es ahí donde los diferentes modelos pedagógicos y el docente interactúan con sus estudiantes para mejorar y evidenciar conocimientos. Teniendo en cuenta lo anterior, esta red social es el vínculo con el grupo estudiantil, ya que sus características (compartir contenidos, intercambiar información, participar de foros, realizar actividades etc.), son acordes con las necesidades del plan educativo.

El presente se adapta con facilidad al contexto y elementos tecnológicos de la modernidad, que se encuentran al alcance mundial de cada individuo, por lo tanto hay contribución en la alfabetización digital y cultural de nuestra sociedad, resignificando las estrategias pedagógicas y dando algunos puntos de partida para la creación y mejor uso de los ambientes virtuales.

Videos virtuales.

La investigación, Redes de aprendizaje “Estrategias de participación”, realizada por los estudiantes Ruth Molina Vasquez Y Sergio Briceño Castañeda (s.f) define los videos virtuales como:

“El video virtual es la herramienta visual de mas impacto a la hora de exponer y vender un proyecto, pues permite mostrar, además de la apariencia de los espacios, acciones importantes que ocurren dentro de los mismos: el paso de un tren, el movimiento de una máquina o la circulación del personal”. Vasquez , Ruth y Briceño, Sergio (.s.f)

Un video virtual es una animación tridimensional en la que los contenidos se pueden visualizar desde todo punto de vista del estudiante, siendo así un recurso muy poderoso durante la planeación y desarrollo de un proyecto que permite desarrollar una idea con un impacto positivo. De este modo, en el presente trabajo se utilizan diferentes tipos de videos que tengan contenidos apropiados a la edad del educando, para solucionar diversas actividades estipuladas en el cronograma de actividades, así se aporta al aprendizaje significativo del estudiante con una motivación en el que le permite ampliar sus propias ideas contextuales a nivel sociocultural y pedagógico.

Aprendizaje Significativo

Según Lozano, Williams (2008) los principios de aprendizaje propuestos por Ausubel, ofrecen el marco para el diseño de herramientas metacognitivas, que permiten conocer la organización de la estructura cognitiva del educando, lo cual permitirá una mejor orientación de la labor educativa. Pero, para Ausubel (1983) el alumno debe manifestar una disposición para relacionar, lo sustancial y no arbitrariamente el nuevo material con su estructura cognoscitiva, como que el material que aprende es potencialmente significativo para él, es decir, relacionable con su estructura de conocimiento sobre una base no arbitraria.

Teniendo en cuenta el planteamiento realizado por Ausubel, el aprendizaje significativo ayuda al estudiante a relacionar sus conocimientos con su entorno diario, aprendiendo a potencializarlos de una manera sustancial pero no arbitraria, ofreciéndole herramientas que se encuentren al alcance de cada estudiante teniendo en cuenta su contexto y su realidad.

Ausubel plantea:

“La significatividad del aprendizaje se refiere a la posibilidad de establecer vínculos sustantivos y no arbitrarios entre lo que hay que aprender -el nuevo contenido- y lo que ya se

sabe, lo que se encuentra en la estructura cognitiva de la persona que aprende -sus conocimientos previos-. Aprender significativamente quiere decir poder atribuir significado al material objeto de aprendizaje; dicha atribución sólo puede efectuarse a partir de lo que ya se conoce, mediante la actualización de esquemas de conocimiento pertinentes para la situación de que se trate” Ausubel, David (1963, p. 31).

César Coll e Isabel Solé afirman:

“Para que se produzca un aprendizaje significativo, no basta con que el material a aprender sea potencialmente significativo -es decir, que respete la condición vivencial-, al igual es necesario, además, que el alumno disponga del bagaje indispensable para efectuar la atribución de significados que caracteriza al aprendizaje significativo. En otras palabras, se requiere que disponga de los conocimientos previos pertinentes que le van a permitir abordar el nuevo aprendizaje.” Coll, Cesar. y Solé, Isabel (2001,p. 15)

Mediante los anteriores planteamientos realizados por Ausubel, Solé y Coll, cabe señalar que el aprendizaje significativo es muy utilizado en los diversos contextos en donde se desarrolla el educando, adquiriendo un aprendizaje propio a partir de sus propias experiencias y conocimientos, así efectuando nuevos aprendizajes utilizándolos adecuadamente en su vida cotidiana, demostrando un interés por efectuar ideas pertinentes a sus aprendizajes previos.

Como se ha expuesto en otro lugar César Coll (1988, p. 38) refleja que el aprendizaje significativo, supone un cambio importante en la explicación del proceso de enseñanza y aprendizaje. Frente a las explicaciones que establecen una relación directa entre los métodos y estrategias de enseñanza utilizados por el profesor y el rendimiento académico que alcanzan los alumnos, el concepto de aprendizaje significativo pone de relieve la acción constructiva de la persona que aprende, acción que consiste en un proceso de atribución de significados mediante el concurso del conocimiento previo. Esto quiere decir que el aprendizaje significativo es una herramienta que le permite al docente experimentar mediante nuevas estrategias acordes a las vivencias de los estudiantes, partiendo de sus propios conocimientos y experiencias, es por esta razón que fue de gran importancia involucrar el aprendizaje significativo en el desarrollo del proyecto de investigación, puesto que ayuda al estudiante a recoger nuevos conocimientos mediante un ambiente virtual, al igual trabajar de una forma lúdica mediante una página de fácil acceso para el educando como lo es el facebook.

Ausubel (1969, s.p.) Propone en el siguiente cuadro diferenciar los tipos de aprendizaje que pueden ocurrir en el salón de clases:

“Principios educativos asociados con una concepción constructivista del aprendizaje y la enseñanza”

El aprendizaje implica un proceso constructivo interno, autoestructurante y en este sentido, es subjetivo

y personal.

- El aprendizaje se facilita gracias a la mediación o interacción con los otros, por lo tanto, es social y cooperativo.

- El aprendizaje es un proceso de (re) construcción de saberes culturales.

- El grado de aprendizaje depende del nivel de desarrollo cognitivo, emocional y social, y de la naturaleza de las estructuras de conocimiento.

- El punto de partida de todo aprendizaje son los conocimientos y experiencias previos que tiene el aprendiz.

- El aprendizaje implica un proceso de reorganización interna de esquemas.

- El aprendizaje se produce cuando entra en conflicto lo que el alumno ya sabe con lo que debería saber.

- El aprendizaje tiene un importante componente afectivo, por lo que juegan un papel crucial los siguientes factores: el autoconocimiento, el establecimiento de motivos y metas personales, la disposición por aprender, las atribuciones sobre el éxito y el fracaso, las expectativas y representaciones mutuas.

- El aprendizaje requiere contextualización: los aprendices deben trabajar con tareas auténticas y significativas culturalmente, y necesitan aprender a resolver problemas consentido.

- El aprendizaje se facilita con apoyos que conduzcan a la construcción de puentes cognitivos entre lo nuevo y lo familiar, y con materiales de aprendizajes potencialmente significativo.

Comprensión textual:

La comprensión textual antes se manejaba como un proceso de decodificación de signos lingüísticos inmersos en un texto, donde el lector sólo creaba una relación semiótica de lo que ‘entendía’. Hoy en día, este tipo de trabajo cognitivo se ha convertido, o mejor, ha evolucionado positivamente para ser un proceso de lectura consciente, abierto e interpretativo, donde no sólo se ‘consumen’ las palabras escritas o plasmadas, sino que además, se generan juicios de valor, interrogantes, posturas ideológicas o socioculturales, que llevan consigo una serie de factores también de análisis como lo son el contexto, la familia y la educación.

Para concretar aún más sobre esta temática, Arnoux, Nogueira y Silvestri (2003, p. 58) plantean que la comprensión de un texto es una construcción de una representación semántica, coherente e integrada del mismo. Considerando lo anterior, el lector, no puede ser inherente para edificar una serie de signos para conectarlos de manera coherente y cohesionada a su sistema deductivo y poder generar un autoconocimiento sobre el ámbito lingüístico o científico estudiado.

La comprensión textual o lectora manifiesta varios procesos, que según investigaciones anteriormente realizadas, el grupo líder clasificó de la siguiente manera:

Nivel literal: Reconstrucción del texto leído, este proceso no es mecánico sino más bien reflexivo, y se divide en tres partes:

Plano de las palabras: es el significado de las palabras que genera el lector, no sólo del texto sino lo que maneja en sus preconceptos.

Plano de las oraciones: reconocer de manera semántica las relaciones entre las oraciones.

Plano del texto: encontrar tanto información general como concreta del texto.

Nivel interpretativo: Además de dar cuenta de lo que está escrito en el texto, también se debe manifestar un nivel inferencial, esto quiere decir, deducir lo que no se ve en el texto a simple vista. Este nivel se divide en tres momentos:

Plano de las palabras: identificar si hay antonimia, sinonimia, hiperonimia, homonimia, composición, derivación, etc.

Plano de las oraciones: inferir si hay relaciones implícitas o connotativas entre las oraciones, o entender alguna expresión de figuras retóricas.

Plano del texto: inferir el tema del texto, de qué manera se está siendo comunicada, qué clase de secuencia lleva y en qué otros contextos se pueden desarrollar.

Nivel de juicio valorativo e intertextual: se considera que este es el nivel más importante de todos, pues no da sólo lo que muestra el texto al lector y tampoco acuña el simple hecho de

qué posición se tiene frente a los tópicos, sino que también exige argumentar dicha postura y contraponerla con otros textos con o sin relación, lo cual requiere un proceso investigativo y consensuado.

Entonces, la comprensión textual es imprescindible no sólo para la formación propia del individuo, sino para la transformación de comunidad, pues al momento de interpretar (entiéndase ‘‘interpretación’’ como alianza entre entendimiento y postura crítica) el cerebro crea una serie de conexiones para sustentar lo que se ha entendido de lo leído y así, argumentar lo que se ha inferido de la lectura correspondiente.

Comprender un texto, puede darse desde el más mínimo signo lingüístico, hasta el trabajo informativo o narrativo más extenso, puesto que los nuevos cambios a nivel teórico, defienden que siempre nos encontramos en un constante análisis de lo que leemos.

Para lograr alcanzar el objetivo tan amplio; pero importante de este tema, Kintsch y Van Dijk (1993, p. 42) proponen una serie de estrategias profundizadoras en diferentes niveles -una en conexión con la otra- para poder comprender los textos de manera correcta y subjetiva en el momento de su lectura:

1) *‘‘Un primer nivel que se basa en el análisis de la superficie del texto, codificando las palabras, las frases y las relaciones lingüísticas entre ellas’’.*

2) *“Un segundo nivel al que denominan **texto base**, en el que se representa un conjunto ordenado de proposiciones que presentan diferentes niveles jerárquicos y implica la elaboración de la microestructura, que supone el establecimiento de relaciones de coherencia local y referencial . El procesamiento se realiza de a grupos de proposiciones debido a las limitaciones de la memoria de trabajo, conformándose así ciclos de procesamiento. La memoria de trabajo mantiene activas una selección de proposiciones ya procesadas para corroborar que tengan coherencia referencial con las del grupo que está siendo procesado. En el caso en que dicha coherencia no se encuentre, el lector debe buscar en la memoria a largo plazo, otras proposiciones del texto que no permanecen activas. El procesamiento que se realiza en este nivel consiste en convertir las representaciones oracionales en representaciones proposicionales”*.

3) *“Un tercer nivel, que implica la representación de lo que Kintsch denomina un **modelo de situación**, que corresponde a un nivel más profundo de comprensión en el que la información brindada por el texto es elaborada con los conocimientos previos e integrada con éstos. En esta instancia, el lector genera la macroestructura del texto, es decir, “una representación semántica de naturaleza global que refleja el sentido general del discurso” (De Vega, 1990, fgfp.114)” Tresca, María. p 7-8 -.*

Basados en estos tres niveles de comprensión textual o lectora, se pretende implementar en el presente proyecto, una estrategia que promueva desde el nivel uno, dos y tres, la comprensión textual del género narrativo, para que los estudiantes beneficiarios, desde la red social facebook,

con una lectura consciente no sólo de textos sino de otras herramientas pedagógicas (vídeos, narraciones orales, imágenes, fotos, etc.) puedan plasmar mediante comentarios, archivos u otras formas digitales o escritas lo que infirieron de esas mismas herramientas propuestas.

En cuanto al alcance de la interpretación desde la lectura –y escritura- del género narrativo por parte de los estudiantes -y que en este caso es el grado sexto-, la docente Jenny Moreno, egresada de la universidad Minuto de Dios estipula:

“En la narración básica secundaria y en la media vocacional, los planteamientos frente a la lectura y a la producción e interpretación de textos deben hacerse posibles desde la mirada de los mismos estudiantes. Permitirles que propongan textos para leer en clase, o inclusive dejar a un lado la cátedra y cambiarlas por momentos de lectura en la que docentes y alumnos puedan enriquecer su nivel de análisis, reflexión e interpretación, es abrir un espacio hacia la transformación y una resignificación del leer (...)” Moreno, Jenny (2008, p. 29)

Se considera que el actual proyecto se aplicará de manera efectiva, pues los estudiantes tendrán la oportunidad no sólo de aprender sino también de ofrecer lecturas narrativas u otras formas de las mismas desde el espacio web facebook, para que sientan que su proceso es tan importante no sólo para su formación individual, sino para todo el grupo participante y líderes del proyecto, pues como guías de la propuesta, también se quiere discernir de las experiencias y conocimientos previos que tienen los jóvenes de sus contextos virtuales y sus conceptos literarios.

Producción textual:

"Nunca he reflexionado tanto sobre gramática como cuando he tenido que escribir una página. El dominio del código se aprende, en primer lugar, escribiendo, después reflexionando sobre lo que se escribe" **Víctor Moreno.**

La producción textual o escritura, es el acto de plasmar una serie de códigos conectados entre sí formando palabras, oraciones, párrafos y hasta extensos manuscritos para expresar, o bien sea una idea, una información, suceso, evento, momento histórico, experiencia, investigación o cualquier clase de situación formal o informal. Esta ha existido desde el inicio de la historia, y ha sido el eje de conducción hacia el entendimiento de los seres humanos, sin las producciones textuales, muy seguramente se hubieran perdido los grandes aportes que han dejado miles de artistas y científicos del mundo.

La producción textual o mejor, la escritura, es según Roland Barthes:

“(...) un acto de solidaridad histórica. Lengua y estilo son objetos; la escritura es una función: ella es la relación entre la creación y la sociedad, ella es el lenguaje literario

transformado por su destino social, ella es la forma tomada en su intención humana y ligada así a las grandes crisis de la Historia'' Barthes, Roland (1972, p. 64)

Con lo anterior podemos forjar el concepto de que producción textual también es escritura, pues es una relación formal entre la lengua y el estilo ya que compone, comunica o se representa una o varias ideas y si se habla a nivel académico, son entre estudiantes y docentes que este tipo de procedimientos se enriquecen día a día, y para fortalecer esas conexiones a nivel escritural, existen una serie de estrategias para la producción de textos escritos que el grupo investigador del presente proyecto logró inferir:

Escritura cooperativa: En este nivel, el proceso de escritura de alguna clase de texto, desde su elaboración hasta su revisión, lo deciden en conjunto los estudiantes, pues son los que construyen el objetivo y contenidos de los textos mismos. En la escritura cooperativa el texto pasa a revisión por cada educando para generar reflexión y crítica constructiva. En este tipo de procedimiento, el docente es solamente un orientador.

Escritura por aproximación dialógica: En esta forma de escritura, el profesor comparte sus herramientas y estilos para crear una composición textual a los escritores en inicio o estudiantes, el escritor o docente cuenta sus experiencias previas y posteriores al momento de plasmar sus ideas en el papel.

La facilitación procedimental: Esta es una ayuda de carácter más externo por parte de los educadores a sus discentes, pues se construyen una serie de fichas autoinstructivas que indican el paso a paso de la creación de un texto, tal como lo hacen de manera más amplia muchos escritores.

En el caso del proyecto, se manejará la escritura cooperativa, pues es una herramienta de innovación no sólo pedagógica sino social, ya que se le permitirá al estudiante proponer su propio estilo escritural con respecto al género narrativo, podrá escoger crear cuento, fábula, mito, leyenda e incluso novela si es su deseo.

Como grupo perteneciente al área lingüística y con fines de innovar en los procesos de enseñanza, se quiere promover la escritura no desde un simple papel que se muestra tedioso y agotador ante un estudiante, permitiremos a los beneficiarios, componer sus textos de manera libre en un sitio web que ellos usan con demasiada frecuencia como lo es facebook. Para darle veracidad a esta propuesta, Fons Steve (1999, p. 32) dice que aunque se considere que escribir es más que plasmar una idea, es ir más allá de la expresión, aún los docentes siguen los mismos procesos anticuados y ortodoxos para promover la escritura o producción textual, pues se fijan más en la caligrafía, la relación gramofónica o la disposición en el papel.

Mediante la red virtual facebook, además de la meta de innovación e inmersión de los procesos sociales y de contexto de los estudiantes con los estados académicos, vamos a permitirle a los

niños y jóvenes, que mediante comentarios y envío de archivos didácticos que sabemos, realizarán con gusto, porque se acoplan a su manera de ver y realizar el mundo.

En el proceso de evaluación que se llevará a los estudiantes el análisis en la construcción textos, teniendo en cuenta los tres conceptos básicos como criterios de evaluación la coherencia, cohesión y adecuación definidos como:

Coherencia: Conté (1988, p. 53) establece que este tópico tiene dos acepciones. En una primera, coherencia se define negativamente, como no-contradictoria: ausencia de contradicción; en este sentido, un texto coherente sería, entre otras cosas, un texto sin contradicciones. En la segunda acepción, se significa la conexión de las partes en un todo: la interrelación de los distintos elementos del texto. La primera propiedad, la no-contradictoria, no sería una propiedad necesaria de los textos, sino una cualidad” «Condizioni di coerenza: ricerche di lingüistica testuale».

Cohesión: Álvaro Díaz (1995, p. 87) afirma que la cohesión se refiere al modo como los componentes de la estructura superficial de un texto están íntimamente conectados con la secuencia. Esto quiere decir que la cohesión es una propiedad de carácter sintáctico, descansa sobre relaciones gramaticales o léxico-semánticas. Tiene que ver con la manera como las palabras, las oraciones y sus partes se combinan para asegurar un desarrollo proposicional y poder

conformar así una unidad conceptual: un texto escrito. La estructura del texto debe tener un orden y una secuencia de tiempo, los estudiantes podrán establecer conexiones directas entre su realidad y el texto.

Adecuación: Catalina Luque (2013, p. 75) define la adecuación como la propiedad textual que indica que un texto está bien construido desde el punto de vista comunicativo, esto es, si muestra convenientemente la intención del emisor y la finalidad del texto dependiendo de la comunicación. Para el análisis de la adecuación de un texto hay que tener muy claros la intencionalidad o propósito comunicativo de nuestro texto. Los textos expositivo-comunicativos (y dentro de ellos los textos periodísticos de opinión) tienen una doble intencionalidad: por un parte esta es transaccional (informativa, comunicativa) y, por otra, persuasiva (intenta convencer y crear conciencia).

Los documentos escritos por los jóvenes serán examinados de manera coherente, o sea la conexión de sus ideas la lógica y constancia del suceso narrado, generando una claridad en los pensamientos del estudiante es lo que lo llevara a discutir sus ideas y organizar las primero no solo para escribir también para interactuar dentro de una sociedad.

Facebook:

Facebook es la red social más grande de todo el mundo, pues según el informe del primer trimestre presentado por Facebook Inc. en mayo de 2013, lleva más de 751 millones de usuarios en todo el globo, lo cual equivale a un poco más del 70% de la población mundial publicando eventos de su vida, desde un simple estado que denota el cómo se encuentra hasta un evento mundial. Facebook permite publicar fotos, comentarios, textos, situaciones, sucesos mundiales, seguir artistas nacionales e internacionales, celebridades, personajes favoritos reales o ficticios, chatear entre dos o más personas, crear grupos o páginas para compartir a manera de foro información o cualquier otra actividad.

Facebook permite a los usuarios sentirse mucho más cómodos al momento de intercambio de palabras o ideas a expresar, ya que según Edna Cárdenas:

‘Zuckerberg, su creador, en una entrevista a la revista wired29, afirmó que facebook había sido creado bajo la consigna de que compartir información es bueno, lo cual permite, según él, un nivel de apertura y de transparencia, sobre todo en las organizaciones institucionales o estatales, lo cual podría contribuir a un mundo mejor. Persiguiendo esta consigna Zuckerberg y sus compañeros desarrollaron las funciones de Facebook, buscando una especie de “democratización” de Internet, ya que es el usuario quien decide qué ver y qué publicar, lo cual ofrece una participación mucho más activa en el uso y apropiación de este espacio de interacción’. Cárdenas, Edna (2009, p.18).

De lo anterior se infiere que la intención de facebook es compartir de manera benévola, ciertos sucesos que lleven a la construcción de una mejor sociedad.

Cabe recordar que facebook fue creado por Mark Zuckerberg junto a sus compañeros de dormitorio de universidad Eduardo Saverin, Chris Hughes y Dustin Moskovitz, donde esta red social, se dio inicialmente para compartir ciertos datos entre compañeros de la universidad de estos jóvenes (Harvard). Facebook fue expandiéndose primero en toda Norteamérica y luego recorrió el mundo de manera acelerada, siendo reconocida incluso por cadenas internacionales como CNN y la BBC de Londres.

“Las estadísticas demuestran que Colombia es el país latinoamericano con mayor número de usuarios activos en esta red, por encima de países altamente industrializados como Suiza, para el mes de agosto de 2009 eran 6,328,1203 usuarios colombianos los que estaban registrados en Facebook. Esta cifra corresponde aproximadamente al 15% de la población colombiana” Cárdenas, Edna (2009, p. 18)

Gracias a la anterior información, se puede ejercer con mayor fuerza este trabajo, puesto que se demuestra la gran cantidad de usuarios de esta red social y que entre ellos, la mayoría son los jóvenes y pre adolescentes de Colombia.

Se pretende implantar esta propuesta desde un grupo social, creado inicialmente para el grupo de grado sexto del Gimnasio Nuevo Milenio para que ellos, junto al grupo guía, interactúe en esta

enseñanza tan enriquecedora, que es la comprensión y producción del género narrativo, ya que facebook, permite subir a sus plataformas información, de cualquier índole, o en este caso: del cuento, la fábula, el mito, la leyenda y la novela.

Marco legal.

De acuerdo a la inclusión de las Tic y la importancia que tienen en los procesos de enseñanza y aprendizaje, resulta necesario crear una propuesta para fomentar la lectura y la escritura a través de medios virtuales de aprendizaje, teniendo en cuenta el artículo 67 de la ley general de educación.

“cada mujer, hombre, joven y niño o niña tienen el derecho a la educación, capacitación e información; así como a otros derechos humanos fundamentales para la realización plena de su derecho a la educación. El derecho de todas las personas a la educación se encuentra establecido en la Declaración Universal de los Derechos Humanos, Pactos Internacionales, la Convención de los Derechos del Niño y otros tratados y declaraciones internacionales; todas éstas forman parte de herramientas poderosas que deben ser puestas en marcha para el goce del derecho a la educación para todos” Constitución Política de Colombia (1991, p. 32).

A partir del plan nacional decenal de educación 2006- 2016 (2006) y atendiendo a los lineamientos curriculares de las tics, se halló en uno de sus objetivos que se debe incorporar el uso

de las TIC como eje transversal para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje en todos los niveles educativos.

Teniendo en cuenta que los Lineamientos curriculares en el área de Lengua castellana para el grado sexto buscan fomentar el estudio de las diferentes disciplinas pedagógicas en el intercambio de experiencias en un contexto se destaca el siguiente fragmento que relaciona aún más lo anterior con nuestra investigación: “La acción educativa es entendida aquí como una práctica de interacción simbólica, de intercambio y reconstrucción cultural, de construcción de sentido, mediada fundamentalmente por el lenguaje escrito y leído.” (Ministerio de Educación Nacional, 1998).

Esto deja evidenciar que el estudiante aprende de manera colectiva e interrelacionada con el mundo exterior. El propósito de este proyecto es la interacción y el aprendizaje social que se puede realizar mediante una herramienta virtual como lo es Facebook.

“En efecto, la lengua, como los códigos, no se enseña, se aprende; se aprende desde la interacción, en la necesidad del uso, en la práctica y en la participación en contextos auténticos; lo que no indica que no haya un conocimiento en el usuario sobre cómo funciona la lengua, pues todos los usuarios de una lengua tienen un conocimiento tácito de las reglas que la constituyen. Cuando Reyes dice que el educador tendría que enseñar las normas relativamente estables, es necesario preguntarse en qué momento el estudiante está ya dispuesto para tomar conciencia de las categorías que hacen funcionar el sistema. De cualquier modo, no es en la educación primaria donde debe insistirse en la gramática explícita de la lengua, porque allí se trata de aprender a pedalear sin que necesariamente el niño tenga qué saber por qué el pedal hace girar

la rueda cada vez que se le aplica una fuerza; lo más importante en los primeros peldaños de la pirámide escolar es la liberación de la palabra por el niño, el fortalecimiento de su competencia comunicativa a nivel oral, para luego acceder a la necesidad de leer y escribir.” Reyes (1910, p. 21).

De lo anterior se deduce que el presente proyecto va encaminado a la promoción de la lectura y escritura mediante el género narrativo, implementando el uso de un ambiente virtual conocido por los estudiantes, desarrollando actividades pedagógicas que mejoran sus niveles educativos y expectativas de vida.

Basados en que todas las personas tienen derecho a la educación y estando a la vanguardia de las nuevas tecnologías, se utilizó una estrategia pedagógica establecida en la comprensión y producción de textos narrativos, mediante un sitio web de gran interés como facebook, para facilitar e interesar al estudiante a participar en actividades creadas en la página un virtual: comentando, interactuando, observando y dando sus puntos de vista frente al tema propuesto. Favoreciendo el derecho a la educación que tiene todo individuo en Colombia.

Estrategia Metodológica

Modelo de investigación:

En la presente investigación se ejecuta un modelo denominado IAP (investigación acción participativa) que es la acción de hacer partícipe al individuo evidenciando la interacción constante entre el objeto estudiado y los investigadores, para transformar su realidad como lo dice Murcia Florian (1999, p. 04), la teoría y el proceso de conocimientos son especialmente una interrelación o transformación de la realidad del ser humano.

El objetivo principal de la IAP es generar una transformación dentro de su comunidad, organización y grupo de trabajo obteniendo una calidad de vida mucho mejor para su sociedad, la primera fase de la investigación es el contacto con la comunidad, se harán partícipes de un grupo virtual de trabajo donde puedan mejorar habilidades de lectura y escritura de género narrativo como lo describe Cano (1997, p. 09) ya que es la producción de soluciones a sus problemáticas. Aunque en principio el contacto no es directo, se trabaja con las nuevas tendencias tecnológicas para facilitar la interacción del individuo con el mundo para alcanzar los objetivos propuestos en el presente proyecto.

Como líderes existe la expectativa de no solo lograr la investigación, sino también llegar a la transformación de la comunidad, generando nuevas expectativas de vida para todos los miembros del proyecto participante. Arellano (1999, p. 02) dice que la acción entendida como la reflexión e investigación continua de su cotidianidad, como retroalimentación del trabajo en equipo requiere

la interacción y reconocimiento de las cualidades, ventajas y desventajas para esa trascendencia que se desea alcanzar.

La IAP describe tres fases importantes por las cuales se camina, Cesar Bernal (2010, p. 06) describe esas fases de la siguiente manera:

Fase inicial o de contacto con la comunidad: en esta fase, los expertos de investigación entran en contacto con los sujetos de investigación grupo o comunidad donde se pretende llevar a cabo el estudio, estimulando el interés por investigar su realidad para dar solución a algunos problemas de su comunidad.

Por lo anterior el grupo de trabajo del presente proyecto ingresó a la comuna seis de la localidad Cien familias del municipio de Soacha en el colegio Gimnasio Nuevo Milenio. Como primera medida se conversó con los estudiantes de grado sexto encontrado el desconocimiento de algunos elementos por el género narrativo.

Seguidamente los beneficiarios del proyecto respondieron a una encuesta en la cual manifestaron que ellos emplean gran parte de su tiempo libre en la red social facebook, Lo siguiente es el resultado de dicha encuesta realizada para generar el diagnóstico:

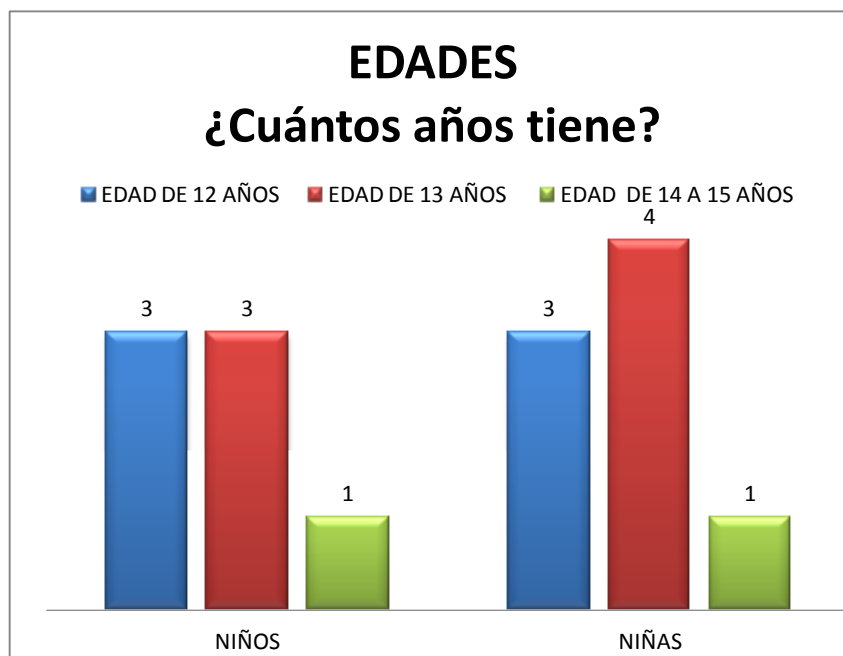


Gráfico 1: edad de los niños y las niñas del grado sexto del Gimnasio

En la fase inicial de la Investigación Acción Participativa se da muestra de una de las cuatro preguntas más importantes para conocer y profundizar en el problema a resolver. En esta primera tabulación se denota una población mixta con edades que oscilan entre los doce y quince años de edad.



Gráfico 2: Porcentaje de cantidad entre niños y niñas que leen o no

En este resultado se debe a que según Lomelí, Luis (s.f) -y relacionándolo con el presente trabajo- la tecnología ofrece lecturas más rápidas y momentáneas a las que normalmente se dan de manera académica, así, los estudiantes evaden situaciones de lecturas libre y los reemplazan con textos cortos que casi siempre carecen de un fin educativo.

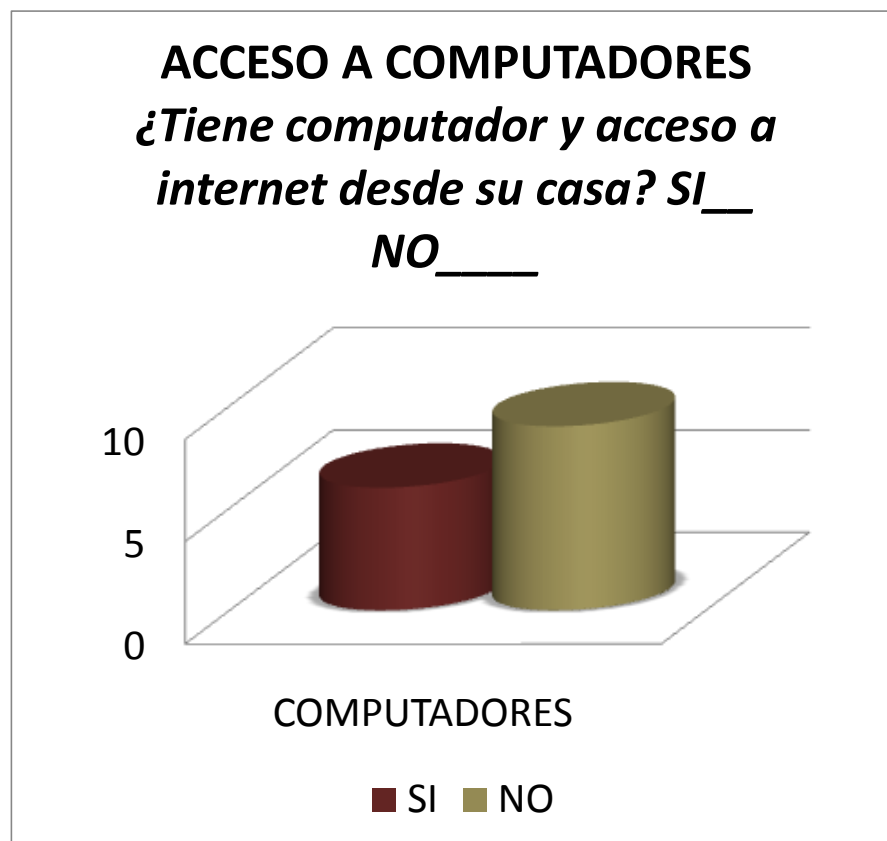


Gráfico 3: Cantidad de estudiantes que tienen o no acceso a un ordenador.

Nótese que la mayoría de los estudiantes, según el diagnóstico realizado, no tienen en sus casas un computador, lo cual llevó al grupo investigador a buscar una solución para la respectiva promoción del presente trabajo.

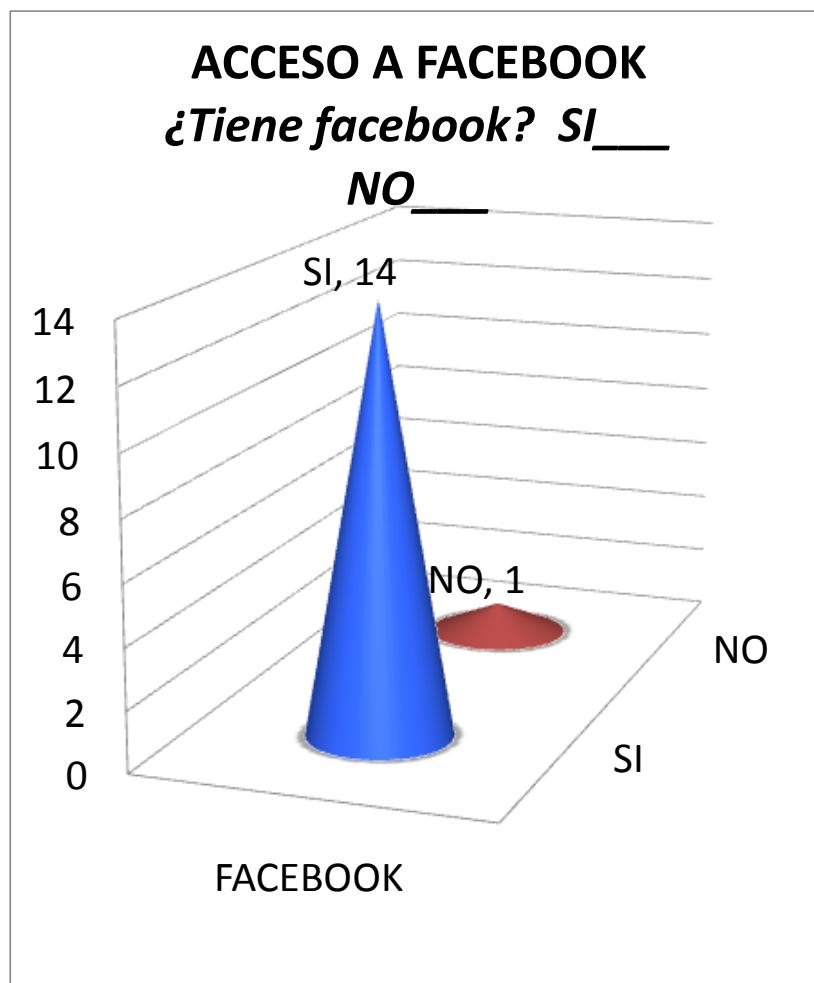


Gráfico 4: Cantidad de estudiantes de grado sexto del Gimnasio Nuevo Milenio con acceso a facebook

En esta pregunta, se da el resultado de que 14 (catorce) de los 15 (quince niños beneficiarios) tienen una cuenta en la red social facebook.

Fase intermedia o de elaboración del plan de acción: se definen las acciones por llevar a cabo y la manera de hacerlo para la obtención de información en el análisis y solución del problema.

Por ende, se creó un cronograma de actividades donde se describen las actividades que se consideran las adecuadas para los estudiantes de sexto grado, en este cronograma se estipuló fecha, objetivos, actividades a realizar y los recursos utilizados en estas, eso sí, siempre enfocándolo al género narrativo (ver Cronograma de actividades p.70)

Fase de ejecución y evaluación del estudio: se comienza con la participación de la comunidad o el grupo para dales solución al problema objeto del estudio, por la transformación de la realidad que en ese momento vive la comunidad objeto del estudio.

Teniendo en cuenta la fase de ejecución y evaluación, se buscó un espacio para trabajar con los estudiantes teniendo en cuenta que el colegio no contaba con un laboratorio para la ejecución del mismo, por tal motivo se solicitó un espacio lucrado por los líderes del proyecto en la Corporación universitaria Minuto de Dios regional Soacha, ejecutando las actividades propuestas en el cronograma estipulado.

En la ejecución de cada una de estas fases se puede describir el proceso que se realizó desde el inicio y finalización del proyectó, encontrando una necesidad, la cual nos llevo a la construcción de una estrategia pedagógica dinámica y adecuada al contexto relacionado.

Cronograma de actividades

<p>FECHA: 25 de septiembre de 2013</p>
<p>ACTIVIDAD: Presentación del proyecto en la red social facebook.</p>
<p>OBJETIVO: Dar a conocer el proyecto con sus características a los estudiantes del grado sexto</p>
<p>METODOLOGÍA:</p> <ol style="list-style-type: none">1) Se iniciará con una presentación de los líderes del proyecto.2) se mostrará el grupo social en donde se participará de las distintas actividades a los estudiantes.3) Se aclararán las reglas que se deben tener en cuenta en el momento de participación en el ambiente virtual, como: no decir groserías, respetar las opiniones de los compañeros, etc.4) Se dejará un ejercicio de integración virtual.
<p>RECURSOS: Líderes, Institución, Computadores, Internet, Facebook, Sillas, Estudiantes.</p>

Evaluación: Participación y atención de los estudiantes., Seguimiento de instrucciones.

FECHA: 27 de septiembre de 2013

ACTIVIDAD: Definición, características y actividades de la fábula.

OBJETIVO: Reconocer la importancia de la fábula en el desarrollo de los procesos iniciales del género narrativo.

METODOLOGÍA:

- 1) Definir de manera presencial, por medio de lluvia de ideas sobre qué es la fábula y sus características principales posteriormente se realizará una actividad en el aula virtual con el video ‘‘Madagascar "Quiero mover el bote" Español Latino’’
<https://www.youtube.com/watch?v=Ju2kD8etl3c> donde deberán escribir una moraleja que les produzca el vídeo

RECURSOS: Líderes, Institución, Computadores, Internet, Facebook, Sillas,

Estudiantes.
<p>Evaluación: Participación en el ambiente virtual</p> <ol style="list-style-type: none">1) Escritura2) Creatividad3) Aprendizaje del tema

<p>FECHA: 02 y 04 de octubre de 2013</p>
<p>ACTIVIDAD: Definición, características y actividades presenciales del cuento.</p>
<p>OBJETIVO: Identificar la importancia y significado del cuento para promover la producción textual del mismo</p>
<p>METODOLOGÍA:</p> <ol style="list-style-type: none">1) Definir de manera presencial el cuento, teniendo en cuenta los conceptos que han venido adquiriendo durante su formación académica.

- 2) Se realizará una actividad en la cual los estudiantes empezarán a escribir un cuento hasta escuchar un ‘stop’, en ese momento rotarán sus hojas para que otros continúen plasmando sus ideas de la historia que está realizando, así, sucesivamente, hasta llegar de nuevo al dueño de la hoja.
- 3) Al finalizar la actividad 2, cada estudiante debe reestructurar un cuento, basándose en las ideas que otros escribieron en su hoja., teniendo en cuenta que el texto realizado debe ser corto.
- 4) Cada estudiante empezará a digitar su cuento corto en el aula virtual, a manera de comentario al estado ‘EL DESORDEN DE LOS CUENTOS’
- 5) Cada estudiante mediante un comentario crítico, responderá al cuento que más le llamó la atención.
- 6) Los docentes del proyecto, resaltarán la participación de los beneficiarios, incentivándolos de manera positiva a seguir participando en las actividades propuestas en la red social facebook.

RECURSOS: Líderes, Institución, Computadores, Internet, Facebook, Sillas, Estudiantes.

Evaluación: Participación en el ambiente virtual

1. Escritura
2. Creatividad

3. Aprendizaje del tema

<p>FECHA: 16 y 18 de octubre de 2013.</p>
--

<p>ACTIVIDAD: Comparar las diferencias entre el mito y la leyenda</p>
--

<p>OBJETIVO: Identificar los conceptos y diferencias entre mito y leyenda</p>
--

<p>METODOLOGÍA:</p>

- | |
|--|
| <ol style="list-style-type: none">1) Definir el mito y la leyenda por medio de dos escritos para diferenciar cada una.2) Realizar un cuadro comparativo entre la leyenda de la llorona y una escena de la película.3) Realizar un comentario con lo que más le gusto de la actividad.4) Responder a uno de los comentarios realizados por sus compañeros.5) Escribe en el aula virtual los 5 Dioses de la mitología que más te llamen la atención. |
|--|

<p>RECURSOS: Líderes, Institución, Computadores, Internet, Facebook, Sillas, Estudiantes.</p>
--

Evaluación: Participación en el ambiente virtual

4. Escritura
5. Creatividad
6. Aprendizaje del tema

FECHA: 23 y 25 de Octubre de 2013.

ACTIVIDAD: Observación de fragmento de la novela de Harry Potter

OBJETIVO: Describe la importancia de la novela para narrar una historia de tu vida.

METODOLOGÍA:

- 1) Identificar que es la novela por medio de lluvia de ideas.
- 2) Reconocer la estructura, personajes, valores y antivalores, problemáticas sociales de una novela.
- 3) Posteriormente observaran el video y responderán a las preguntas planteadas en la red social.

- 4) Cada estudiante escribirá un comentario acerca de cómo fue su experiencia teniendo en cuenta los conceptos realizados en el transcurso del proyecto.

RECURSOS: Líderes, Institución, Computadores, Internet, Facebook, Sillas, Estudiantes.

Evaluación: Participación en el ambiente virtual

7. Escritura
8. Creatividad
9. Aprendizaje del tema

FECHA: 30 de octubre de 2013

ACTIVIDAD: Elaboración de guiones

OBJETIVO: Representar los conceptos adquiridos durante el proyecto de manera

creativa

METODOLOGÍA:

- 1) Entre todos los integrantes del proyecto, realizar un texto que fusione fábula, cuento, mito, leyenda y leyenda.
- 2) Seleccionar una temática abordada en el proyecto.
- 3) Realizar un guion teniendo en cuenta su temática, personajes, problemática social.
- 4) Colocarle un nombre creativo a la propuesta.
- 5) Realizar un comentario en la red social crítico teniendo en cuenta las temáticas vistas durante las anteriores secciones destacando el tema de preferencia.

RECURSOS: Líderes, Institución, Computadores, Internet, Facebook, Sillas, Estudiantes.

Evaluación: Participación en el ambiente virtual

10. Escritura

11. Creatividad

12. Aprendizaje del tema

FECHA: 01 De Noviembre De 2013

ACTIVIDAD: Socialización del guion elaborado.

OBJETIVO: Representar los conceptos adquiridos durante el proyecto de manera creativa

METODOLOGÍA:

- 1) Socializar el texto creado por los estudiantes en la página social, para evidenciar el aprendizaje de conceptos

RECURSOS: Líderes, Institución, Computadores, Internet, Facebook, Sillas, Estudiantes.

Evaluación: Participación en el ambiente virtual

13. Escritura

14. Creatividad

15. Aprendizaje del tema

FECHA: 06 Noviembre De 2013

ACTIVIDAD: Autoevaluación Coevaluación heteroevaluación

OBJETIVO: Opina acerca de su participación en el proyecto.

Propone un juicio valor sobre el desarrollo del proyecto.

METODOLOGÍA:

- 1) Cada estudiante manifiesta su criterio de evaluación individual del proceso en el proyecto.
- 2) Los estudiantes discutirán y darán su punto de vista frente a lo aprendido y practicado durante el proyecto.
- 3) Los estudiantes evaluarán y opinarán acerca de los aportes que le brinda el proyecto a su formación académica.
- 4) Todo se realizará de forma oral en una mesa redonda exponiendo sus puntos de vista de lo mencionado anteriormente.
- 5) Dejar un comentario en el aula de cómo les pareció trabajar por el medio virtual el tema del género narrativo.

RECURSOS: Líderes, Institución, Computadores, Internet, Facebook, Sillas,

Estudiantes.
<p>Evaluación: Participación en el ambiente virtual</p> <p>16. Escritura</p> <p>17. Creatividad</p> <p>18. Aprendizaje del tema</p>

<p>FECHA: 08 de noviembre de 2013</p>
<p>ACTIVIDAD: Despedida y agradecimientos por la participación en el proyecto</p>
<p>OBJETIVO: Menciona lo positivo realizado en el proyecto por parte de los líderes del mismo</p>
<p>METODOLOGÍA:</p> <p>1) Se agradece a los participantes del proyecto por darnos el espacio y mantener el compromiso al realizar las actividades propuestas del mismo.</p>

<p>2) Darles un detalle de agradecimiento y un recordatorio por asistir y participar del proyecto.</p>
<p>RECURSOS: Líderes, Institución, Computadores, Internet, Facebook, Sillas, Estudiantes.</p>
<p>Evaluación: Participación en el ambiente virtual</p> <p>19. Escritura</p> <p>20. Creatividad</p> <p>21. Aprendizaje del tema</p>

Resultados

Actividad 1

“Presentación del proyecto en la red social facebook”

Después del diagnóstico realizado a los estudiantes de grado sexto del Gimnasio Nuevo Milenio de Soacha, su respectivo análisis y gráficas (ver Estrategia Metodológica p. 64-68), además de contar ya con la autorización de los padres de familia de los beneficiarios, los líderes del presente trabajo, dieron a conocer el proyecto que se realizaría con la red social a emplear: ‘‘ *facebook: una estrategia digital para desarrollar la producción y comprensión textual del género narrativo* ’’. Esta presentación se inició con pregunta sobre conceptos básicos del género literario: ¿qué es fábula, cuento, mito, leyenda y novela? Presentando como resultado que había un conocimiento muy básico sobre algunos conceptos, puesto que en el caso del cuento, el mito y novela, se desconocía su estructura e intención literaria, factor que dejó la intención de mejorar estas falencias que deben ser un objetivo académico a alcanzar según los Lineamientos curriculares propuestos por el Ministerio de Educación Nacional (2006).

El siguiente gráfico, muestra el resultado obtenido con respecto a los conocimientos de conceptos que componen el género narrativo:

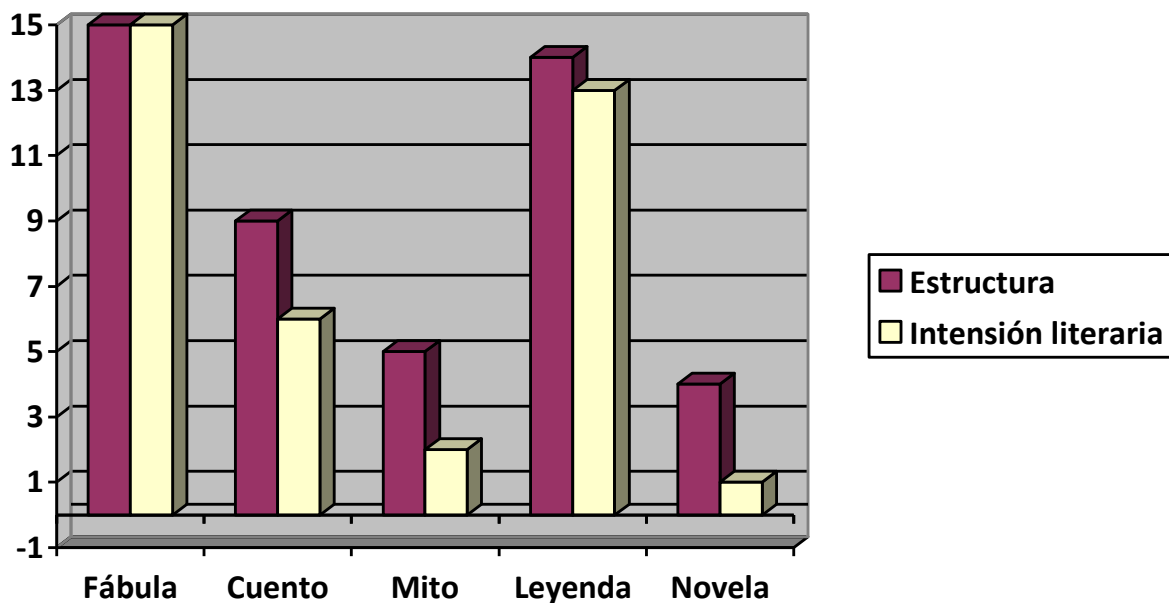


Gráfico 5: conceptos de los componentes del género narrativo

Luego de la pregunta de conceptos, se explicaron las actividades propuestas en el cronograma. Además se comentó a los estudiantes que los diagnósticos se habían realizado para desarrollar sus formas de lectura y escritura en los componentes del género narrativos ya nombrados anteriormente a través de una red social que ellos mismos dijeron que usaban con frecuencia: facebook. También se les aclaró que su proceso continuo de comunicación de facebook implicaba tanto momento de lectura como de escritura, por ejemplo, cuando uno de los educandos chatea con otra persona a través de la red social.

Por último se aclararon las reglas para la participación del grupo y se dio ingreso a través de un ordenador, a la página social “género narrativo” donde cada niño a través de un “me gusta” se vinculó al espacio de este proyecto.

Actividad 2

“Definición, características y actividades de la fábula.”

Se decidió que el primer tema base para desarrollar en el proyecto debía ser la fábula, puesto que es un tema sencillo y de fácil comprensión para los niños beneficiarios. Realizándose una lluvia de ideas sobre qué es la fábula y para qué sirve, los estudiantes nombraron algunos títulos ya conocidos por ellos de este tema:

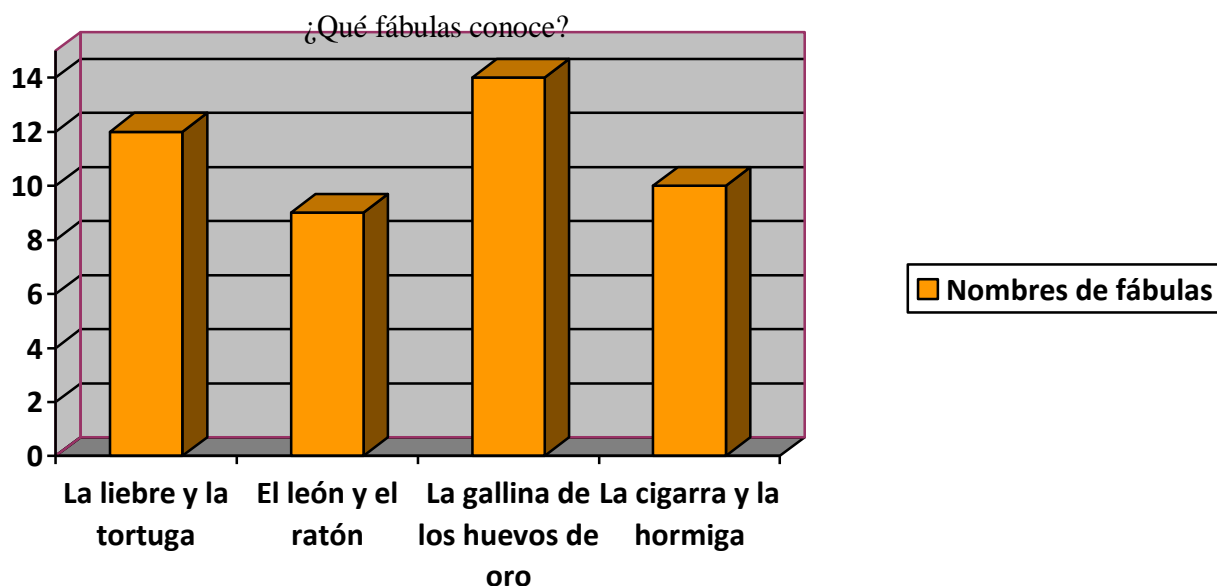


Gráfico 6: Fábulas más conocidas por los estudiantes.

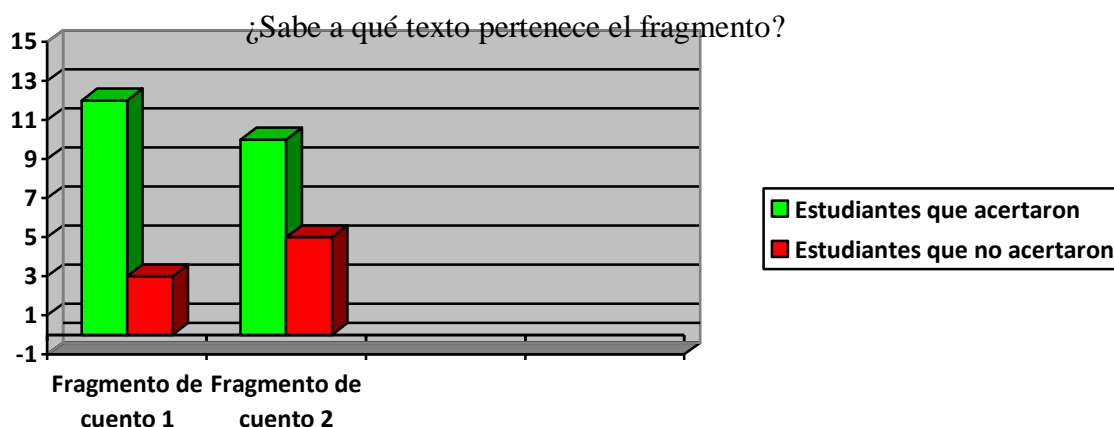
Continuando con lo planeado en el cronograma de actividades, se subió vía web un vídeo del siguiente link: <https://www.youtube.com/watch?v=Ju2kD8etl3c> llamado “ “*Madagascar "Quiero mover el bote" Español Latino*”, herramienta que se utilizó para que los estudiantes

inferieran una moraleja -cuya intención es dejar una enseñanza social tal como lo plantea de La Fontaine, Jean. (1685, s.p.)- y la publicaran a través de un comentario en la página social ‘‘género narrativo’’ guiando su cohesión, coherencia y adecuación.

Actividad 3

‘‘ Definición y características del cuento. ’’

Primero, se subió a la página social un fragmento de de dos cuentos sin que los estudiantes supieran el tema a tratar al principio, se les pidió que leyeran y analizaran cada pequeño texto y dedujeran de qué se trataba, luego se les pidió que publicaran a modo de estado el nombre de los que ellos creían eran los nombres correctos de los textos, la siguiente es la cantidad de educandos que acertaron y no en la actividad:



Gráfica 7: Cantidad de estudiantes que lograron o no identificar los textos sugeridos

Los dos cuentos empleados para esta primera parte de la actividad fueron ‘‘Caperucita Roja’’ y ‘‘Los tres cerditos’’. A los niños se les recordó de qué trataba el cuento y que elementos los compone.

En la segunda parte de esta actividad, cada educando de manera creativa realizó en siete líneas un resumen de su vida a manera de cuento y aunque los niños no creían lograr este ejercicio, con la guía de los líderes del proyecto pudieron finalmente publicar en forma de comentario en el estado ‘‘*El desorden de los cuentos*’’ su pequeña biografía teniendo en cuenta que revisarían la redacción lógica del texto para que luego entre ellos, escogieron el cuento que más le gustó.

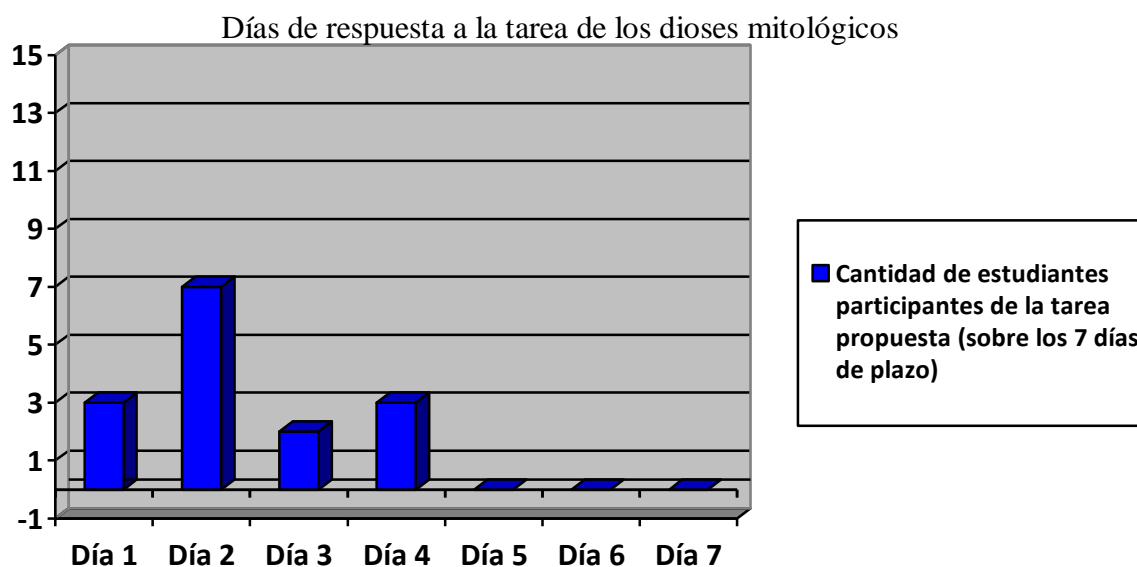
Actividad 4

‘‘Comparar las diferencias entre el mito y la leyenda’’

En esta actividad se explicaron los conceptos de mito y leyenda junto a la diferencia entre ambos componentes del género narrativo. Después se subió un vídeo animado de ‘‘La llorona’’ y un texto de la misma para que los estudiantes argumentaran la diferencia entre lo que muestra cada OVA con respecto a la otra. Los estudiantes también dejaron un comentario con lo que más les

gustó de esta primera parte de la actividad más una respuesta a los comentarios de sus compañeros que más les llamara la atención.

Se dejó como una pequeña tarea que cada beneficiario escribiera el nombre de cinco dioses de diferentes mitologías que más le llamara la atención. La respuesta a este trabajo extra fue un caso muy interesante puesto que los estudiantes respondieron en menos de cuatro días a la actividad junto a una descripción que ellos de manera autónoma, sin que se les pidiera gran parte hizo denotando incluso una mejora en la forma de escribir a nivel ortográfico y de redacción. Cabe aclarar que el ejercicio tenía un plazo de siete días para su desarrollo:



Gráfica 8: Cantidad de estudiantes que participaron en menos de los siete días estipulados

Actividad 5

“Observación de fragmento de la novela de Harry Potter”

En esta actividad los estudiantes a través de la red social dieron ideas de qué era la novela, luego se armó un concepto entre todos, reconociendo las clases de personajes, valores y antivalores que tiene el género de la novela. Posteriormente se publicó una fracción de la película Harry Potter basada en la novela original de J.K. Rowling para que los estudiantes respondiendo las siguientes preguntas: ¿qué entendiste del video?, ¿Cuál es el personaje principal?, ¿En dónde crees que se desarrolla esta parte de la película? y ¿qué valores y antivalores se presentan?

Al final de esta actividad los estudiantes comentan en la página social cómo fue su experiencia de conocer sobre qué es la novela y sus elementos, los resultados se dan de la siguiente manera:

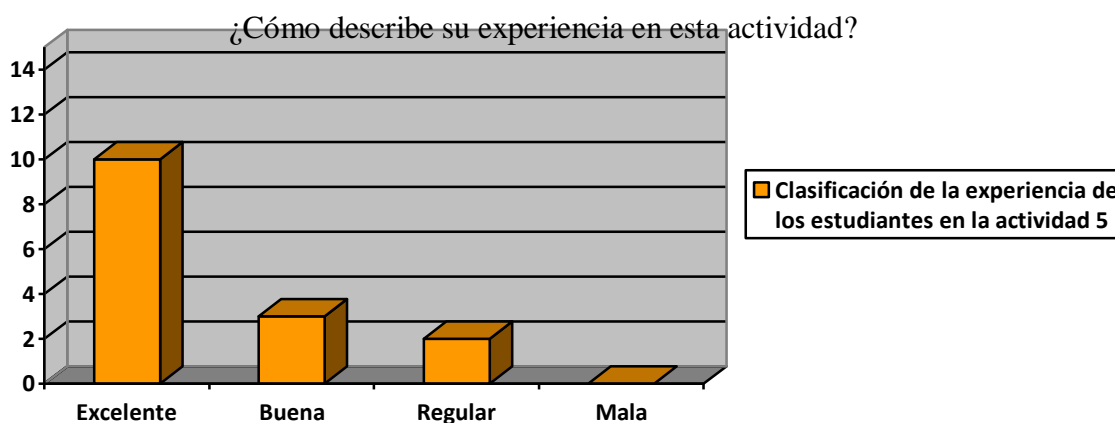


Gráfico 9: Categorías en las cuales los estudiantes la actividad a través de su experiencia

Actividad 6

“Elaboración de guiones”

Para iniciar esta actividad se retomaron todos los conceptos aprendidos, mostrando una clara evidencia de que los estudiantes sí aprendieron del proyecto y mejoraron su nivel de cohesión, coherencia y adecuación desde todos los textos realizados, puesto que es importante según Cicerón (76 a.C, s.p.) se deben aducir las pruebas suficientes para dar un buen crédito, autoridad y fundamento a un fragmento o texto creado por alguien, que en este caso serían los niños del grado sexto del Gimnasio Nuevo Milenio.

Se les explicó a los niños una idea base sobre lo qué es un guión y qué requisitos mínimos requería para su elaboración y así poder construir uno que fuese corto y que tuviera algunas características de fábula, cuento, mito, leyenda y novela, junto a esto el guión debía incluir una temática y una problemática social.

Los estudiantes propusieron dos bosquejos de guiones, de los cuales por medio de votaciones -que incluían a los líderes del proyecto- se escogió uno:

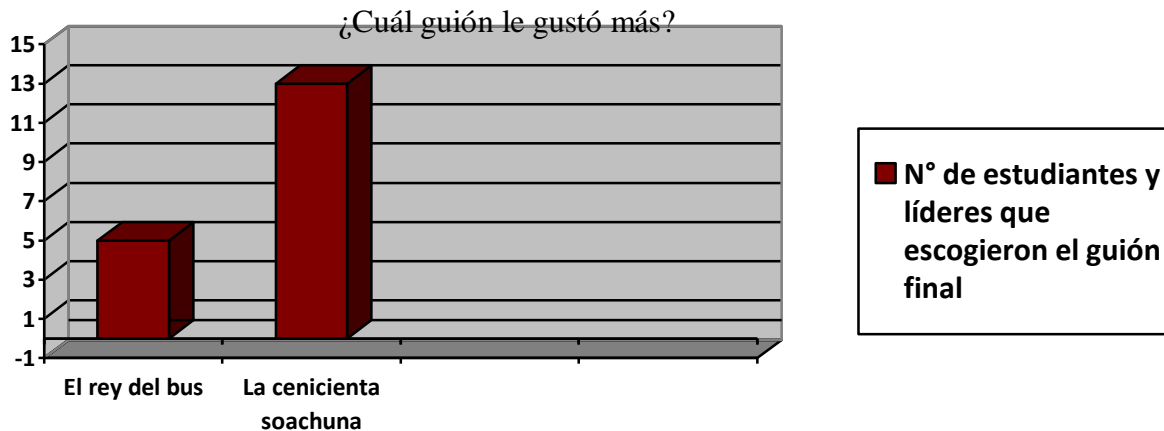


Gráfico 10: Guiones creativos hechos por los estudiantes del grado sexto

Para concluir esta actividad los educandos dieron un punto de vista con referente a los temas vistos y destacaron el concepto que más les llamó la atención como lo muestra el siguiente gráfico:

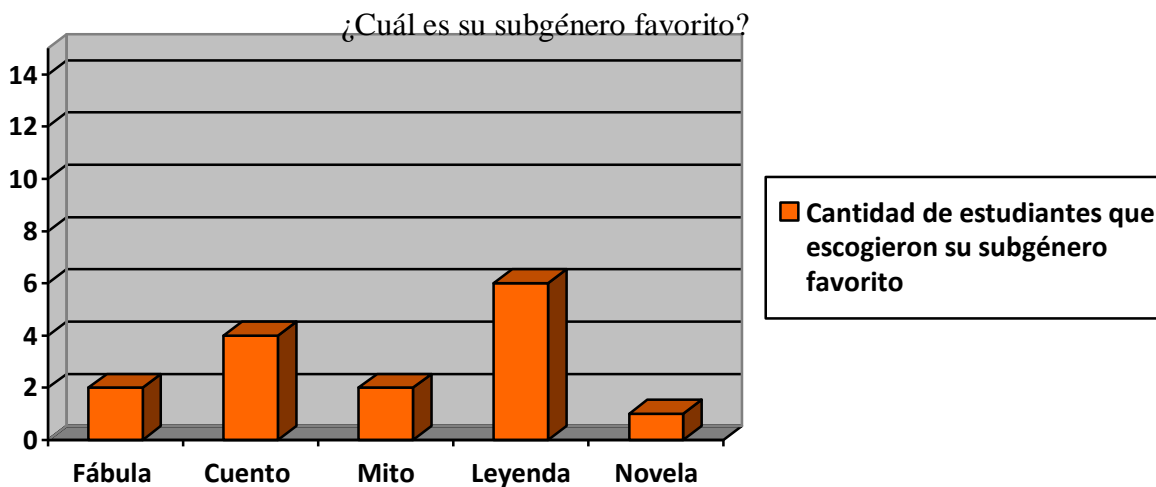


Gráfico 11: Número de estudiantes que nombraron su subgénero favorito

Se infirió que la leyenda es el tema con mayor interés en los estudiantes puesto que además de incluir situaciones reales de sus contextos, incluyen misterio, muchas veces de miedo y situaciones de intriga para estos niños beneficiarios.

Actividad 7

“Socialización del guión elaborado”

De manera oral los estudiantes explicaron su proceso de construcción del guión, desde el planteamiento de la idea hasta la corrección de redacción y coherencia para hacer finalmente una grabación de este y así demostrar el aprendizaje que obtuvo cada uno durante el proceso del proyecto.

El siguiente es el link en dónde se encuentra la grabación del guión titulado “La cenicienta soachuna”:

<https://www.facebook.com/photo.php?v=1391490197757019&set=vb.1410729312490290&type=2&theater>

Además de la grabación realizada, los estudiantes reconocieron su mejoramiento a nivel de comprensión y producción a nivel lector y escritor, puesto que mediante las actividades propuestas

lograron entender mucho mejor los textos que se proponían y sus escritos iban mejorando su composición lexical y ortográfica, su organización gramatical y coherencia.

Cabe resaltar que un elemento influyente en este proceso fue el de tener en cuenta sus situaciones personales y contextos sociales en los cuales ellos se encuentran, puesto que el presente trabajo no podía hacerse alejado a las diferentes realidades de cada estudiante.

Actividad 8

Autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación

Los tres ítems de autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación se discriminan en las siguientes tablas generales:

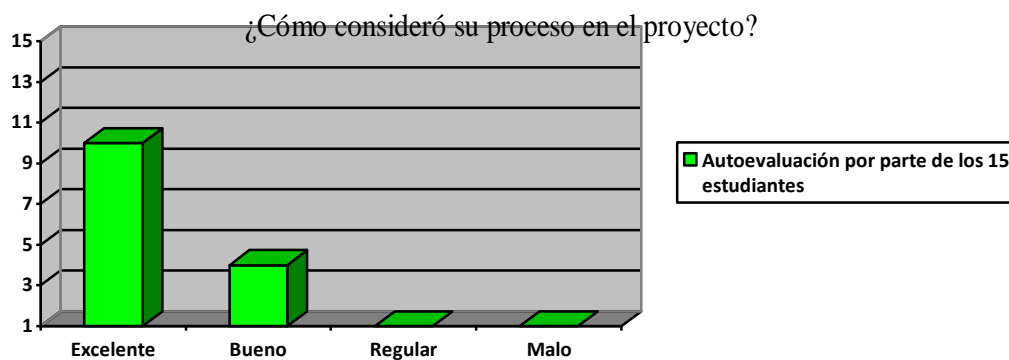


Gráfico 12: Autoevaluación general de los educandos beneficiarios

Según el anterior gráfico, diez de los quince estudiantes sintieron que su proceso fue excelente y que respondieron acorde a lo propuesto. Otros cuatro educandos decidieron que su proceso fue bueno porque reconocieron las falencias que mejoraron. Un solo estudiante presentó que su proceso fue regular porque a pesar de aprender y participar de manera activa en las diferentes actividades propuestas en el cronograma, sintió que pudo haber hecho un poco más para alcanzar el mejor nivel.

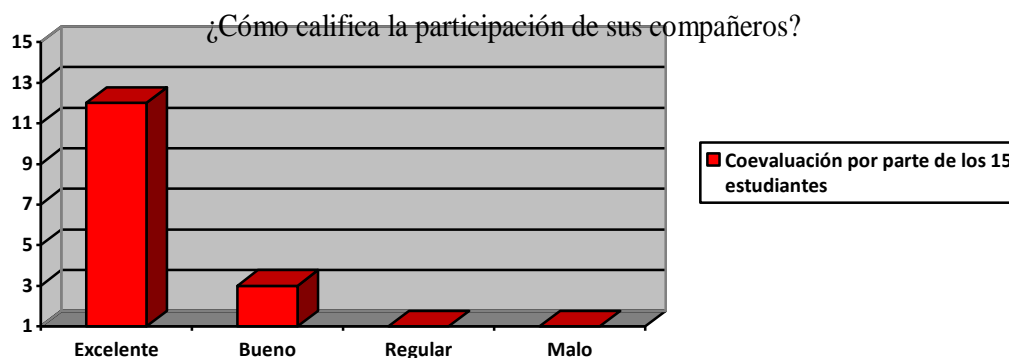


Gráfico 13: Coevaluación general de los educandos beneficiarios

Los estudiantes calificaron de manera positiva la participación de sus compañeros, partiendo del trabajo en equipo y la constancia en asistir al proyecto.

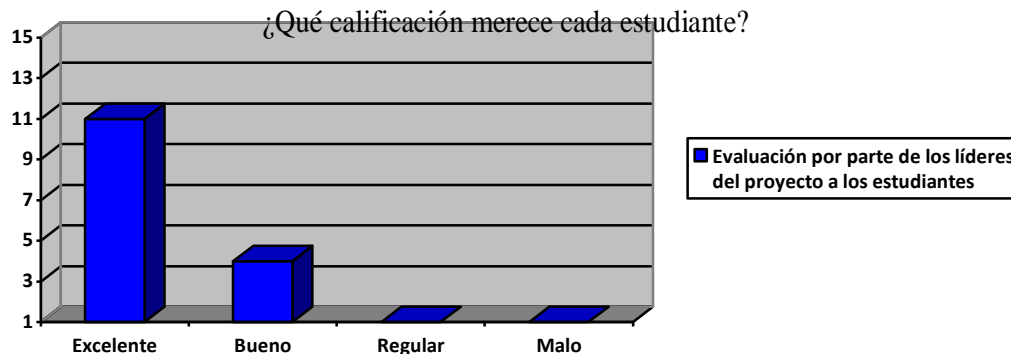


Gráfico 14: Heteroevaluación por parte de los creadores del proyecto

A nivel general los estudiantes líderes del proyecto consideraron que los estudiantes aprendieron y trabajaron de manera adecuada con las actividades planteadas en el cronograma para alcanzar los objetivos propuestos en el proyecto: Facebook: una estrategia digital para desarrollar la producción y comprensión textual del género narrativo.

Actividad 9

“Despedida y agradecimientos por la participación en el proyecto”

Para concluir este proyecto con los estudiantes del grado sexto del Gimnasio Nuevo Milenio, se realizó una despedida en agradecimiento a los estudiantes destacando sus cualidades y aprendizajes adquiridos. A cada beneficiario se le entregaron unas onces y una pequeña mención

recordándoles que los conocimientos adquiridos siempre deben ser aplicados en su diario vivir para aportar a un mejoramiento de su vida y la de su contexto familiar y social.

Ellos agradecieron tenerlos en cuenta para desarrollar el trabajo de los líderes pidiendo incluso un pronto regreso para seguir ejecutando actividades de esta forma no sólo para el área de español sino para todas las materias que ellos a lo largo de su proceso académico estudian.

Análisis de resultados.

De acuerdo con la experiencia desarrollada con los estudiantes del Gimnasio Nuevo Milenio del grado sexto, se observó el agrado por la lectura y la escritura en cuanto al género narrativo, ya que por medio de las lecturas, los videos, las imágenes y los comentarios, se les permitió imaginar y crear sus propias historias puesto que según, Bettelheim, (1978,s.p.) el niño o el individuo puede afianzar su personalidad por medio de diversos textos fantásticos e imaginarios que le permiten generar en ellos una seguridad propia del diario vivir.

Muestra de lo anterior se puede evidenciar en lo actividades propuestos. La presentación del video de “Madagascar” en la actividad de la fábula, en la cual los estudiantes pusieron en juego su imaginación para inferir la posible enseñanza que ésta dejaba, al igual debían ser críticos en su participación, pues debían observar muy detalladamente el video propuesto por los líderes de la investigación, los estudiantes despertaron su creatividad y agrado por la participación activa en proponer una moraleja para la actividad realizada y con imaginación creaban una serie de situaciones que hicieron más agradable y divertido el proceso de enseñanza del género narrativo.

También es importante rescatar que mediante las actividades de comparación entre los subgéneros del tema principal, se motivan a los estudiantes a ser participes en estrategias propias de la lectura y escritura como lo son la cohesión, la coherencia, y la adecuación, lo cual se pudo observar en las actividades del cuento en la realización del fragmento de Harry Potter y en los guiones, además, es de considerar que los estudiantes de grado sexto están en la capacidad de realizar este tipo de ejercicios de lectura porque desde el inicio de la investigación se les encaminó para obtener óptimos resultados.

Mediante las didácticas aplicadas se descubrió que el género narrativo y sus componentes, permiten que los educandos mediante la personificación, la lectura de imágenes, inferencias y puesta en escena, establezcan la relación entre el desarrollo de su personalidad y entorno social, además, asociaron en ocasiones aspectos de su personalidad con relación a los personajes de los cuentos, la fábula, el mito, la leyenda y la novela, descubriendo en ellos aspectos negativos o positivos, tal es el caso de la leyenda de la madre monte, en la cual los estudiantes asocian la destrucción con los leñadores y el cuidado y belleza de la naturaleza

La expectativa y el interés por trabajar con facebook y el género narrativo se hacen visibles desde el primer momento en que se plantea la idea, para los estudiantes fue de vital importancia poder hacer algo que les guste llegando a encontrar gozo en la lectura y escritura; ya que es importante dejar de lado la idea de que la lectoescritura es aburrida y que no tiene vínculo alguno con la cotidianidad. Cuando se fomenta en los estudiantes estrategias de lectoescritura a través de un ambiente virtual como lo fue en esta investigación, se utiliza una herramienta adecuada, que permite al educando establecer la relación entre su contexto socio-cultural.

Con respecto a lo anterior Ausbel (1969 p.34) dice que por medio del aprendizaje significativo, el estudiante desarrolla su facilidad de crear e imaginar desde diferentes puntos de vista su contexto social y cultural, partiendo de sus propias experiencias, lo que hace de manera significativa aprender con más facilidad.

Los líderes del proyecto comprobaron que no sólo se desarrolló la parte de género narrativo, sino a su vez los valores como la responsabilidad y el compartir con sus compañeros, haciendo que cada uno se considere un miembro importante que aporta ideas para su desarrollo y crecimiento personal, además se observó que es un grupo que se interesa por comparar lo que causaba en ellos el actuar de los personajes de los temas trabajados, se escuchaban expresiones como: *“el Dios Zeus es fuerte y no se deja influenciar”*, *“el lobo es malo como muchas personas de la sociedad”*, *“la llorona siente arrepentimiento de sus actos realizados”*, *“en Madagascar todos eran amigos sin importar su especie”*, comentarios que a los líderes les generó una buena retroalimentación del trabajo realizado con los estudiantes, permitiendo así corroborar que podemos realizar diversas actividades colocándolas en práctica en el contexto laboral.

Para los estudiantes y los líderes de la investigación, el trabajar en equipo se hace indispensable, demostrando así que la enseñanza del género narrativo desde facebook sirve para desempeñar un óptimo desarrollo de los procesos que en este se viven, esto junto al interés de aprender desde diversas herramientas las cuales dan la oportunidad de evolucionar y crecer académica, social, cultural y personalmente. Ultimando así que hay muchas posibilidades de explorar la lecto-escritura, teniendo en cuenta que el qué hacer docente se fortaleció profesionalmente teniendo la idea más clara de una educación que toma como suya la experiencia de la vida diaria, donde los estudiantes promotores sienten a la educación como un deber realmente importante para el cambio de la sociedad.

Conclusiones

1. Mediante el diagnóstico realizado se evidenció la problemática a tratar en este proyecto desarrollando una estrategia pedagógica con ayuda de un ambiente virtual de rápido acceso y con una participación activa, involucrando su sistema social de comunicación que facebook les ofrece a los estudiantes como una herramienta de trabajo y análisis del género literario, creando un esquema de planeadores y actividades.
2. Los estudiantes se involucraron y mostraron interés hacia la comprensión y producción textual del género narrativo; puesto que se realizó de una manera didáctica utilizando una de sus redes sociales favoritas: facebook.
3. Se conoció que el sitio web trabajado facilita la interacción del estudiante con su entorno social, a su vez generando procesos de lectura y escritura en el momento de la comunicación a través de este medio virtual.
4. Se promovió en el estudiante la interpretación lectora y escritural de las temáticas del género narrativo como la fábula, el cuento, el mito, la leyenda y la novela, las cuales incrementaron de manera positiva sus procesos de aprendizaje, mediante las actividades propuestas mejorando la cohesión coherencia y adecuación en los textos elaborados por cada uno de los participantes del proyecto, teniendo como resultado una apropiación del género narrativo .

5. Los educandos mostraron diferentes emociones que fueron plasmadas en sus comentarios, generando una conexión agradable con lo aprendido en cuanto a la lectura y escritura del género narrativo, en sus experiencias contextuales y vivencias reales.

6. El género narrativo, es una herramienta de enseñanza útil para interpretar el significado de la lectoescritura, el cual permitió a los beneficiarios del proyecto mejorar su estructura textual en cuanto a la coherencia, cohesión y adecuación, a raíz de esta investigación, se corroboró la capacidad de enseñanza y liderazgo que poseen los promotores del presente proyecto, ya que se enriqueció la capacidad para aplicar diferentes estrategias creativas, no sólo al género narrativo sino en los diferentes temas académicos concernientes a los lineamientos curriculares de lengua castellana.

Referencias

Ausubel, D.P. (1963): *The Psychology of Meaningful Verbal*. Nueva York, Estados Unidos: Editorial Grune y Stratton.

Ausubel, D.P. (1968): *Psicología educativa: Un punto de vista cognitivo*, México: Editorial Trillas

Bajtín, M. (1989). *Teoría y estética de la novela*. Madrid, España: Taurus.

Barthes, Roland. (1972). *Le degré zéro de l'écriture*. Paris, Francia: Éditions du Seuil.

Bosch, Rafael. (1967). *Galdós y la teoría de la novela de Lukács*. España: Biblioteca Miguel de Cervantes.

Coll, C. (1988): *Significado y sentido en el aprendizaje escolar. Reflexiones en torno al concepto de aprendizaje significativo*. Barcelona: España: Paidós.

Coll, C. y Solé, I. (1987): *La importancia de los contenidos en la enseñanza. En Investigación en la Escuela*. Barcelona, España: Paidós.

Díaz Barriga, Frida. y Hernández Rojas, Gerardo. (2008). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista*. México: Editores Mc Graw Hill

EdwardS, D. y Mercer, N. (1987): *El conocimiento compartido. El desarrollo de la comprensión en el aula*. Barcelona, España: Paidós

Entwistle, N. (1987): *La comprensión del aprendizaje en el aula*. Barcelona, España: Paidós

Kleveland, Anne. (2002). *Augusto Monterroso y la fábula en la literatura contemporánea*. España: Ediciones Universidad de Salamanca.

Lévy, Pierre. (1999). *¿Qué es lo virtual?*. Barcelona, España: Paidós

Martín-Barbero, Jesús. y Luch Gemma. (2011). *Proyecto: Lectura, escritura y desarrollo en la sociedad de la información*. España: Cerlalc y Organización de las Naciones Unidas para la educación, la ciencia y la cultura.

Martínez, José. (2004). *Estrategias metodológicas y técnicas para la investigación social*. México D.F, México: Universidad Mesoamericana

Moreno, Jenny. (2009). *Detallar y pintar la voz: lucha constante de la pluma y el papel con el mundo trivial de las estructuras educativas actuales*. Tesis de grado para optar al título de Licenciada básica con énfasis en humanidades y lengua castellana, universidad Minuto de Dios. Bogotá: Colombia.

Ortega y Gasset, José. (1961). *Ideas sobre la novela*. España: Editorial Torre de Babel

Steimberg, Oscar. (1993). *Semiótica de los medios masivos*. Argentina: Atuel.

Tejerina, Isabel. (2004). *Grandes tendencias, autores y obras de la narrativa infantil y juvenil española actual*. España: Editorial Studia Romanistica.

Todorov, Tzvetan. (1970). *Introducción a la lectura fantástica*. Paris, Francia: Ediciones Seuil.

Zuleta, Estanislao. (1982). *Sobre la lectura*. Bogotá, Colombia: Editorial Laguna libros.

Avogadro, Marisa. (2005). *El Lenguaje Virtual en la Comunicación Cotidiana*. Recuperado el 11 de Agosto de 2013, del sitio Web de la revista electrónica Razón y Palabra: <http://www.razonypalabra.org.mx/comunicarte/2005/septiembre.html>

Baquero, Mariano. (1998). *Qué es la novela, qué es el cuento*. Recuperado el 05 de Noviembre de 2013, del Sitio Web de Google books: http://books.google.com.co/books?hl=es&lr=&id=SiZ3B2ZVsswC&oi=fnd&pg=PA7&dq=fabula+cuento+mito+leyenda+y+novela&ots=RItuOtQACb&sig=Q9m_p084bCNFvihDPw79uy0fZhM#v=onepage&q&f=false

Constitución política de Colombia. (1991). *Derecho a la educación: articulación 67*. Recuperado el 12 de Octubre de 2013, del sitio Web: <http://blogjus.wordpress.com/2007/05/24/derecho-a-la-educacionarticulo-67/>

García, Francisco. (s.f). *Los espacios virtuales educativos en el ámbito de Internet: un refuerzo a la formación tradicional*. Recuperado el 05 de Marzo de 2013, del sitio Web

de la Universidad de Salamanca:

http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_03/n3_art_garcia-garcia.htm

Lectura y producción de textos (s.f). Recuperado el 24 de septiembre de 2012, del sitio Web de la Universidad de Pamplona:

http://www.unipamplona.edu.co/unipamplona/portalIG/home_9/recursos/general/documentos/memorias/29072009/2005_lecturaproducciontextos.pdf

Lozano, Williams. (2008). *La estructura cognitiva como base de la teoría de Ausubel*.

Recuperado el 12 de Mayo de 2013 del sitio Web de Williams Lozano:

<http://williams.blogspot.es/>

Luque, Catalina. (2013). *La adecuación*. Recuperado el 09 de Noviembre de 2013 del sitio Web de Catalina Luque:

<http://catalinaluque.files.wordpress.com/2013/04/laadecuacion.pdf>

Ministerio de educación nacional. (1998). *Serie de lineamientos curriculares*.

Recuperado el 10 de Noviembre de 2012, del sitio Web del Ministerio de Educación:

http://www.mineduacion.gov.co/cvn/1665/articles-89869_archivo_pdf8.pdf

Ministerio de Educación nacional. (2004). *Una llave maestra, las TIC en el aula*.

Recuperado el 02 de Noviembre de 2012, del sitio Web del Ministerio Nacional de

Educación de Colombia: <http://www.mineduacion.gov.co/1621/article-87408.html>

Ministerio de educación nacional. (2006). *Plan decenal de educación nacional 2006 – 2016*. Recuperado el 13 de Octubre de 2013, del sitio web del plan decenal de educación 2006 – 2016: http://www.plandecenal.edu.co/html/1726/articles-166057_TICS.pdf

Rincón, Carlos. (s.f.). *la cohesión y la coherencia*. Recuperado el 05 de septiembre de 2013, del sitio Web: <http://aprendeonline.udea.edu.co/boa/contenidos.php/cb10887d80142488399661377b684b60/511/1/contenido/capitulos/Unidad12CohesionyCoherencia.PDF>

Scagnoli, Norma. (2000). *El aula virtual: usos y elementos que la componen*. Recuperado el 22 de abril de 2013, del sitio Web: <https://www.ideals.illinois.edu/bitstream/handle/2142/2326/?sequence=2>

Tresca, María. (s.f.). *COMPRESIÓN DE TEXTOS. Procesos y variables implicados e intervenciones posibles*. Recuperado el 24 de septiembre de 2013, del sitio Web de la Pontificia Universidad Católica de Argentina: http://www.uca.edu.ar/uca/common/grupo18/files/Comprension_de_textos.pdf

UNESCO (2009). *Estándares UNESCO de competencia en tic para docentes*. Recuperado el 23 de marzo de 2013, del sitio Web de Eduteka: <http://www.eduteka.org/modulos/11/342/1050/1>

Vilarnovo, Antonio. (1990). *coherencia textual: ¿coherencia interna o coherencia externa?* Recuperado el 30 de octubre de 2013, del sitio Web del Repositorio Institucional de la Universidad de Alicante:
http://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/6572/1/ELUA_06_12.pdf

Mazarío, Israel. (s.f). *ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA ENSEÑAR A APRENDER*. Recuperado el 30 de noviembre de 2013, del sitio Web de la biblioteca virtual de las ciencias en Cuba:
<http://www.bibliociencias.cu/gsd/collect/libros/index/assoc/HASH143c.dir/doc.pdf>

Ministerio de educación nacional. (s.f). *Nuevas formas de enseñar y aprender*. Recuperado el 12 de enero de 2014, del sitio web interactivo del Ministerio de Educación Nacional, Colombia aprende:
<http://www.colombiaaprende.edu.co/html/directivos/1598/article-88892.html>

Ministerio de educación nacional. (s.f). *Entrevista con Olga Mariño, especialista en Objetos de Aprendizaje*. Recuperado el 12 de enero de 2014, del sitio web interactivo del Ministerio de Educación Nacional, Colombia aprende:
<http://www.colombiaaprende.edu.co/html/directivos/1598/article-75518.html>

Gráficos avanzados. (.f). *Videos virtuales*. Recuperado el 12 de enero de 2014, del sitio web de la visualización virtual de proyectos Gráficos avanzados: http://www.graficosavanzados.com/?page_id=7

Anexos

DIARIO DE CAMPO #1	
FECHA	25 DE SEPTIEMBRE DE 2013
HORA	3: 00 PM A 5:00 PM
LUGAR	Institución Educativa Gimnasio Nuevo Milenio.
RECURSOS	Líderes, Institución, Computadores, Internet, Facebook, Sillas, Estudiantes
ACTIVIDAD	Presentación del proyecto en la red social facebook.
OBJETIVOS	Dar a conocer el proyecto con sus características a los estudiantes del grado sexto
PROTAGONISTAS	Docentes Leidy Mora, Álvaro Vargas, Singrid Parraga, estudiantes.
ACUERDOS	Tener una participación activa y continua en las actividades propuestas en el proyecto.
DESCRIPCIÓN	Se realizó una exposición del proyecto donde cada líder se presentó y mostró los beneficios que se pueden tener al utilizar de otra manera facebook, posteriormente cada estudiante, a través de un ‘‘me gusta’’ se unió a la página social colocando una respuesta a la pregunta planteada? De por qué utiliza con frecuencia el facebook?

INTERPRETACIÓN	los estudiantes sintieron gran agrado de que se utilizara facebook como herramienta para otras actividades que les ayuden a adquirir nuevos conocimientos, es un grupo que participa y pregunta todo aquello que no entiende por esta razón fue de gran agrado empezar a realizar el proyecto con ellos.
EVALUACIÓN	El proyecto dio un gran impacto; puesto que se trabaja mediante un medio de gran utilización para ellos como lo es el facebook, por esta razón se desarrollaron satisfactoriamente las actividades planteadas para el día.

DIARIO DE CAMPO # 2

FECHA	27 DE SEPTIEMBRE DE 2013
HORA	3: 00 PM A 5:00 PM
LUGAR	Institución Educativa Gimnasio Nuevo Milenio.
RECURSOS	Líderes, Institución, Computadores, Internet, Facebook, Sillas, Estudiantes
ACTIVIDAD	Definición, características y actividades de la fábula.
OBJETIVOS	Reconocer la importancia de la fábula en el desarrollo de los procesos iniciales del género narrativo.
PROTAGONISTAS	Docentes Leidy Mora, Álvaro Vargas, Singrid Parraga, estudiantes.
ACUERDOS	Tener una participación activa y continua en las actividades propuestas en el proyecto.
DESCRIPCIÓN	En esta sesión se realiza una lluvia de ideas para diagnosticar que sabían sobre la fabula, luego cada estudiante oralmente dijo 1 nombre de una fabula en la cual ninguno podía repetir la que decían sus compañeros, luego se observo un video publicado en el grupo social para que le realizaran la moraleja colocándola como comentario en el medio virtual.
INTERPRETACIÓN	Los estudiantes estuvieron muy motivados ya que cada uno tubo la facilidad de acceder a un computador y estar conectado con sus compañeros y participar en la actividad programada, esto dio gran impacto para que los estudiantes se motivaran y siguieran asistiendo y participando de las actividades programadas.
EVALUACIÓN	Las actividades se realizaron satisfactoriamente en la cuales los estudiantes participaron activamente y dejaron muy buenos comentarios, lo cual evidenció que facebook es una herramienta pedagógica que hace que el estudiante este activo, dinámico y dispuesto a trabajar.

DIARIO DE CAMPO # 3

FECHA	02 y 04 DE OCTUBRE DE 2013
HORA	3: 00 PM A 5:00 PM
LUGAR	Institución Educativa Gimnasio Nuevo Milenio.
RECURSOS	Líderes, Institución, Computadores, Internet, Facebook, Sillas, Estudiantes.
ACTIVIDAD	Identificar las características del cuento.
OBJETIVOS	Reconocer el cuento como parte fundamental del género narrativo.
PROTAGONISTAS	Docentes Leidy Mora, Álvaro Vargas, Singrid Parraga, estudiantes.
ACUERDOS	Tener una participación activa y continua en las actividades propuestas en el proyecto.
DESCRIPCIÓN	Se subieron cortos fragmentos de diferentes cuentos en los que ellos escribirán en 5 minutos en un comentario los títulos de los cuentos encontrados allí, luego cada uno narra en 7 líneas en forma de cuento su vida hasta el día de hoy en forma de estado en el grupo social.
INTERPRETACIÓN	Al principio cada estudiante decía que no se podía realizar en 7 líneas el cuento que por que la vida de ellos era muy larga, pero cada líder de manera corta y rápida les dio un pequeño ejemplo de cómo podría ser, luego cada uno realizo la actividad de una manera muy creativa evidenciando que las cosas que ellos se proponen las pueden realizar realizando todos la actividad acorde a las pautas establecidas. Quedándonos como grupo de investigación que las actividades mientras más se dificulten los estudiantes tienen mayor creatividad para desarrollarlas.
EVALUACIÓN	Al lograr que todos entendieran la actividad se pudo observar propuesta interesantes realizadas por los estudiantes de esta manera concluyendo la actividad de una manera creativa y satisfactoria para

nosotros.

DIARIO DE CAMPO # 4

FECHA	16 Y 18 De Octubre De 2013.
HORA	3: 00 PM A 5:00 PM
LUGAR	Institución Educativa Gimnasio Nuevo Milenio.
RECURSOS	Líderes, Institución, Computadores, Internet, Facebook, Sillas, Estudiantes.
ACTIVIDAD	Comparar las diferencias entre el mito y la leyenda.
OBJETIVOS	Identificar los conceptos y diferencias entre mito y leyenda
PROTAGONISTAS	Docentes Leidy Mora, Álvaro Vargas, Singrid Parraga, estudiantes
ACUERDOS	Tener una participación activa y continua en las actividades propuestas en el proyecto.
DESCRIPCIÓN	Se realizará un cuadro comparativo acerca de la leyenda de la llorona y una escena de la película, posteriormente se creará un comentario con lo aprendido de la actividad y se dejará como actividad en el aula virtual, escribir los cinco dioses que más llamen la atención.
INTERPRETACIÓN	Fue gratificante ver como los niños beneficiarios del proyecto lograron mucha empatía con las actividades propuestas, lo cual permitió al grupo líder del presente trabajo reconocer que existen ciertas falencias al momento de enseñar esta clase de temas (en algunos casos) puesto que las didácticas empleadas son muy ambiguas y poco interesantes.
EVALUACIÓN	Al lograr que todos entendieran la actividad se pudo observar propuesta interesantes realizadas por los estudiantes de esta manera concluyendo la actividad de una manera creativa y satisfactoria para nosotros.

DIARIO DE CAMPO # 5

FECHA	23 y 25 de octubre de 2013.
HORA	3: 00 PM A 5:00 PM
LUGAR	Institución Educativa Gimnasio Nuevo Milenio.
RECURSOS	Líderes, Institución, Computadores, Internet, Facebook, Sillas, Estudiantes
ACTIVIDAD	Observación de fragmento de la novela de Harry Potter
OBJETIVOS	Describe la importancia de la novela para narrar una historia de tu vida
PROTAGONISTAS	Docentes Leidy Mora, Álvaro Vargas, Singrid Parraga, estudiantes
ACUERDOS	Tener una participación activa y continua en las actividades propuestas en el proyecto.
DESCRIPCIÓN	Se desarrolló la definición de novela por medio de lluvia de ideas, posteriormente se realiza un cuadro identificando personajes, valores, antivalores de la novela. Observando un video para responder algunas preguntas planteadas en el aula virtual, luego, cada estudiante realiza un comentario teniendo en cuenta su experiencia y aportes realizados en la actividad.
INTERPRETACIÓN	Todo se logró satisfactoriamente, puesto que los estudiantes participaron activamente e indagaron de diferentes fuentes conceptos acerca de la novela para las actividades planteadas, para fomentar el trabajo autónomo e investigativo en el estudiante cimentando en la formación docente de los líderes nuevas formas de comprender los métodos de enseñanza que se efectúan sobre los educandos, dejando reflexiones más allá de lo taxativo y lo exacto.
EVALUACIÓN	Se evaluó la participación, el contenido de los comentarios de acuerdo a las pautas dadas por los líderes para la construcción del mismo

DIARIO DE CAMPO # 6

FECHA	30 de octubre
HORA	3: 00 PM A 5:00 PM
LUGAR	Institución Educativa Gimnasio Nuevo Milenio.
RECURSOS	Líderes, Institución, Computadores, Internet, Facebook, Sillas, Estudiantes
ACTIVIDAD	Elaboración de guiones
OBJETIVOS	Representar los conceptos adquiridos durante el proyecto de manera creativa.
PROTAGONISTAS	Docentes Leidy Mora, Álvaro Vargas, Singrid Parraga, estudiantes
ACUERDOS	Tener una participación activa y continua en las actividades propuestas en el proyecto.
DESCRIPCIÓN	Entre todos los estudiantes realizaron un guión donde se evidenciaban los conceptos de las temáticas abordadas y su aplicación representando un aprendizaje significativo de la aplicación del proyecto
INTERPRETACIÓN	Se reconocieron las habilidades de los estudiantes líderes del proyecto puesto que los resultados en la presente actividad (creación de guiones) así lo demuestran. Se confirmó que las nuevas formas de enseñanza propuestas por las juventudes docentes pueden hacer nuevos cambios tanto personales como contextuales en la vida de los estudiantes.
EVALUACIÓN	Para esta actividad se evaluó la apropiación de los temas vistos, las aplicación en guión elaborado, el trabajo en equipo y la creatividad que plasmó cada grupo en su producto final

DIARIO DE CAMPO # 7

FECHA	01 De noviembre
HORA	3: 00 PM A 5:00 PM
LUGAR	Institución Educativa Gimnasio Nuevo Milenio.
RECURSOS	Líderes, Institución, Computadores, Internet, Facebook, Sillas, Estudiantes
ACTIVIDAD	Socialización de el guion elaborado
OBJETIVOS	Representar los conceptos adquiridos durante el proyecto de manera creativa
PROTAGONISTAS	Docentes Leidy Mora, Álvaro Vargas, Singrid Parraga, estudiantes
ACUERDOS	Tener una participación activa y continua en las actividades propuestas en el proyecto.
DESCRIPCIÓN	De manera oral los estudiantes expusieron el proceso de su trabajo y el producto final del guión y como utilizaron los temas comprendidas durante el desarrollo de las sesiones del proyecto.
INTERPRETACIÓN	Los estudiantes mediante el trabajo colaborativo aportaron ideas, críticas y opiniones para la construcción de un texto coherente, cohesivo y adecuado para el contexto de las sesiones de trabajo, mostrando la efectividad de la investigación y aplicación de la misma para los estudiantes líderes del proyecto.
EVALUACIÓN	En esta sesión se evaluó coherencia, cohesión, adecuación, fluidez verbal y exposición pertinente del texto elaborado.

DIARIO DE CAMPO # 8

FECHA	06 noviembre De 2013
HORA	3: 00 PM A 5:00 PM
LUGAR	Institución Educativa Gimnasio Nuevo Milenio.
RECURSOS	Líderes, Institución, Computadores, Internet, Facebook, Sillas, Estudiantes
ACTIVIDAD	Autoevaluación, Coevaluación y heteroevaluación
OBJETIVOS	Propone un juicio valor sobre el desarrollo del proyecto.
PROTAGONISTAS	Docentes Leidy Mora, Álvaro Vargas, Singrid Parraga, estudiantes.
ACUERDOS	Tener una participación activa y continua en las actividades propuestas en el proyecto.
DESCRIPCIÓN	Se realizará una mesa redonda donde cada estudiante manifestó su opinión acerca de: el proceso realizado en el proyecto, al igual, dieron su punto de vista frente a lo aprendido y practicado opinando acerca de los aportes que les brindo el proyecto a su formación académica.
INTERPRETACIÓN	<p>Los estudiantes dieron los siguientes aportes al proyecto: Se sintió agrado frente a las actividades debido al uso de recursos tecnológicos que utilizan los jóvenes y niños cotidianamente para realizar un proceso de enseñanza-aprendizaje.</p> <p>Los continuos desplazamientos fomentaron espacios de diálogos con los estudiantes conociendo de ellos pensamientos y expectativas, problemáticas familiares y escolares, fortaleciendo un vínculo de familiaridad amistad con los participantes del proyecto.</p> <p>El ingreso al campus universitario impactó en el pensamiento de los jóvenes participantes del proyecto, creando expectativas para en un futuro ingresar a estudios superiores, llevando proyectos que ayuden a</p>

	su comunidad.
	En general el grupo de trabajo de manera reciproca disfrutaron y encontraron provecho de cada una de las actividades como espacios de aprendizaje y diversión.
EVALUACIÓN	Para esta sesión los estudiantes evaluaron la aplicabilidad del proyecto y los partes que este dio a su proceso de formación académica, el cual catalogaron como novedoso, divertido y ante todo un aprendizaje significativo

DIARIO DE CAMPO # 9	
FECHA	08 noviembre De 2013
HORA	3: 00 PM A 5:00 PM
LUGAR	Institución Educativa Gimnasio Nuevo Milenio.
RECURSOS	Líderes, Institución, Computadores, Internet, Facebook, Sillas, Estudiantes
ACTIVIDAD	Despedida y agradecimientos por la participación el proyecto
OBJETIVOS	Menciona lo positivo y negativo realizado en el proyecto por parte de los lideres y estudiantes participes del proyecto
PROTAGONISTAS	Docentes Leidy Mora, Álvaro Vargas, Singrid Parraga, estudiantes.
ACUERDOS	Tener una participación activa y continua en las actividades propuestas en el proyecto.
DESCRIPCIÓN	Se agradeció a los estudiantes por participar en el proyecto y darnos el espacio para poder desarrollar nuestra investigación.
INTERPRETACIÓN	Se finalizó la aplicación del proyecto. Como resultado se observo agrado y la autonomía en que los estudiantes afrontaron este espacio de enseñanza aprendizaje, descubriendo dudas y aportes nuevos en el trabajo constante.
EVALUACIÓN	Se elaboró una retroalimentación donde se escucho la opinión de todos los participes en el proyecto.

11.2 ENCUESTA

1. Nombre completo:

2. Edad: _____

3. ¿lugar donde vive?: _____

4. ¿grupo familia con quien vive?

Papa, mamá y hermanos

Papa, mamá, hermanos y abuelos.

Mamá, abuelos, tíos y hermanos

Otras. _____

5. ¿lee constantemente sin que sea una tarea o imposición escolar?

SI _____ NO _____

6. ¿Qué tipo de actividades de interés practica en sus tiempos libres?

7. ¿Qué es el género narrativo?

8. ¿Tiene facebook?

SI _____ NO _____

9. ¿Tiene computador y acceso a internet desde su casa?

10. Qué tipo de lecturas hace de gusto e interés.

Drama _____.

Suspense. _____

Humor. _____

Romántica. _____

Terror. _____

11. En ocasiones dedica tiempo para realizar escritos de su autoría.

SI _____ NO _____

12. Le parece interesante tomar clase de manera virtual.

SI _____ NO _____

11.3. REJILLA DE EVALUACIÓN DE LA ENCUESTA.

		CALIFICACIÓN				
COMPETENCIA	DESEMPEÑO	1	2	3	4	5
Interpretativa	Describe su núcleo familiar. Se ubica en un espacio determinado. Expresa necesidades de su entorno académico.					

<p>Argumentativa</p>	<p>Realiza preguntas sobre su entorno académico.</p> <p>Analiza de manera crítica las preguntas propuestas en la encuesta.</p> <p>Demuestra interés por participar de las actividades propuestas.</p>					
<p>Propositiva</p>	<p>Propone soluciones a las situaciones presentadas en su contexto diario y a la encuesta planteada.</p>					

Link de página social

<https://www.facebook.com/pages/G%C3%A9nero-narrativo/1410729312490290?fref=ts>