

Recursos informáticos para crear animaciones tipo stop motion, como mediadores de procesos de escritura creativa en el área de artística

Autor: Natalia Fernanda Porras Castellanos

Trabajo de Grado para Optar al Título de magíster en informática para la educación

Director

Luz Estella Giraldo López

Doctora en educación

Universidad Industrial de Santander

Facultad de Ingenierías Fisicomecánicas

Escuela de Ingeniería de Sistema e Informática

Maestría en Informática para la Educación

Bucaramanga

2021

### **Dedicatoria**

Primero que todo Dedico este triunfo a Dios, por ser mi guía, mi sustento, mi alivio, mi esperanza y permitir que todo esto fuese posible.

A mis hijos Sara Sofía y Nathan Daniel, quienes me expresan su amor genuino y me impulsan a ser una mejor persona.

A mi madre Brigida Porras, quien, con su amor y paciencia, logro hacer de mí una mujer perseverante, valiente, independiente y fuerte.

A mi esposo Ismael Gaona Gonzales, por su amor y paciencia.

A mis hermanas Camila, Ana y Laura, por todas sus oraciones y buenos deseos.

A mi amiga Luz Stella Mora por darme ánimo emocional y espiritual.

### **Agradecimientos**

Agradezco a mi directora de proyecto Luz Estella Giraldo, por su paciencia, dedicación y fuerza, cuando sentía que las cosas no iban bien, además de ser una excelente profesional, como persona es fantástica, no es fácil ponerse en los zapatos de los demás y ella lo logra.

Al grupo de investigación ATENEA por su respaldo.

A cada uno de los docentes que acompañaron y orientaron mi proceso.

**Contenido**

***Dedicatoria* ..... 2**

***Agradecimientos* ..... 3**

***Contenido*..... 4**

***Lista de Tablas*..... 7**

***Lista de Gráficas* ..... 8**

***Lista de Anexos*..... 9**

***Resumen* ..... 10**

***Abstract* ..... 11**

***Introducción* ..... 12**

***1. Formulación del Problema* ..... 14**

***1.1 Planteamiento y preguntas orientadoras* .....14**

***2. Objetivos* ..... 17**

***2.1 Objetivo General* .....17**

***2.2 Objetivos Específicos* .....17**

***3. Justificación* ..... 18**

***4. Marco Teórico* ..... 21**

***4.1 Antecedentes* .....21**

4.1.1 Internacionales.....	21
4.1.2 Nacionales .....	24
4.1.3 Locales.....	26
<b>4.2 Marco conceptual.....</b>	<b>28</b>
4.2.1 Escritura creativa.....	28
4.2.2 ¿Qué es el guion? .....	31
4.2.3 Educación artística .....	32
4.2.4 Arte y tecnología .....	35
4.2.5 Las TIC en la educación .....	39
<b>5. Diseño Metodológico .....</b>	<b>41</b>
<b>5.1 Contextualización de la Investigación.....</b>	<b>41</b>
<b>5.2 Enfoque Metodológico .....</b>	<b>41</b>
5.2.1 Fases de la IA.....	42
<b>5.3 Criterios éticos .....</b>	<b>47</b>
<b>6. Análisis de Datos .....</b>	<b>48</b>
<b>6.1 Diagnóstico .....</b>	<b>48</b>
6.1.1 prueba de escritura informal .....	48
6.1.2 Entrevista docente .....	49
6.1.3 Cuestionario a los estudiantes .....	51
<b>6.2 Plan de Acción.....</b>	<b>56</b>
<b>6.3 Aplicación .....</b>	<b>59</b>
<b>6.4 Evaluación.....</b>	<b>63</b>

6.4.1 Análisis prueba de escritura informal 2. ....	63
6.4.2 Análisis de contenido. ....	65
6.4.3 Grupo focal.....	68
<b>7. Hallazgos y Discusión.....</b>	<b>71</b>
<b>8. Conclusiones.....</b>	<b>77</b>
<b>9. Recomendaciones.....</b>	<b>79</b>
<b>Referencias Bibliográficas.....</b>	<b>80</b>
<b>Anexos .....</b>	<b>84</b>

**Lista de Tablas**

	Pág.
Tabla 1. Técnicas e instrumentos.....	46
Tabla 2. Entrevista a docente.....	49
Tabla 3. Análisis de contenido de las animaciones.....	65
Tabla 4. Grupo focal.....	68

**Lista de Gráficas**

Gráfica n° 1 Niveles de escritura .....	49
Gráfica n° 2. Lo que les gusta leer.....	51
Gráfica n° 3. ¿Te gusta escribir?.....	52
Gráfica n° 4. Gustos a la hora de escribir. ....	53
Gráfica n° 5. Gustos por los dibujos en el texto. ....	53
Gráfica n° 6. Lo que necesita para hacer una historieta.....	54
Gráfica n° 7. Tipos de Aplicaciones que han usado. ....	55
Gráfica n° 8. Recursos tecnológicos con que cuentan. ....	55
Gráfica n° 9. Actividades con plastilina. ....	56
Gráfica n° 10. Secuencia didáctica. ....	57
Gráfica n° 11. Categoría de nivel 3 (1). Componente tecnológico.....	60
Gráfica n° 12. Categoría de nivel 3 (2). Componente pedagógico. ....	61
Gráfica n° 13. Categoría de nivel 3 (3). Componente Disciplinar.....	62
Gráfica n° 14. Niveles de escritura individual y grupal.....	64

**Lista de Anexos**

	Pág.
Anexo A. Prueba informal de escritura. (diagnostico) .....	84
Anexo B. Entrevista a la docente de español.....	85
Anexo C. Cuestionario para los niños (diagnostico) .....	86
Anexo D. Secuencia didáctica en detalle.....	88
Anexo E. Análisis del grupo focal .....	100
Anexo F. Prueba informal de escritura 2, Guion .....	102
Anexo G. Rejilla de Mauricio Pérez Abril.....	104
Anexo H. Formato de consentimiento para el colegio.....	105
Anexo I. Formato de consentimiento par los padres.....	106
Anexo J. Categoría primer nivel. ....	107
Anexo K. Matriz categorial.....	108
Anexo L. Ejemplo de diario de campo. ....	113
Anexo M. Análisis de las animaciones.....	117
Anexo N. Links de las animaciones realizadas por los niños.....	126

## Resumen

**Título:** Recursos informáticos para crear animaciones tipo stop motion, como mediadores de procesos de escritura creativa en el área de artística\*

**Autor:** Natalia Fernanda Porras Castellanos\*\*

**Palabras Clave:** Stop Motion, escritura creativa, artística, recursos informáticos.

### Descripción:

Esta investigación se centró en incentivar la escritura creativa en el área de artística con estudiantes de quinto grado, a través de la mediación de recursos informáticos como la App para crear animaciones “Stop Motion Studio”. La problemática se basó en la falta de motivación o de interés que mostraban, los estudiantes por la escritura creativa y el poco uso que hacían de los recursos informáticos, para la mediación de los procesos de aprendizaje en la institución donde se realizó el estudio. Se diseñó un proyecto de aula virtual llamado “Animaciones Stop Motion” donde la escritura creativa con propósito se tornó relevante, puesto que permitió al estudiante expresar su sentir de una manera distinta. La metodología fue de enfoque cualitativo con diseño de investigación-acción, se aplicaron técnicas e instrumentos como la entrevista, la observación, el taller investigativo el análisis de contenido y el grupo focal, para obtener información y poder realizar un análisis de los datos y su correspondiente reducción a categorías conceptuales. Los resultados evidenciaron que los recursos informáticos simplificaron los procesos de escritura y generaron un contexto significativo para la creatividad al combinar los procesos de escritura creativa, con técnicas artísticas como la acuarela, el modelado y la animación. Con esto se logró que los niños escribieran con un propósito y en poco tiempo, además, se promovió la comunicación, el trabajo en equipo, la creatividad, vencer miedos, la independencia, el respeto y se generó un producto final: la animación tipo stop motion, la cual fue publicada por la docente en un canal de YouTube.

\* Trabajo de Grado

\*\* Facultad de Ingenierías Fisicomecánicas. Escuela de Ingeniería de Sistemas e Informática. Director: Luz Estella Giraldo López.

### Abstract

**Title:** Computer resources to create stop motion type animations, as mediators of creative writing processes in the area of artistic\*

**Author(s):** Natalia Fernanda Porras Castellanos\*\*

**Key Words:** Stop Motion, creative writing, artistic, information resources

**Description:**

This research focused on encouraging creative writing in the area of art with fifth grade students, through the mediation of computer resources such as the App to create animations "Stop Motion Studio".

The problem was based on the lack of motivation or interest shown by the students for creative writing and the little use they made of computer resources for the mediation of learning processes in the institution where the study was conducted.

A virtual classroom project called "Stop Motion animations" was designed where creative writing with purpose becomes relevant, because it allowed students to express their feelings in a different way.

The methodology was of qualitative approach with action-research design, techniques and instruments such as interview, observation, research workshop, content analysis and focus group were applied to obtain information and to be able to perform an analysis of the data and its corresponding reduction to conceptual categories. The results showed that the computer resources simplified the writing processes and generated a significant context for creativity by combining creative writing processes with artistic techniques such as watercolor, modeling and animation.

This allowed the children to write with a purpose and in a short time, and also promoted communication, teamwork, creativity, overcoming fears, independence, respect and the creation of a final product: stop motion animation, which was published by the teacher on a YouTube channel.

---

\* Degree work

\*\* Faculty of Physicomechanical Engineering. School of Systems Engineering and Informatics. Director: Luz Estella Giraldo López. Doctora en educación

## Introducción

Este proyecto de aula llamado Animaciones en Stop Motion se aplicó a estudiantes de 5° grado de un colegio privado de Floridablanca, surgió la necesidad de incentivar la escritura creativa en el área de artística utilizando como mediación los recursos informáticos, dado que los estudiantes estaban familiarizados con procesos lectores, pero no encontraban una motivación para escribir, ello se evidenció en la prueba diagnóstica que se realizó, de donde surge el interrogante ¿Cómo posibilitan los recursos informáticos la creación de animaciones tipo Stop Motion y, los procesos de escritura creativa, en el área de artística, con estudiantes de quinto grado? Esto con el fin de encontrar estrategias que lleven a generar propósitos para la escritura desde la creatividad de los estudiantes. En este sentido, el objetivo general se enfocó en determinar cómo los recursos informáticos para crear animaciones tipo stop motion, posibilitan procesos de escritura creativa en el área de artística con estudiantes de quinto grado.

Para ello, se diseñó un taller investigativo a través de una secuencia didáctica, que estuvo enfocada en el esquema del aprendizaje significativo, orientada por el modelo pedagógico adoptado por la institución *Modificabilidad estructural cognitiva* en la que se vincularon tres aspectos: el pedagógico, el tecnológico y el disciplinar.

La investigación acción permitió involucrarse en la problemática, además de recolectar información por medio de técnicas e instrumentos, que evidenciaron que a los niños les gustan escribir, siempre y cuando sean temas de su interés, estén en su contexto y puedan expresar lo que les satisface Por medio de la observación y los diarios de campo se detectó como el trabajo colaborativo aportó significativamente a la producción escrita, a la resolución de problemas, el aporte de ideas, además, activó la responsabilidad, el respeto y la independencia.

De otro lado, los recursos informáticos al estar en contexto con el estudiante jugaron el papel de motivador, para el desarrollo del proyecto de aula “animaciones en stop motion”, simplificando los procesos de escritura. Escribir con propósito dio como resultado la creación y publicación de una historia animada.

Los capítulos del presente informe se estructuraron así: En primer lugar, se presenta la formulación del problema que incluye las preguntas orientadoras que ayudaron a obtener respuesta a la situación problema, en segundo lugar, se estructura el propósito de este proyecto de aula, es decir, los objetivos generales y específicos. En tercer lugar, se presenta qué se quiere lograr, cómo se va a lograr y para qué finalidad, es decir la justificación. En el cuarto apartado se encuentra el marco teórico, donde se incluyen los antecedentes internacionales, nacionales y locales, como también el marco conceptual que fundamenta la investigación, en el quinto capítulo se presenta el diseño metodológico donde se relaciona la contextualización, el enfoque metodológico y el análisis de datos que se realizó en cada fase es decir, diagnóstico, plan de acción, aplicación y evaluación, en el séptimo capítulo se encuentra los hallazgos y discusiones, en el octavo las conclusiones y finalmente en el noveno las recomendaciones.

## **1. Formulación del Problema**

### **1.1 Planteamiento y preguntas orientadoras**

En Colombia la educación artística empezó a tener fuerza a partir de la ley 115 de 1994 del Ministerio de Educación Nacional donde están contempladas las áreas fundamentales y obligatorias de formación integral. Esto se debió al trabajo investigativo de un grupo de docentes y expertos que gestionaron y demostraron la importancia que tiene la artística en la vida escolar del estudiante. Las artes son herramientas de comunicación, permite canalizar sentimientos, expresar emociones (Ministerio de educación Nacional, Artística, 2000. Pág.24). La educación artística va más allá que desarrollar habilidades expresivas o interpretación de símbolos, amplifica la percepción de relaciones, es decir, aumenta la necesidad de interacción que tiene el ser humano con su entorno de forma asertiva.

Por otro lado, sus procesos pedagógicos están articulados a las áreas básicas porque fortalece su raíz a través de recepción, creación y la socialización, tal es el caso de la competencia comunicativa, que aprovecha elementos propios de la comunicación verbal para generar sentido, desarrollar la expresión y relacionar significados y significantes. (MEN, 2010).

Según Arenas:

Antes que el lenguaje verbal ya sea oral o escrito, para todo ser humano que se adentra al mundo de lo tangible es decir a la realidad real, lo primero es la imagen y las impresiones y sensaciones que genera en él lo que hay a su alrededor desde el momento en que la luz del mundo lo sorprende (2012. P. 105)

Si catalogamos este comentario como veras, las representaciones graficas son más importantes de lo que se piensa, y pueden generar un aprendizaje de asociación para la parte cognitiva de un niño, en este caso la creatividad cumple su función con la imaginación.

La escritura creativa forma parte de estas expresiones básicas, donde los niños usan la imaginación, para recrear contextos e historias donde sus personajes cuentan con características muchas veces ficticias, pero con un contenido real, el escribir por gusto les permite más allá de desarrollar habilidades motoras, desarrollar su personalidad y seguridad, puesto que el texto puede ser anónimo y no se ven expuestos.

Por otro lado, el MEN promueve y brinda apoyo al sistema educativo para la implementación de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), en las instituciones públicas, permitiendo la innovación a la nueva escuela, sin embargo, no ha sido posible, que este fundamento abarque todo el territorio colombiano, pues aun, hay lugares donde la educación no llega con las mismas garantías complicando el desarrollo equitativo del país, y si a esto sumamos la cobertura del internet deficiente en zonas rurales, resulta difícil optar por usarlas como herramientas-facilitadoras del aprendizaje. De esta manera, se puede suponer que la educación sigue sin generar avances significativos en ninguna de sus áreas incluyendo artística. Al estudiante no se le incentiva a crear, y ese es un problema general tanto de padres como de maestros, es posible que esto lo generó la división que hay entre áreas y asignaturas, no obstante, la artística si está cumpliendo con la función de ser transversal.

De forma similar pasa en los colegios privados, aunque el manejo de las TIC, está presente y su interdisciplinariedad se ve con claridad, falta consolidarlas e integrarlas en el contexto pedagógico para la creación y producción de conocimientos.

En el colegio donde se realizó la investigación los estudiantes empiezan con el desarrollo de las habilidades comunicativas en preescolar, pero el desarrollo de su proceso de lecto-escritor, inicia en su primer año de básica primaria y desde ese momento se les enfatiza en la comprensión lectora, sin embargo, se observó que la producción de textos está enmarcada en una

escritura estructurada, redacción e interpretación de símbolos y signos, y no en la expresión del estudiante. Por ello, solo se tenía en cuenta cuando debían participar en actividades curriculares.

Esta problemática no era ajena al área de Artística que, al ser percibida como una asignatura de esparcimiento, los niños podían expresar sus emociones y sentimientos sin presión alguna, así que solo deseaban desarrollar técnicas de pintura, dibujo, escultura, entre otras. Pero, no querían aprender técnicas para escribir, consideraban que eso pertenecía al área de español.

Con respecto a las tecnologías de la información y la comunicación, en sí, se estaban usando como medio de información debido a que la institución solo cuenta con una sala de informática y salones dotados de VDV y un portátil para cada docente.

Dicho lo anterior, surgió un interrogante que llevó a analizar y evaluar las posibles soluciones a dicha problemática ¿Cómo posibilitan los recursos informáticos la creación de animaciones tipo Stop Motion y, los procesos de escritura creativa, en el área de artística, con estudiantes de quinto grado?

Asimismo, surgieron algunas preguntas orientadoras que ayudaron a resolver la pregunta principal, estas son:

¿Qué características tiene la escritura de los niños del grado quinto de primaria?

¿Qué características debe tener una propuesta que integre el área de artística, la escritura creativa y las TIC?

¿Qué características posee la aplicación stop motion studio, para incentivar la escritura creativa?

¿Qué cambios se verán reflejados en el área de artística con la escritura creativa?

## **2. Objetivos**

### **2.1 Objetivo General**

Determinar cómo los Recursos informáticos para crear animaciones tipo stop motion, posibilitan procesos de escritura creativa en el área de artística con estudiantes de quinto grado.

### **2.2 Objetivos Específicos**

Identificar las características de la escritura creativa de los niños del grado quinto.

Implementar una propuesta que integre el área de artística, la escritura creativa y las TIC, en el grado quinto de primaria.

Reconocer las características que posee la aplicación de stop motion Studio, para incentivar la escritura creativa, en el grado quinto.

Caracterizar los cambios que se evidenciaron en el área de artística, con respecto a la escritura creativa de los estudiantes de grado quinto.

### 3. Justificación

Durante años en la institución donde se realizó la investigación, las áreas se manejaron de forma separada, dado que, cada una se consideraba un elemento indispensable para el desarrollo cognitivo y social del alumno; sin embargo hoy en día hay un concepto que le aporta al currículo y permite crear nuevas estrategias de aprendizaje, a esto se le conoce como transversalización que “consiste en un punto de encuentro... de algunos ejes o temas considerados prioritarios en la formación de los estudiantes” (Velázquez, 2009).

Así que la lectura y la escritura ya no se dejan solo al área de lenguaje, pues estas se pueden aplicar en todas y cada de las asignaturas, tal es el caso de artística que aunque sea considerada netamente práctica, se ha demostrado que es un área versátil y transversalizadora, que viene avanzando al paso de los años y cada día es de gran importancia para la educación, la labor del arte no es una forma de distracción como muchos lo conocen, por el contrario el MEN hace alusión a esta y determina que es,

Un conocimiento a la sensibilidad mediante la experiencia sensible de interacción transformadora y comprensiva del mundo, en la cual se contempla y se valora la calidad de la vida, cuya razón de ser es eminentemente social y cultural, que posibilita el juego en el cual la persona transforma expresivamente, de maneras impredecibles, las relaciones que tiene con los otros y las representa significando la experiencia misma. (2000, pág. 25)

Esto indica que es posible transformar la educación de un estudiante, desde lo social y cultural, tomando la experiencia, las relaciones personales e interpersonales como elemento fundamental para el aprendizaje. Según Eisner (1972) “el arte mejora el conocimiento del mundo a través de hacer visible lo invisible, muestra la realidad social, lleva a la autonomía intelectual y

desarrolla la sensibilidad benéfica” (cómo se citó en Ríos, 2005, p. 82). Dicho de otra manera, la artística es un área que tiene la capacidad de modificar los lenguajes artísticos y de esta manera ayuda al estudiante a expresar su parte emocional, social y cultural desde la variedad.

No obstante, la experiencia en el desarrollo de la competencia comunicativa del lenguaje en niños, está concentrada en el proceso receptivo (lectura y escucha), más que en el proceso expresivo (expresión oral y escrita), pero, si se integrarán los dos procesos, se enriquecerían las competencias comunicativas, lo cual abriría mayores posibilidades para la apropiación del conocimiento y la ampliación de sus experiencias sensibles como expresa Hargreaves (1991),”los niños utilizan la escritura para hacerse más conscientes sociales, experimentar roles, explorar acontecimientos imaginarios y desarrollar sensibilidad por su entorno, crear relatos es un medio de comunicación por medio de la experiencia”. (pág. 113).

Entonces, se puede decir que la escritura creativa y el arte están intrínsecamente ligados desde un comienzo, pues los beneficios que traen consigo son similares en los dos campos, solo que anteriormente se trabajaba de forma separada y es posible que no se haya explorado a fondo la posibilidad de integrarlas, pero, hoy en día, uno de los medios que se usa para incorporar y trabajar conjuntamente, es la tecnología que sirve como canal de comunicación y soporte de información, para su conexión y visualización.(Adell, J. 1997).

La tecnología se ha venido manifestando con más fuerza entre el siglo XX y XXI, extendiéndose globalmente, tocando las diferentes áreas del conocimiento incluida la del arte, que gracias a la Internet desaparece al artista individual para convertirlo en un colectivo artístico, pues al dispersar las barreras geográficas el trabajo cooperativo se intensifica y de esta manera nacen manifestaciones artísticas como performance, el videoarte, el dadaísmo, la fotografía entre

otras, que involucran directamente las TIC como medio innovador en su esencia. (Montesinos, 2012 c. p. Lapuente, Á. M. 2015, pág. 25)

Actualmente la relación que hay entre arte, ciencia y tecnología, generaron nuevos espacios de expresión, como las narraciones audiovisuales, que implementa aplicaciones que facilitan los procesos y permiten la integración de varias disciplinas (MEN, 2010). El stop motion es un medio de expresión audiovisual que se ha utilizado desde los inicios del cine animado, donde su magia se refleja en el movimiento de los personajes, esta técnica de animación es usada por artistas como William Kentridge, quien junta la narración, el dibujo y el cine, en cortos animados, usando como medio los recursos tecnológicos a través de ilusiones ópticas en movimiento, una técnica de animación artesanal empleada en el cine que deja ver la esencia del artista. (Guido, S. 2012).

Por último, es preciso plantear la importancia que tienen las TIC en la educación y como su integración disminuiría la brecha tecnológica que hay, la llegada de la pandemia reveló la necesidad de ser incorporada en todos los aspectos.

## 4. Marco Teórico

### 4.1 Antecedentes

Este proyecto de investigación se centró en incentivar la escritura creativa en el área de artística mediada por recursos informáticos, haciendo uso de programas de animación como el Stop Motion Studio, de computadores y celulares inteligentes. Por lo tanto, se hizo una revisión de antecedentes internacionales, nacionales y locales que tuvieran la misma o similar línea de investigación, desde sus tres enfoques principales que son; escritura creativa, artística y recursos informáticos. Basados en lo anterior se encontraron las siguientes referencias.

#### 4.1.1 Internacionales

**El uso del stop motion como medio para potenciar y desarrollar las capacidades del alumnado.** Esta es una investigación realizada por Aurora Ruiz Ballesta, en el año 2012, en Valencia España, su investigación es mixta y se enfatizó en localizar y detallar los diferentes obstáculos y dificultades encontradas actualmente en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Usó la técnica de animación stop motion, como recurso para favorecer la motivación y creatividad del alumnado, obteniendo como resultado, el favorecimiento de la comprensión y asimilación de conceptos y la mejora de las capacidades cognitivas e interpersonales, así también se potencializó la motivación, la autonomía y la creatividad de los estudiantes.

Este proyecto tiene gran relevancia, pues comparte la técnica usada para fomentar la comprensión de conceptos y en el caso del proyecto de aula “animaciones en stop motion” promover la escritura creativa.

**El empoderamiento del alumnado a través de las TIC. Creaciones narrativas a través de ‘stop motion’ en educación primaria.** Esta es una investigación realizada por Javier Gil Quintana y Rafael Marfil-Carmona, en el año 2018, en Granada, España, es un proyecto de innovación que intenta poner un modelo pedagógico comunicativo y participativo, tomando los dispositivos electrónicos como recurso para desarrollar la creación narrativa por medio de las animaciones de stop motion en cursos de primaria. Basados en la investigación acción llegaron a la conclusión que los alumnos a través de los dispositivos electrónicos desarrollan habilidades tecnológicas, empoderamiento de su aprendizaje y habilidades sociales.

El hecho de integrar, la técnica del stop motion, como recurso para fomentar; el trabajo colaborativo, solución de problemas, desarrollo de la comunicación y el liderazgo, evidencia algunas de las competencias que se quisieron desarrollar en el proyecto de aula para la creación de la producción textual.

**Improving the Students' Speaking Ability of Report Text through Stop Motion Video Technique in Junior High School.** Esta investigación fue realizada en el año 2021, por Wicaksono, Hidayati y Septiani, basandose en la investigación acción como metodología, cuyo objetivo fue implementar la técnica del video stop motion, con el fin de mejorar la capacidad de expresión oral en los estudiantes de la escuela secundaria. El resultado evidenció mejora de un 40-90% en la habilidad de expresión en los alumnos este progreso incorpora: la pronunciación, la gramática, el vocabulario, la fluidez y la comprensión gracias al uso de la técnica de Stop motion.

Usar la técnica del Stop motion como método de mejora en la expresión oral de los estudiantes, concuerda con esta investigación ya que los propósitos son similares.

**Stop-motion para la alfabetización digital en Educación Primaria= Stop-motion to Foster Digital Literacy in Elementary School.** Esta investigación fue realizada por Koun-Tem, Wang y Ming-Chi en el año 2017 con el propósito que las competencias digitales tomarán relevancia en una Institución educativa en Taiwán, usando la investigación acción como método y basandose en el modelo de aprendizaje experiencial de Kolb, por lo tanto, se diseñó una exposición mediática para enseñar a los alumnos el concepto de las películas stop-motion y sus técnicas de producción. El estudio experimental involucró a 247 alumnos de tercer curso de primaria organizados en grupos para participar en la exhibición experiencial. Los resultados sugieren que los estudiantes han mejorado su conocimiento de las películas stop-motion, muestra una mejora en sus habilidades mediáticas para representar sus ideas.

Con esta investigación quedo demostrado la importancia que tienen las competencias digitales en la educación, en ese sentido, empezar con un instrumento como es el stop motion incentiva su uso, desde esta perspectiva, se relaciona con este proyecto de aula que utilizó el Stop Motion para mejorar la habilidad de escritura.

#### **4.1.2 Nacionales**

**Arte digital y educación artística: emergencia de nuevas prácticas pedagógicas en la ciudad de Medellín.** En la ciudad de Medellín, Colombia la investigación de Restrepo, I. (2012) pretende contribuir al desarrollo de prácticas pedagógicas que integren la enseñanza del arte digital a los planes curriculares de la enseñanza artística, en este caso, la enseñanza artística para la educación media en la ciudad de Medellín. La metodología que uso le permitió integrar el trabajo práctico de indagación, capacitación y el diseño multimedia con la reflexión conceptual. La conclusión que obtuvo de la investigación refleja que, en los colegios públicos de Medellín, las áreas de formación académicas no tienen buena apropiación de la TIC puesto que no hay una buena dotación de tecnofactos para todos los grupos. Por otro lado, tampoco hay un acompañamiento y capacitación del docente, haciendo que su implementación sea casi nula.

Esta investigación es importante para este proyecto ya que muestra la importancia de integrar las TIC en todos los campos de la educación, y en especial en el área de artística, ya que es necesario incluir el arte digital, en las actividades que se plantean.

**Las TIC en el desarrollo del pensamiento artístico perceptivo y creativo: una estrategia de enseñanza.** En esta investigación Suarez, J (2019) implementó un proyecto educativo en un colegio de chía Cundinamarca llamado ArTIC cuyo objetivo fue desarrollar habilidades de pensamiento artístico, en sus dimensiones de perspectiva y creatividad, mediante las posibilidades didácticas que brindan las TIC, utilizó la investigación cualitativa con un diseño exploratorio. El proyecto educativo Diosa ArTIC cobró una importancia inusitada, dado que, al valorar el proceso de inclusión de las competencias perceptivas y creativas como una reestructuración curricular de la asignatura, permitió la apertura de la educación artística hacia dimensiones del pensamiento humano diferentes a las estrictamente procedimentales y manuales,

dando un dinamismo a la asignatura que armoniza con las necesidades actuales de los estudiantes.

Ahora bien, los hallazgos de la investigación muestran que es necesario darle la importancia al área de artística, pues esta genera grandes aportes al estudiante, como la creatividad, lo cognitivo, lo social, y esto compagina con este proyecto.

**¡Lo lees, ¡lo escribes, lo vives!: propuesta para la promoción de la lectura y la escritura y sus usos pedagógicos en el aula del colegio distrital OEA1.** Esta investigación pertenece al capítulo 4 del libro *La lectura y escritura como procesos transversales en la escuela*, el cual trata de un proyecto de innovación de maestros y maestras de la ciudad de Bogotá que lo construyen de forma colaborativa mediante un proceso de cualificación docente que se consolida como modelo de formación investigativa en la acción práctica de los docentes. Hay dieciocho artículos fruto de las investigaciones de cada uno, en las cuales los docentes Bustillo, G., León, L., Montoya, I., & Piñeros, O. (2019) enmarcan su proyecto a una propuesta pedagógica enfocada hacia la búsqueda y promoción de estrategias, métodos y procesos que generen actitudes de cambio en los estudiantes de todos los ciclos del Colegio OEA IED frente a la lectura y la escritura, así como sus usos pedagógicos en el aula y fuera de ella a través de las TIC, la lúdica y la pedagogía crítica y las TIC. Su propósito se enfocó en fortalecer los procesos de lectura y escritura en la escuela mediante la democratización de los procesos, consolidación del carácter transversal, uso de pedagogía crítica, manejo de nuevas tecnologías. Al parecer las dificultades que enfrenta esta institución son similares a las que enfrenta la institución donde se aplicó el proyecto, concuerdan en que hay dificultades a la hora de hacer producción textual, debilidades del proceso lector y escritor.

### ***4.1.3 Locales***

**La producción textual narrativa a través de recursos informáticos.** En el año 2018 en la ciudad de Bucaramanga y certificada por universidad industrial de Santander, Patricia Agudelo Céspedes buscó, determinar cómo una propuesta didáctica socio-constructivista que incorpora recursos informáticos posibilita la producción textual narrativa en estudiantes de sexto grado; a partir de la intervención en el aula desde la directriz de la investigación acción (IA).

Entre las conclusiones, se evidenció que las TIC permiten mejorar en diversos aspectos la producción textual en los estudiantes, pero, su inclusión debe estar debidamente planeada, en procesos en los que la orientación del docente mediador, la motivación, y el trabajo colaborativo, se conjuguen para obtener avances importantes. En general, los recursos informáticos contribuyeron a una mayor motivación y flexibilidad para la producción de textos por parte de los estudiantes. La flexibilidad se manifiesta en que las herramientas permiten un enriquecimiento del texto mediante correcciones, ilustraciones y contenido de las narraciones.

Demostrar que las TIC son recursos que pueden motivar e incentivar la producción escrita va de la mano con esta investigación, usar recursos informáticos como los programas de animación permitieron escribir con propósito.

**Los recursos informáticos en la producción textual de niños y niñas del grado segundo de primaria de una institución educativa de Bucaramanga.** La investigación realizada por Gómez (2016) tuvo como propósito, determinar de qué manera los textos narrativos mediados por recursos informáticos, motivaban la producción textual de los niños de una institución educativa de segundo grado. Esta se hizo bajo el diseño metodológico de la IA y su enfoque cualitativo.

En esta investigación se destacaron la motivación que los recursos informáticos generaron por la lectura y producción textual de textos narrativos, y a su vez el fortalecimiento de los procesos de lectura y escritura. Además, el aprendizaje colaborativo promovió la construcción colectiva de conocimiento entre los estudiantes, ya que permitió intercambio de ideas, puntos de vista y desarrollo de la creatividad al momento de escribir.

Un punto de encuentro entre esta investigación y la realizada, es el fortalecimiento en cuanto al trabajo colaborativo se trata, aunque no está considerado en el título, es relevante, pues, para el desarrollo de taller fue necesario el trabajo en grupo, para lograr el producto final que en este caso fueron las animaciones.

**La composición de textos líricos desde el aprendizaje significativo mediado por TIC.** Jessica Mayerly Bayona Gutiérrez y Yeimy Yidnady Orduz Rojasestá (2017) en la universidad industrial de Santander realizaron esta investigación bajo el enfoque cualitativo con diseño investigación acción (IA). La población analizada fue un grupo de estudiantes de sexto grado perteneciente a una institución de carácter público del municipio de Girón. El propósito de esta investigación fue fortalecer las competencias comunicativas desde un enfoque de aprendizaje significativo apoyado en las herramientas de la web 2.0.

Los resultados arrojados por esta investigación permitieron evidenciar que la motivación es fundamental en el proceso, los aprendices prefirieron actividades dinámicas que les permitiera ser protagonistas del aprendizaje, así mismo demostró que una autentica exploración de pre-saberes puede considerar las experiencias e intereses de los estudiantes; además el manejo de recursos informáticos y de herramientas de la Web 2.0 en la producción de textos líricos ayudó a los estudiantes a superar debilidades para plasmar estéticamente sus escritos, posibilitó otras forma de hacer poesía gráfica y permitió explorar otras alternativas para difundir en la red sus composiciones (Blog, canal de YouTube).

El aporte está investigación, se basó en el uso de las nuevas tecnologías que se convirtieron en un elemento fundamental para estimular la escritura y la lectura, y de esta manera mejorar las competencias en comunicación, además que sirvieron como medio de difusión.

## **4.2 Marco conceptual**

### ***4.2.1 Escritura creativa***

Cuando se habla del significado de escritura creativa, se tiende a generalizar y se incluye todo lo relacionado a la narración, para esta investigación, se tomó el concepto emitido en un artículo de Pilar Carcedo, que lo define de la siguiente manera;

La escritura creativa es la que desborda los límites de la escritura profesional, periodística, académica y técnica; incluye la literatura y sus géneros y subgéneros. La diferencia estriba en que en este modo de escritura priman la creatividad, la calidad estética y la originalidad, sobre el propósito generalmente informativo propio de la escritura no literaria. (2011, p.50)

La creatividad no solo es referible cuando se habla de pintura o dibujo, además, puede ser sinónimo de pensar, de actuar, de expresar, ya sea de forma oral o escrita. Incentivar a un estudiante a leer y escribir no es complicado, a pesar de las diferentes distracciones que hay en el medio, el hecho radicaría en saber lidiar con temas de su interés e ir avanzando según su contexto, teniendo en cuenta el género y la edad, así estas habilidades se desarrollarían por gusto y no por obligación. Esta sería la situación perfecta en las escuelas, sin embargo, aún se tiene miedo a la hora de escribir, al parecer la poca confianza que el entorno le ha generado al estudiante, no le permite intentarlo y menos expresar lo que quiere contar. Timbal (1993) describe desde su punto de vista, que el problema a la hora de escribir es la inspiración y plantea que se llama el arte de pensar.

El arte de escribir se divide en 4 partes sucesivas, la invención o arte de encontrar ideas. La disposición o arte de ponerlas en orden construyendo un plan. La elocución o arte de elegir las palabras y construir una frase. Y finalmente la presentación que podía ser oral o escrita. (p.11)

Entonces podemos decir que escribir no se trata de transcribir códigos y símbolos, sino de crear con el sentir y que, de esta manera, transmita a la imaginación del lector todo lo que se describe en el relato, no obstante, a la hora de escribir el enfoque sigue estando en las dos últimas fases que describe Timbal, dejando por fuera las dos primeras que son la fuente de creatividad y es posible, que este sea el mayor inconveniente a la hora de producir textos. Cuando se pasa directamente a la elocución, puede que esto genere equivocaciones, pues las ideas no son claras y a la hora de presentar el escrito lo más probable, es que esté mal redactado y pocos niños en la etapa escolar, pueden lidiar con el desacierto, temen a equivocarse y ser desprestigiados frente a sus compañeros (1993).

Entonces, la labor del mediador es propiciar espacios donde el error no sea un impedimento para crear historias, Rodari dice que “Muchos de los errores de los niños, no son tales errores sino creaciones autónomas que les sirve para asimilar una realidad desconocida” (p.33). La escritura creativa está unida a la imaginación del niño, solo debe ser impulsada con actividades estratégicas, como el binomio perfecto del que habla Rodari, hacer una pregunta, poner un elemento en un contexto, es saber incitar a escribir, la escritura creativa no tiene justificación alguna, es contar lo inimaginable, es permitir que creatividad fluya sin reparos (1983).

Según Timbal (1993) existen dos formas opuestas de redactar, la primera es, la que ya se había mencionado de escribir en limpio, que tiene cierta dificultad ya que debe tener un gran dominio en todo lo que respecta a la redacción, además, que es complicado a la hora de corregir. El segundo es la escritura libre, tiende a ser aventurera para escribir todo lo que se piensa, lo que la hace creativa, solo que es más exhaustiva, pues requiere de tiempo adicional antes de entrar en rigor. (pág. 20)

Este proyecto de aula se enfocó, en dar autonomía al estudiante, para crear su propia historia bajo sus propias reglas, sin direccionar su imaginación, por el contrario, se trató de que conectara la mente con su creatividad y de esta manera la fantasía se posara en su escrito.

#### 4.2.2 *¿Qué es el guion?*

Field (2002), describe que un guion es un proceso que se realiza paso a paso, se debe tener un tema, realizar una historia donde se identifiquen los personajes y sus características, se investiga acerca del espacio donde se llevará a cabo y por último se estructurará. En este sentido se deben hacer una serie de versiones, esto con el fin de controlar la extensión y su relevancia.

Teichmann, en su libro trae a varios autores que expresan desde sus distintas perspectivas lo que podría ser un guion. Francis Vanoye (1996) cita a Jean Paul Torok quien considera el guion como “un proceso de elaboración del relato cinematográfico que pasa por diferentes estadios, desde la idea primera hasta el script final” (como se citó en Teichmann, 2019. Pág. 17).

De acuerdo con el autor el guion es un proceso descriptivo de inicio a fin, pero que es no texto sino oralidad, el guion es esa parte invisible de un producto cinematográfico, por esto Jean-Claude Carrière coincide en los últimos aspectos citados por Vanoye y plantea que:

El guion es un objeto efímero: no está concebido para durar sino para desaparecer, para convertirse en otra cosa. Objeto paradójico: de todas las cosas escritas, el guion contará con el menor número de lectores, acaso un centenar, y cada uno de esos lectores buscará en él su propio interés [...] Un guion es ya la película [...] El guionista es –por necesidad, si no por gusto mucho más un cineasta que un escritor. (1991,13–14). (como se citó en Teichmann, 2019. Pág. 17)

Entonces se puede afirmar de acuerdo a los autores que el guion es una estructura que actúa como un canal de comunicación entre el texto y los personajes. Y su creación no es algo sencillo, este debe captar la atención del público de forma inmediata, su función es hacer que el espectador se traslade al mundo irreal que se le está planteando, y que le permita hacer parte de la historia. Por esta razón debe tratarse de una historia arquetípica como advierte McKee (2009),

“donde el entorno y sus personajes sean poco habituales, que la mirada se deleite con cada detalle, mientras la narración revela conflictos tan humanos que viajan de cultura en cultura” (p.18).

En cuanto a su estructura debe seguir una línea de narración, el guion siempre debe ir hacia adelante, sus escenas deben llegar a un lugar, no puede quedarse estático, debe avanzar para mantener el rumbo. La función de la estructura consiste según McKee (2009)

Aportar precisiones progresivamente crecientes que obligan a los personajes a enfrentarse a dilemas cada vez más difíciles y, a causa de estas precisiones tiene que tomar decisiones y llevar a cabo acciones que son cada vez más complicadas, de tal forma que se vaya revelando su verdadera naturaleza, incluso hasta el nivel del yo subconsciente. (p.137)

Cuando se habla de los personajes y del espacio donde se va a realizar se debe tener en cuenta las cualidades de la caracterización, es decir, “todas las cualidades observables” (McKee, p.131), con el fin de persuadir al observador y convencerlo visualmente de que lo que está sucediendo es agradable.

El guion en el proyecto fue parte fundamental para la creación de la animación, y basado en éste se consideraron elementos como organización, tiempo, espacio, personajes y ambientación.

#### ***4.2.3 Educación artística***

Entre el año 2007-2010 y bajo el Plan Nacional de Educación artística se crea las orientaciones pedagógicas del área de artística, con ayuda de docentes, rectores, expertos en arte y cultura, con el fin de dar a conocer las reglas, planear y determinar la relación que hay con

otras áreas. Tratando temas de sensibilidad, creatividad y lo que implica esta asignatura para la vida de un estudiante. Por ende, es preciso asimilar su concepto. Y aunque en el documento se plantean varias definiciones se va a tener en cuenta la siguiente ya que es la que define con precisión la labor que se está realizando. (Ministerio de Educación Nacional, MEN. 2010)

La Educación Artística es un área del conocimiento que estudia (...) la sensibilidad mediante la experiencia (experiencia sensible) de interacción transformadora y comprensiva del mundo, en la cual se contempla y se valora la calidad de la vida, cuya razón de ser es eminentemente social y cultural, que posibilita el juego en el cual la persona transforma expresivamente, de maneras impredecibles, las relaciones que tiene con los otros y las representa significando la experiencia misma (p. 25).

La educación artística es de suma importancia en la vida y el aprendizaje de un niño, permite relacionarse y comprender el entorno de una forma dinámica, además que puede relacionarse con otras áreas de conocimiento y posibilita su alcance con más facilidad. (MEN 2010).

Sin embargo, las escuelas poco entienden cuál es el papel del arte, pues la concepción de que son manualidades lo ha llevado a ser tomado como práctica, y no como una asignatura de peso. El arte enseña a ver y pensar para luego crear. Enseñar artística es igual de importante como enseñar matemáticas o español, ya que el desarrollo artístico se enfoca en las conductas, las disciplinas, la organización, utiliza la memoria como instrumento social, además, debe tener presente conceptos de tiempo, espacio, formas, colores, escalas y relación. (Farro, 2020)

Crear escenarios donde el arte este presente y ayude a la educación, va más allá de la estética, del color, de la melodía, pues no se trata de impartir clases de arte, sino integrar todas

las formas de arte en las clases, es generar espacios donde la creatividad se pueda desarrollar y contribuir con la educación emocional y cognitiva del estudiante. (Farro, 2020)

Como lo señalan Bruno et al, “La creatividad designa las operaciones intelectuales de producción de contenidos centrados en la construcción y resolución de problemas con soluciones múltiples y no convencionales, de modificación de puntos de vista y de transformación y combinación de lo estático”. (2009. P.126). Entonces, si la creatividad posibilita el diseño, la planeación y la acción, se puede decir que es una habilidad básica, inherente al ser humano, por lo tanto, no es difícil implementarla, lo complicado es permitir que esta evolucione y trascienda, que tenga sus propios espacios, donde pueda ser ella, sin ser juzgada.

Abordar el arte desde una perspectiva educacional, es entrar en un debate entre lo que quiere el docente y lo que quiere el estudiante, el mediador quiere que vean el área como una pieza importante para el aprendizaje significativo, sin embargo, esto implicaría modificar las estrategias de impartir el conocimiento, y, a decir verdad, lo que menos quiere el estudiante, es cambiar su entorno de expresión, por un espacio cuadriculado y estructurado.

El aprendizaje artístico significativo podría aportar al debate, si se toma en cuenta la apreciación de Arias et al (2020) “la exposición y la presentación organizada de los contenidos produce mejor comprensión” (p.29) en pocas palabras para incorporar un nuevo conocimiento se debe tener en cuenta como se expone la idea, que esté justificada y que sea relevante para el estudiante.

Es por eso que el área de artística se debe abordar desde cuatro aspectos, el lenguaje visual, la pedagogía, el arte y la cultura visual. (Acaso 2009, pág. 17) Si hablamos de lenguaje visual, podemos describirlo como todo aquello que vemos e interpretamos por medio de imágenes, de formas, de colores, de contextos, es decir, asimilar y comprender la realidad tal y

como la observamos, para luego copiarla o crear basada en ella, de forma manual o tecnológica como es el caso del arte digital, que usa tecnologías informáticas para expresar. Cuando tocamos el aspecto de la pedagogía, debe tener como características principales que sea pertinente, afectiva y motivacional, en cuanto al arte debe seguir mostrándose como el canal de expresión, además de considerar la cultura visual, pues no se puede perder de vista todo el legado que el arte ha aportado a la historia de la humanidad.

#### ***4.2.4 Arte y tecnología***

El arte desde el principio a estado asociado a la ciencia y tecnología, esto se puede ver en algunas de las culturas ancestrales, pues la destreza de realizar un oficio o alcanzar un objetivo, era atribuido a un solo vocablo para expresar arte, ciencia y tecnología, el arte viene del latín “art” y técnica de griego “tekne”. Con el pasar de los años cada uno empezó a tomar su propia identidad hasta llegar a ser autónomos en su disciplina. (Fargas, 2008)

Sin embargo, no se puede negar la interdependencia de la tecnología y el arte, aun cuando en pleno siglo XX, el concepto toma relevancia y el arte cambia de soporte dejando atrás herramientas tecnológicas de primer y segundo nivel, para pasar a un arte puramente reflexivo y efímero, que necesita de los recursos informáticos para registrar y difundir su esencia.

Las tecnologías de la información y la comunicación, modificaron la manera de expresión artística, dando un nuevo lugar a un arte interactivo, que se convierte en la sensación vibrante y logra cambiar a un espectador pasivo, por uno activo conectando sus sentidos a la realidad virtual que este le ofrece. (Levis, 2006)

Un ejemplo de ello es el dadaísmo desde el cual se promueve su expansión gracias a los medios de comunicación, marcando la importancia que tiene la internet para este tipo de arte nuevo, dando como resultado el surgimiento de nuevos artistas apropiados del tema, como es el

caso de Orlan y sus múltiples operaciones de cirugía estética grabadas en vivo o Sterlar Arcadiou y su tercera oreja exponente del Body-art cibernético. (Lapuente, 2015, pág. 32). El arte contemporáneo incorporó las técnicas digitales, “lo que produjo perfeccionamiento y enriquecimiento de los efectos visuales en las producciones cinematográficas, permitiendo dar paso al arte cinético y a la animación.” (Levis, 2006. p.118).

De acuerdo con Giráldez & Pimentel (2011) “La inmensa variedad de dispositivos electrónicos, provistos de herramientas y aplicaciones cada vez más versátiles y fáciles de utilizar, han propiciado una democratización del arte” (p. 127) ayudando a que las personas se expresen sin miedo a errar, posibilitando a los niños contextos donde ellos construyan su propio conocimiento basados en sonidos, imágenes visuales, cultura digital.

De igual forma estos autores expresan que “las tecnologías deben ser consideradas como herramientas al servicio de las actividades y proyectos educativos significativos y motivadores” (2011, p.130), que permitan a los estudiantes acceder a información, ampliar conocimientos, aprovechamiento de los espacios de difusión de esta manera la incorporación de estos recursos en el aprendizaje de la era digital será aprovechados al máximo.

El uso de las TIC con propósitos artísticos revela que surgieron nuevas formas de expresión, sin quitar importancia a la creatividad, que sigue siendo el pilar del arte. Solo que en esta ocasión viene con innovación tecnológica. En el arte estas herramientas son aun apoyo fundamental para el docente, dado que “favorece el aprendizaje autónomo, propicia el interés del alumnado por adquirir nuevas competencias, mejora el rendimiento académico, facilita la comunicación docente-estudiante” (Álvarez et al, 2019, p. 3).

#### 4.2.4.1 Stop motion.

Luengo (2013) la define “como una técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos por medio de una serie de imágenes fijas sucesivas” (P.6).

Dicho de otro modo, es la habilidad de causar movimiento en elementos inanimados, mediante fotos continuas.

El stop motion tiene la habilidad de hacer sentir al creador como cineasta, dado que, es quien manipula el movimiento de los personajes y su entorno, tan solo con dejar estática la cámara y tomar 10 fotos por segundo, siguiendo las pautas del guion, para luego hacer la edición y generar en el ojo un efecto de ilusión que según Purves (2010) se le llama “persistencia de la visión”.

Muchos cineastas y animadores se refieren a la persistencia de la visión como un fenómeno por el cual el ojo humano (y / o el cerebro) siempre retiene las imágenes durante una fracción de segundo. La teoría es que todo lo que percibimos es una combinación de lo que está sucediendo en este momento y lo que sucedió un instante antes. Los cineastas a menudo dan crédito a este proceso por permitir que los espectadores perciban una secuencia de fotogramas individuales como una imagen en movimiento continua. (P.17)

Para ejemplificar, se toma como modelo el trabajo artístico y conceptual de Kentridge, quien usa la animación como medio de expresión para contar historia de una forma innovadora y creativa, de tal modo, que el espectador experimente sensaciones reales de hechos fidedignos; “el arte no complementa simplemente el mundo real [...] sino que es donde se abandona el pensamiento lineal y los procesos materiales del ojo, la mano, el carboncillo y el papel se convierten ellos mismos en guías de la creatividad.” (Kentridge, W., 2014, pág. 87).

La magia del cine tiene dos formas de análisis, la primera desde el punto de vista del espectador donde el ser humano experimenta estados de alegría, risa, tristeza, terror y suspenso al mismo tiempo. La segunda desde el productor quien espera el juicio de los espectadores, con el fin de ser elogiado y volverlo a hacer o en su defecto aprender de los errores e intentarlo de nuevo.

Este lenguaje audiovisual permite ampliar conocimientos en las competencias del marco digital, posibilitando el uso de programas o APP de edición como es el caso de Stop Motion Studio que, según Alcántara, (2020):

Es una herramienta para crear audiovisuales de forma sencilla y divertida que abre un amplio abanico de posibilidades para el aula, su versatilidad en cuanto a sistemas operativos y dispositivos la convierte en un instrumento de fácil acceso, ampliando así sus opciones de uso en distintos espacios y momentos (p.5)

El stop motion es una técnica de animación, que facilita el trabajo colaborativo en el contexto escolar, puesto que requiere de actividades simultaneas, mover los personajes, manejo de luz, toma de fotos, cambio de escenografía. Todo esto, encaminado en un solo objetivo, conseguir resultados deseados, es decir, la historia animada. “Los grupos formales de aprendizaje cooperativo, garantizan la participación activa del alumnado, en las tareas intelectuales de organizar el material, explicarlo, resumirlo e íntegralo”. (Fernández & Barreira, 2015 p.192) Además, que propicia el aprendizaje con significado, ya que un estudiante motivado, aprende de una mejor manera.

Hablar de técnica es hablar de arte, así que la relación que hay entre las dos es definida desde la creatividad, la creación y lo procedimental, en el stop motion se usan varias técnicas pictóricas que ayudan con la estética de los escenarios y la creación de los personajes usando

distintos materiales para su elaboración además de utilizar “conceptos como espacio, relación de tamaño, perspectiva, entre otros que corresponden al tratamiento de contenidos desde la plástica” (Morales, 2015. P.50)

#### ***4.2.5 Las TIC en la educación***

En primer lugar, para definir las TIC (tecnologías de información y comunicación) hay que recordar y comprender que la tecnología no solo se basa en artefactos eléctricos, sino en todo aquello que evoluciona y encuentra una explicación científica a los fenómenos que antes se desarrollaban por instinto. Según Ibáñez y García (2009) “son un conjunto de herramientas electrónicas utilizadas para la recolección, almacenamiento, tratamiento, difusión y transmisión de la información de forma variada” (Álvarez et al, 2019, p. 2).

Cuando el término de TIC empezó a tener relevancia en la sociedad educativa se hablaba de que eran herramientas digitales que apoyaban la labor docente favoreciendo los procesos de aprendizaje, hoy en día se están construyendo contextos donde actúan como un componente importante para desarrollar habilidades y competencias cognitivas del estudiantado. Es decir, que la incorporación no se limita a artefactos, “sino que lo más importante es construir un uso educativo y, en estricto sentido, didáctico de las mismas”. (Díaz-Barriga, 2013. p.5)

Su implementación ha sido de gran ayuda a la sociedad, pues, esto genera cambio constante y enriquecimiento del saber. Manuel Castells (2004) menciona cinco elementos que definen el paradigma tecnológico

En primer lugar, la información en su materia prima, son tecnologías para actuar sobre la información... En segundo plano la capacidad de penetración de los efectos de las nuevas tecnologías... El tercer elemento, la lógica de interconexión de todo sistema o conjunto de relaciones que utilizan estas nuevas tecnologías de la información... su cuarto

paradigma se basa en la flexibilidad que permite modificarse; finalmente, la revolución tecnológica es la convergencia creciente de tecnologías específicas en un sistema altamente integrado (pág. 88-89).

De acuerdo con lo anterior, es fundamental resaltar la importancia que tiene, integrar las TIC en la escuela para el desarrollo del aprendizaje, pues sus características, apoyan la innovación en el aula. De esta manera queda claro que el rol del educador ya no es el de propiciar el conocimiento, si no el de mediador entre la información que encuentra en red y el estudiante, debido a que no necesariamente por ser nativos digitales, tienen la capacidad de identificar la información relevante. Por el contrario, “tienen dificultades para percibir que su tarea no es responder puntualmente una pregunta que solicita una información, una pregunta cuya respuesta no es algo mecánico” (Díaz-Barriga, 2013. p.3)

Sin embargo, al hablar de los instrumentos como celulares, Tablet o computadores, se puede decir que en este caso los chicos están muy familiarizados lo que les permite desarrollar habilidades de interpretación y uso, ellos pueden descifrar símbolos con solo ver la imagen y el color.

Es necesario reconocer la importancia que tienen las TIC en la vida moderna de cualquier persona, en el ámbito laboral y de manera especial la incorporación de estas en la educación, pues tal como lo expresa Vega ( 2016 ) debe considerar un proceso integral y reflexivo frente a la responsabilidad que los docentes y estudiantes tienen puesto que no se trata de un poder limitado al interés individual y la aceptación de una condición los dos agentes respectivamente, o de una iniciativa aislada para lograr una infraestructura tecnológica, sino de una política institucional consciente.

## **5. Diseño Metodológico**

### **5.1 Contextualización de la Investigación**

El Colegio donde se realizó la intervención, está ubicado en el municipio de Floridablanca Santander zona urbana, es una institución de carácter privado, con un modelo pedagógico de Modificabilidad Estructural Cognitiva, la cual se basa en la construcción de ambientes modificables, detectando los procesos de aprendizaje favorables de cada persona y utilizando la realidad como herramienta práctica que aporta a cada proceso (PEI). Esta institución está compuesta por la sede de bachillerato y la sede de primaria y preescolar, en esta última es en la que se realizó la investigación.

La primaria está conformada por los grados de 1° hasta 5°, en promedio de 4 salones por nivel, se decidió tomar el nivel de quinto por la disposición y destreza que se resalta, también hay que tener en cuenta que este es el último grado de la básica primaria y preparación para el bachillerato, por otro lado, el proyecto se aplicó de forma virtual, por la pandemia, en horario normal de clase de artística y algunas sesiones extra de asesoría. Los estudiantes pertenecen a los estratos 3 y 4 condición que puede garantizar en parte, que tengan acceso a medios electrónicos, como computadores, Tablet o Smart phones, lo que podría fortalecer su acceso a mayor información y posibilidades de ampliar sus aprendizajes y desarrollo cognitivo. Vienen de un tipo de familia convencional en un 80 %, pues el colegio tiene una filosofía evangelista católica y la mayoría de sus integrantes predicán los valores religiosos.

### **5.2 Enfoque Metodológico**

La metodología del proyecto tiene un enfoque cualitativo, pues su importancia está basada en la realidad de las personas, el cómo viven día a día, sus experiencias, expresiones, su sentir. Trata de identificar, analizar, interpretar y comprender el contexto y el comportamiento de

un grupo particular, de esta forma se entiende cómo vive y piensa cierta sociedad, de qué carecen, cuáles son los problemas que los acechan, y así determinar el alcance que puede tener un proyecto de investigación. (Martínez. 1998.)

La investigación acción (IA) fue el diseño que se utilizó y que permitió realizar determinadas estrategias para dar solución o mejorar la problemática, que se observó en la comunidad. La IA sin duda es de utilidad en la educación, tan solo el hecho de ser participativa va un paso adelante frente a otro tipo de investigación, esto permite, involucrarse directamente con los actores y la problemática. Tratando de encontrar soluciones de acuerdo con la necesidad de población en estudio. (Latorre, 2005)

Una de las características de la IA es que es cíclica, y cada vez que se aplica va encontrando errores y vuelve a empezar, según el modelo de Kemmis y McTaggart (1988) esta se resuelve en cuatro fases, i. la primera es el diagnóstico y reconocimiento del problema ii. Desarrollo del plan de acción. iii. Plan de acción en práctica. iv. Reflexión y evaluación. (Herrerías, 2004. Pág.5).

En la investigación cualitativa la teoría y los objetivos fueron la base para tomar la decisión de los ámbitos y actores. La población fueron los estudiantes de 5° grado de básica primaria. La muestra, fue un subgrupo de la población con el cual se trabajó, en este caso fue un curso de 5° grado. La selección de la muestra, fue por conveniencia, porque se trabajó con un grupo natural seleccionado por el investigador. (Izquierdo, 2015)

### ***5.2.1 Fases de la IA***

**5.2.1.1 Diagnóstico del problema.** El área de artística por mucho tiempo se ha concebido como medio de esparcimiento, por lo que se cree que no es necesario tener comprensión lectora y mucho menos escribir por gusto. Sin embargo, la artística ha

evolucionado durante el tiempo junto con la tecnología y lo que antes se percibía como práctica hoy en día, requiere de ajustes en su concepción. En un colegio privado de Floridablanca se observó que los estudiantes tenían buena comprensión lectora, debido a que desde los grados más pequeños se incentivan a la lectura, sin embargo, la producción textual era muy baja, ya que los estudiantes por miedo a errar o por poco interés, no estaban acostumbrados a escribir por gusto. Es por esto, que esta investigación trató de identificar las dificultades que tenían los niños del grado quinto, a la hora de escribir. En este caso se aplicó una prueba informal de escritura, (ver anexo A) para determinar el nivel en que se encontraban en esta competencia el grupo objeto de estudio. Se hizo una entrevista (ver anexo B) a la docente encargada del área de español, para obtener una apreciación acerca de los procesos textuales que tenían los niños. Además, se realizó un cuestionario (ver anexo C), para adquirir información acerca de los gustos y necesidades de los estudiantes en cuanto al área de artística, escritura y el uso de la tecnología.

**5.2.1.2 diseño del plan de acción.** Para la implementación de este proyecto, se tomó un curso de grado quinto, esta selección se hizo considerando que, en esta fase se marca la transición entre la educación primaria y la básica secundaria.

Para el diseño del plan de acción se tomaron los datos recopilados de la fase diagnóstica y se estructuró el taller investigativo, a través de un proyecto de aula denominado “animaciones Stop Motion”, el cual se configuró en una secuencia didáctica en la que se vincularán tres aspectos:

**Pedagógico:** Siguiendo el modelo pedagógico institucional que se orienta bajo los principios de la Modificabilidad estructural cognitiva de Feuerstein.

**Tecnológico:** el diseño de animaciones a través de la aplicación Stop Motion Studio.

Disciplinar: integrando las áreas de artística, lenguaje y tecnología a través de la creación de textos escritos a modo de guiones, el diseño de escenarios y personajes con las técnicas de acuarela y modelado, todo esto integrado en la creación de animaciones con la aplicación Stop Motion Studio

El diseño de la secuencia estuvo de acuerdo con el esquema del aprendizaje significativo (ver anexo D).

Desarrollo contextual, en este espacio, se pone cada tema en contexto por medio de lluvia de ideas y activación de presaberes.

Interiorización del saber, aquí empezaron con el desarrollo de las ideas, profundizando cada tema. Por medio de búsqueda de la información.

Sistematización En este momento de aprendizaje refuerzan o se integran los nuevos conocimientos de cada tema por medio de ejemplos, tips e información.

Transferencia del conocimiento, Es el espacio en el que se aplican los conocimientos en nuevos contextos.

Por último, se tuvo en cuenta la retroalimentación la cual permitió aclarar dudas acerca de temas en particular.

Para el proceso de escritura y animación, se conformaron 6 grupos de trabajo colaborativos con 4 estudiantes en cada uno. Teniendo en cuenta el contexto en que se encontraba educación en Colombia por la pandemia, el proyecto de aula “animaciones en stop motion” se realizó de forma remota donde los estudiantes se comunicaban por medio de WhatsApp, Hangouts o reuniones meet, que es el método de comunicación que actualmente se usa en la institución.

### **5.2.1.3 Acción.**

En esta fase se desarrolló el proyecto de aula “animaciones en stop motion”, en 12 semanas, para un total de 21 sesiones de 20 minutos aproximadamente, repartidas de la siguiente manera; 1º semana presentación del proyecto, pre saberes, lluvia de ideas 2ª semana conformación de los grupos de trabajo, cuando se conformaron los grupos colaborativos, se empezó con una historia oral compuesta entre todos, basado en el juego de “canta-historias” al que hace alusión Rodari en su libro gramática de la fantasía (p.13), esto permitió romper el hielo entre el investigador docente y los estudiantes, de esta manera se darían cuenta, que crear historias o narrarlas no era difícil como parece, seguido se dieron las instrucciones como; tiempo de cada fase, el largo de la historia, fechas de entrega, responsabilidad dentro del grupo.

3ª semana, se reúnen los grupos de trabajo por medio de la aplicación Hangouts para decidir el tema que quieren trabajar, de esta manera se empieza a escribir el primer texto individual, se hace su respectiva corrección, se reúnen nuevamente y decide corrección del escrito individual, exposición del escrito en grupo, elección del o los escritos para formar un escrito grupal. 4ª semana, primer escrito grupal, corrección del escrito. 5º semana, escribir guion. 6º semana, recrear la escenografía, 7º semana, creación de personajes en plastilina. 8º explicación de la APP STOP MOTION STUDIO. 9º semana toma de fotos. 10º . semana, edición del video. 11º semana, exposición del video en redes sociales 12º semana evaluación con el grupo focal.

Para el registro de todo lo que aconteció durante las sesiones, se realizó la observación participante en la modalidad virtual, que se registró en diarios de campo, apoyado por grabación de cada sesión. De igual forma se ejecutó el análisis de las evidencias recolectadas durante los talleres como: los textos, el diseño del escenario, los personajes y el producto resultante (la animación).

**5.2.1.4 Evaluación.** Para esta fase, se realizó un grupo focal con 6 estudiantes, donde se evaluó la experiencia que tuvieron durante todo el proyecto, con preguntas relacionadas con los tres ejes principales del proyecto (ver anexo E) Por otro lado, se efectuó el proceso de análisis de datos de la segunda prueba informal de escritura, ver anexo F, evaluada por una docente del área de español, que se basó en la rejilla de Mauricio Pérez Abril (1999). (Ver anexo G)

**5.2.1.5 Técnicas e instrumentos**

**Tabla 1. Técnicas e instrumentos**

FASE	TÉCNICA	INSTRUMENTO	OBJETIVOS
DIAGNOSTICO DEL PROBLEMA	Cuestionarios Entrevistas Prueba informal de escritura	Listado de preguntas Formato de preguntas Rejilla	Identificar las características de la escritura creativa de los niños del grado quinto.
DISEÑO DEL PLAN DE ACCIÓN	Taller investigativo Proyecto de aula: animación Stop Motion”	Secuencia didáctica	Implementar una propuesta que integre el área de artística, la escritura creativa y las TIC, en el grado quinto de primaria.
ACCIÓN	Observación participante Análisis de contenido	Diario Evidencias en texto y videos.	Reconocer las características que posee la aplicación de stop motion, como posibilitador de la escritura creativa, en el grado quinto.
EVALUACIÓN	Grupo focal Prueba informal de escritura	Formato de preguntas Rejilla	Caracterizar los cambios que se evidenciaron en el área de artística, con respecto a la escritura creativa de los estudiantes de grado quinto.

### **5.3 Criterios éticos**

Para esta investigación se tuvieron en cuenta algunos de los criterios éticos que formula Latorre (2005).

A los participantes se les garantizó el anonimato y la confidencialidad de los datos. Por ello no aparecieron los nombres de los participantes, ni de la institución.

El proyecto que se ejecutó requería del consentimiento de los padres de familia y directivos de la institución, puesto, que los integrantes objeto de estudio, son menores de edad. (ver anexos H y I)

El investigador se responsabilizó de registrar las actividades que se hicieron en el estudio, de esta manera mantuvo al tanto a los participantes, administrativos, docentes y padres de familia.

Los participantes objeto de estudio, tenían derecho a retirarse de la investigación, sin que se vieran afectados en su parte académica. (2005, pág. 30).

## 6. Análisis de Datos

El análisis de los datos se estructuró, para una mejor comprensión, a partir de las fases de la investigación, las cuales se detallan a continuación.

### 6.1 Diagnóstico

En la fase del diagnóstico se utilizaron las siguientes técnicas: prueba de escritura informal, entrevista docente, cuestionario a estudiantes.

#### 6.1.1 prueba de escritura informal

La técnica aplicada recopila información de cómo estaba la habilidad de escritura en el grupo objeto de estudio, para su evaluación se utilizaron los parámetros de la rejilla de Pérez Abril (1999). En la gráfica 1, se puede observar que, de 24 niños, 19 están en el nivel A de escritura y 4 de ellos se encuentran en la subcategoría 1, es decir, que pueden crear oraciones estableciendo relación entre el verbo y el sujeto, 6 niños están en la subcategoría 2 donde se evidencia la segmentación de las oraciones usando algunos recursos como; cambio de renglón o puntuación, 9 estudiantes están en la subcategoría 3 donde produjeron oraciones manteniendo el hilo temático a lo largo del texto. Esto quiere decir que el 79% de los estudiantes, producen párrafos siguiendo el hilo temático, pero tienen dificultades para establecer relaciones entre las ideas, hacer uso adecuado de los conectores y de los signos de puntuación. Además de limitaciones en cuanto a la función pragmática y las condiciones de la estructura textual. 4 niños están en el nivel B y en la subcategoría 4 que corresponde a los conectores con función, es decir que el 17% de los estudiantes establecen una relación explícita entre oraciones a través del uso de conectores. 1 niño se encuentra en el nivel C y en la categoría 5, es decir, que un 4% de los estudiantes evidencian relación entre oraciones mediante el uso de puntuación con función lógica y clara.

**Gráfica n° 1 Niveles de escritura**



Fuente: Elaboración propia.

Esto indica que un porcentaje alto se encuentra en el nivel A y deja ver lo importante de diseñar un proyecto de aula que facilite el proceso de escritura creativa en un área como artística, usando la animación como incentivo.

**6.1.2 Entrevista docente**

Se hizo una entrevista a un agente externo al proyecto, en este caso la docente del área de español que tiene a cargo los grados 5. Esto para contextualizar en qué fase se encontraban los niños con respecto a las habilidades comunicativas, que estrategias usaba para incentivar la escritura y su percepción acerca la integración de las TIC y el área de artística. (Ver tabla 2)

**Tabla 2. Entrevista a docente.**

COMPONENTES	PREGUNTAS	IDEAS PRINCIPALES
DISCIPLINAR	¿Cómo ve el interés por la lectura en los niños de quinto grado?	Solo leen por obligación. No leen en casa. La lectura les parece aburrida y tediosa, prefieren otras actividades.

COMPONENTES	PREGUNTAS	IDEAS PRINCIPALES
	¿Qué influye a la hora de escribir un texto narrativo?	El tipo de texto.
	¿Cree usted que es necesario que los niños adopten hábitos de lectura y escritura en todas las áreas? ¿Por qué?	Totalmente necesario, ya que, debes usar y poner en práctica estas habilidades.
TECNOLÓGICO	¿Cómo docente de este Colegio puede darme su percepción acerca de la producción artística y las TIC?	Se integran con participación de los niños en videoclips. Se integran por medio de aplicaciones fáciles de manejar.
PEDAGÓGICO	¿En su experiencia como docente del área de lenguaje, que tipo de Producción textual hacen los niños de quinto grado? ¿Cuántas por año?	Los niños han estado trabajando poemas, caligramas acrósticos. Para el área de español es importante fortalecer las 4 habilidades comunicativas. Bajo la realidad que expresa los niños producen de 10 a 12 textos.
	¿Qué estrategias usa para incentivar la producción escrita en los estudiantes del grado quinto?	Proponer al niño temas llamativos. Usar la dinámica como mediador. Usar la tecnología como apoyo. Que lo que escriba sea desde su realidad. La lectura.

De acuerdo con esto, la estrategia a seguir es contextualizar la escritura, pues esto les permite escoger sobre que quieren escribir y de esta manera darles opciones. En cuanto a la fusión de la escritura, las TIC y artística, añade que es necesario transversalizar las áreas, pero, no solo en el papel sino, de una forma práctica, pues ello evitaría la fatiga del estudiante y por tanto un fortalecimiento del aprendizaje.

**6.1.3 Cuestionario a los estudiantes**

Por otro lado, se obtuvo información acerca de los gustos e inclinaciones de los niños a la hora de escribir, por medio de un cuestionario el cual fue aplicado a través de Google a 24 estudiantes del curso 5°, con 8 preguntas distribuidas en 5 abiertas 2 cerradas y 1 con respuesta múltiple, las cuales abordaron tres temáticas: escritura creativa, uso de las TIC y la Artística.

Sus respuestas fueron categorizadas para su interpretación. En la gráfica 2, se puede apreciar los tipos de lectura preferidos por los estudiantes, siendo predilectas las de terror y Aventura con 29% y las de acción con 25%. Las de menor preferencia con un 4% los mitos, leyendas y comedias, y solo un 4% asegura que no les gusta leer.

**Gráfica n° 2. Lo que les gusta leer.**



Fuente: Elaboración propia.

Ahora, cuando se les preguntó, si les gusta escribir, 16 de los estudiantes, es decir, un 66.7% dijeron que sí, un 29, 2% no están seguros, y un 4,2% afirman que no les gusta escribir, como se puede apreciar en la gráfica 3.

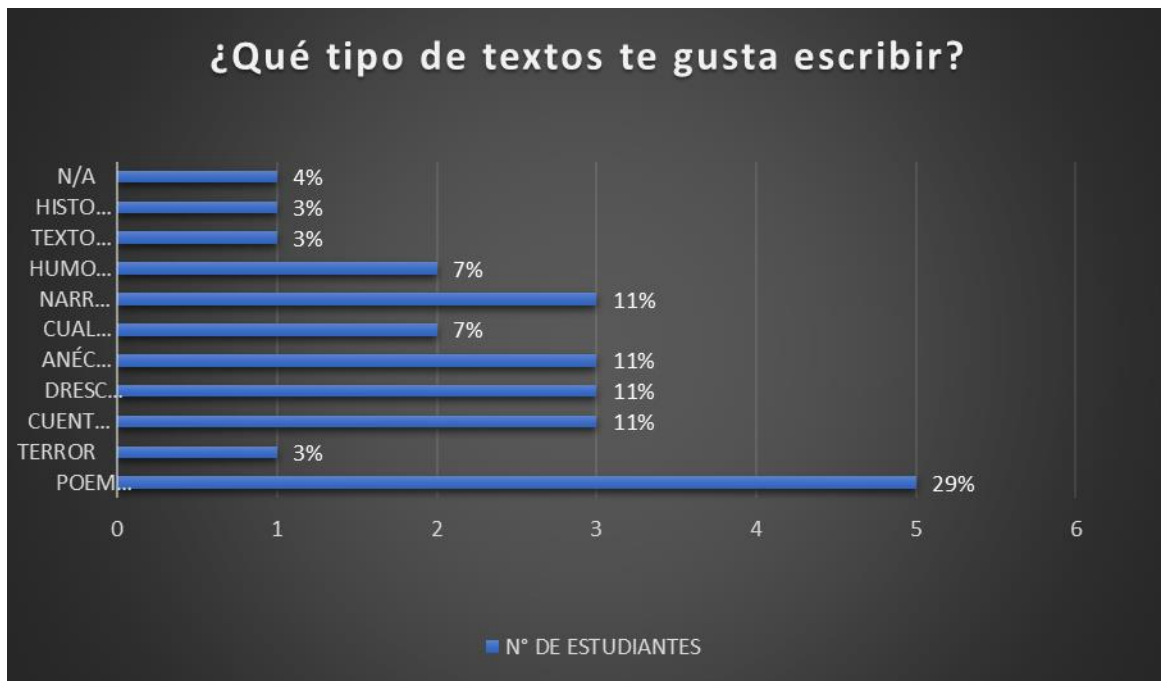
**Gráfica n° 3. ¿Te gusta escribir?**



Fuente: Elaboración propia.

Cuando se indagó acerca de lo que les agradaba escribir, se evidenció que los niños tenían diferentes gustos, se observó que los poemas fueron los de mayor preferencia con un 29%, seguido de los cuentos, textos descriptivos, anécdotas, textos narrativos, que obtuvieron 11% en cada categoría. Por otro lado, las de menor preferencia fueron: terror, historietas y textos dialogados que obtuvieron un 3% (ver gráfica 4.)

**Gráfica n° 4. Gustos a la hora de escribir.**



Fuente: Elaboración propia.

En la siguiente pregunta, quedó evidenciado que la interacción de las imágenes en un texto es de suma importancia para los niños, a la hora de leer y escribir, pues, un 83%, es decir, 20 de los 24 niños, da una respuesta afirmativa. (ver gráfica n° 5)

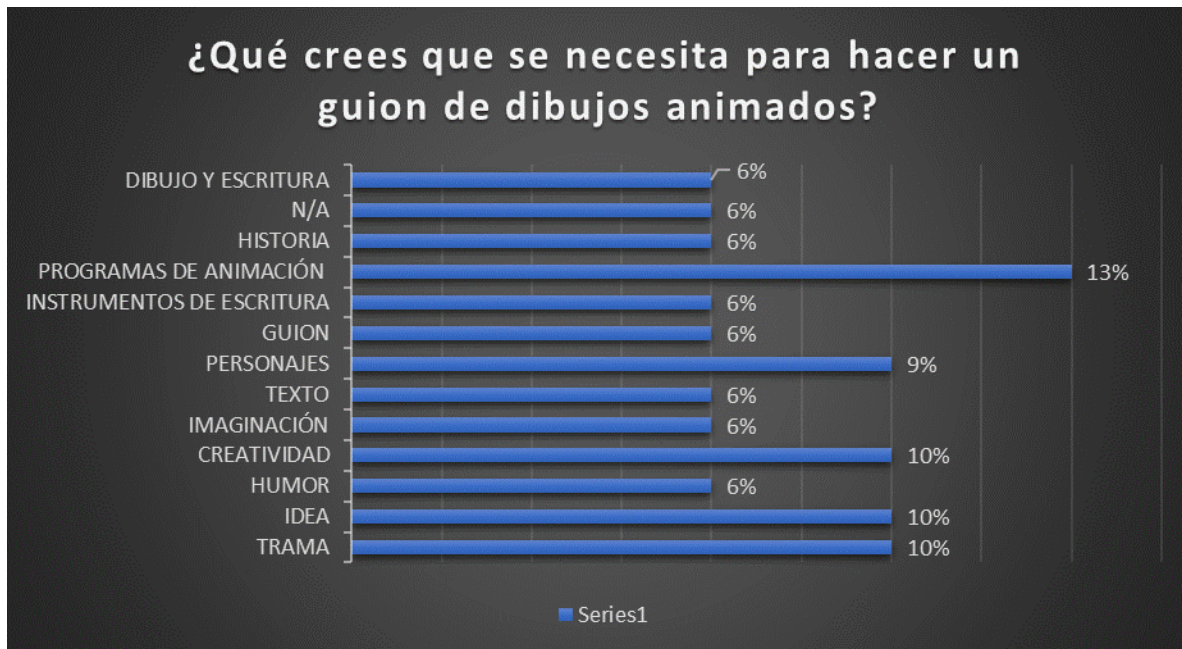
**Gráfica n° 5. Gustos por los dibujos en el texto.**



Fuente: Elaboración propia.

Cuando se sondeó acerca de lo que se requería para crear un guion con dibujos animados, entre el grupo se identificaron 13 características, que, en su opinión eran necesarias para la creación de una historieta. los programas de animación recibieron el mayor porcentaje (13%) en comparación con personajes, creatividad, idea y trama y 8 obtuvieron el menor porcentaje (6%) que son: Dibujo y escritura, historia, instrumentos de escritura, guion, texto, imaginación, humor y N/A. (ver gráfica 6.)

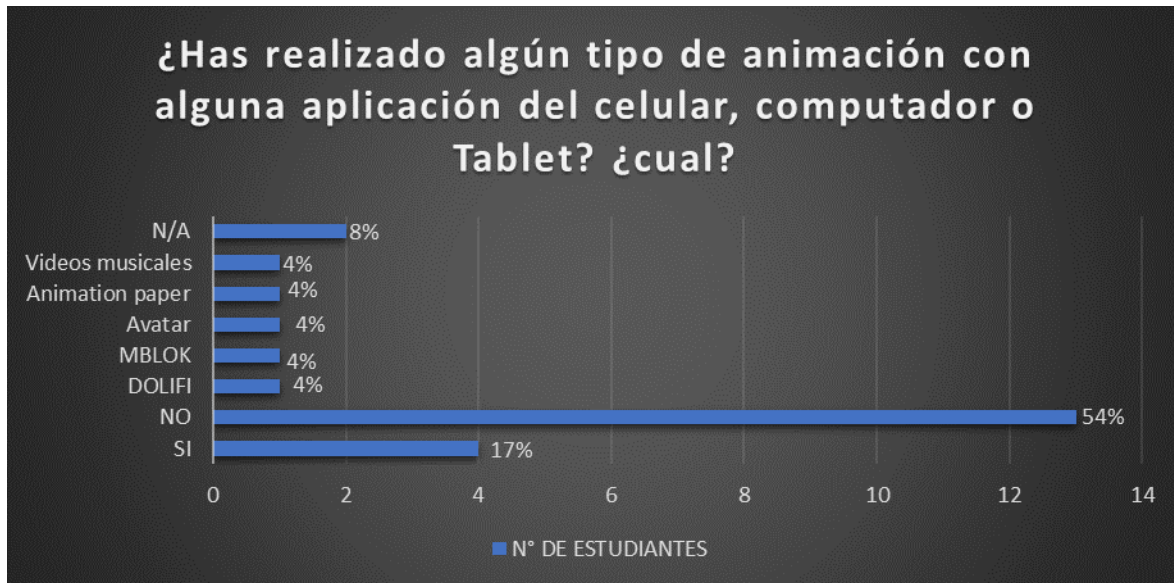
**Gráfica n° 6. Lo que necesita para hacer una historieta.**



Fuente: Elaboración propia.

Para saber que tan familiarizados están los 24 estudiantes, con aplicaciones que les permitan realizar animaciones se observa que un 54% es decir más de la mitad no ha tenido contacto con estas APP, un 17% si las ha utilizado, pero no nombran cual, y 5 estudiantes con el 4% cada uno, han tenido contacto con diferentes tipos de APP como: Dolifi, Mblok, Avatar, Animation Paper, Videos musicales y un 8% no responden a la pregunta (ver gráfica 7)

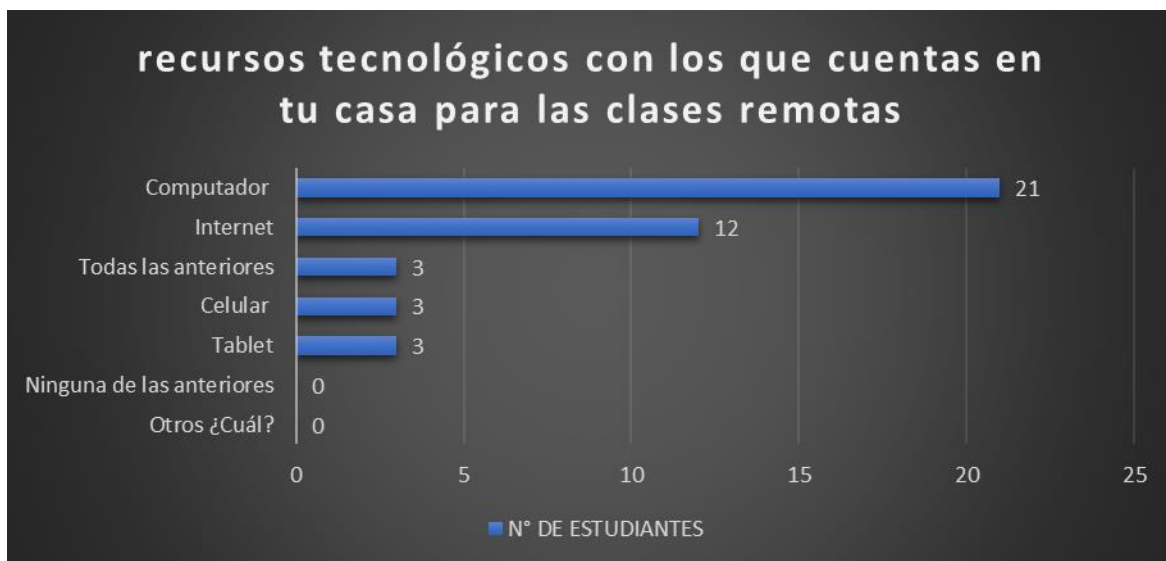
**Gráfica n° 7. Tipos de Aplicaciones que han usado.**



Fuente: Elaboración propia.

Con respecto a los elementos tecnológicos con que contaban los niños, se demostró que por lo menos, cada estudiante cuenta con un recurso tecnológico ya sea, computador, internet, celular, Tablet o todas las anteriores. (ver gráfica 8)

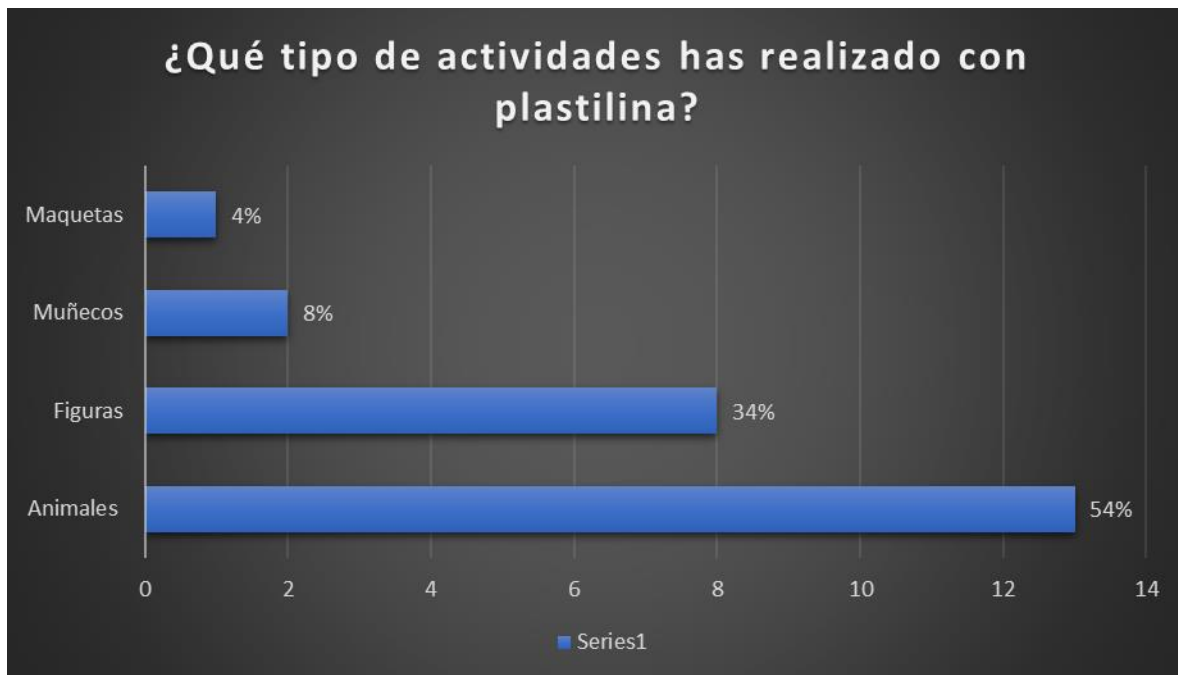
**Gráfica n° 8. Recursos tecnológicos con que cuentan.**



Fuente: Elaboración propia.

Por último, se quiso saber acerca de la técnica del modelado, que cosas habían realizado con plastilina. Se evidencia que los 24 estudiantes han tenido algún tipo de relación con este producto maleable, que el 54%, es decir, más de la mitad, han hecho animales, y que un 4% ha realizado maquetas. (ver gráfica 9.)

**Gráfica n° 9. Actividades con plastilina.**



Fuente: Elaboración propia.

Al identificar en los niños las dificultades que tenían para expresarse en forma escrita, y atendiendo a sus opiniones, junto con las apreciaciones de la docente, a quien se le realizó la entrevista, se recopiló información valiosa para el diseño del plan de acción.

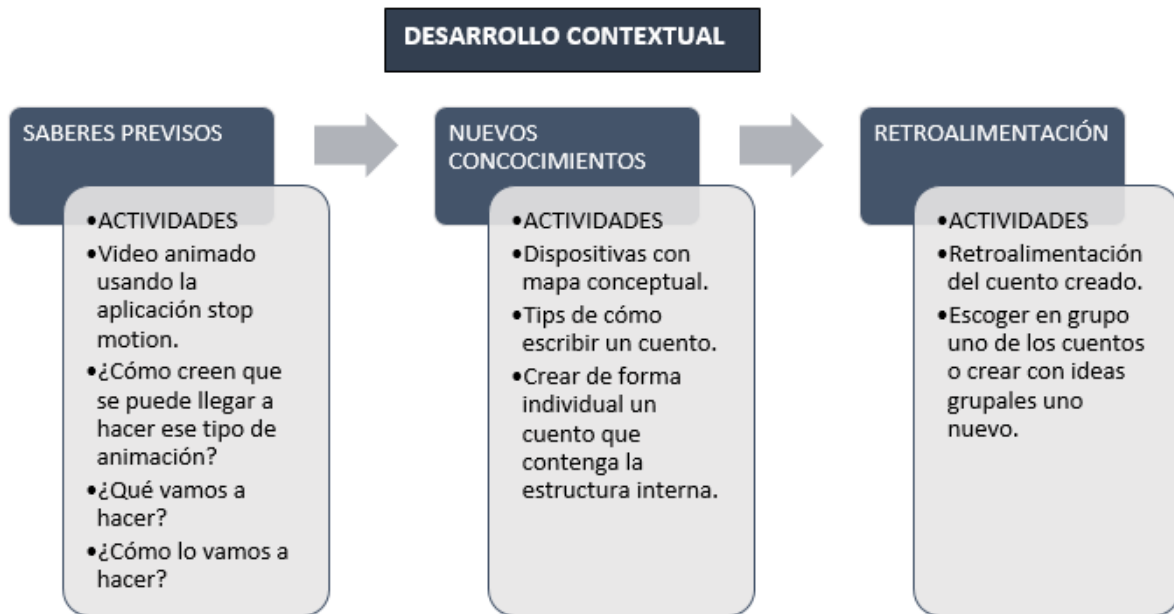
## 6.2 Plan de Acción

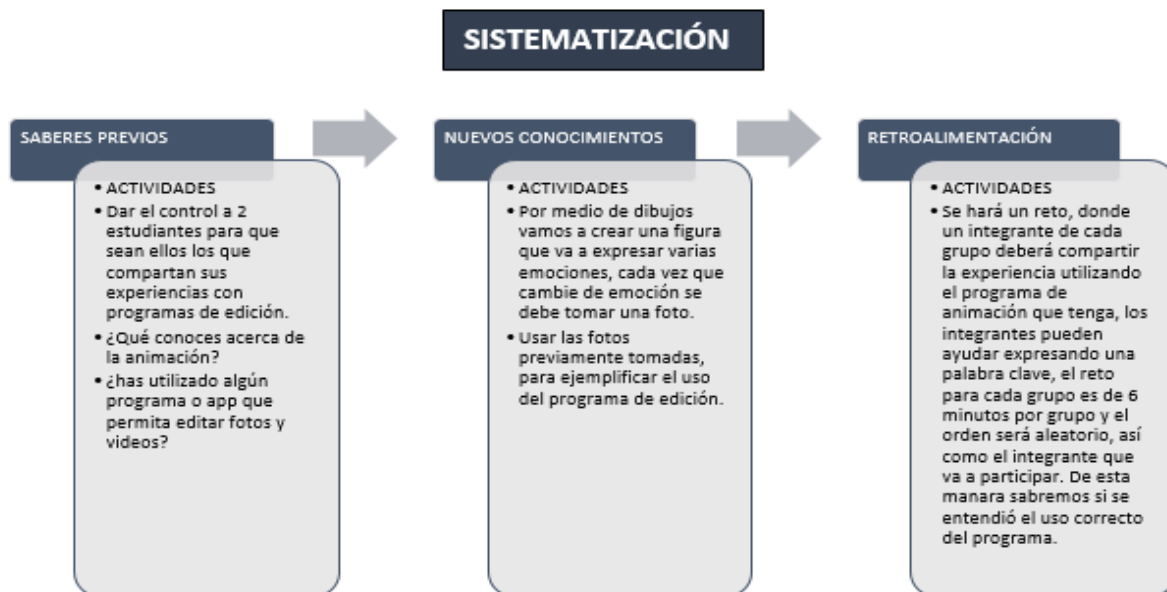
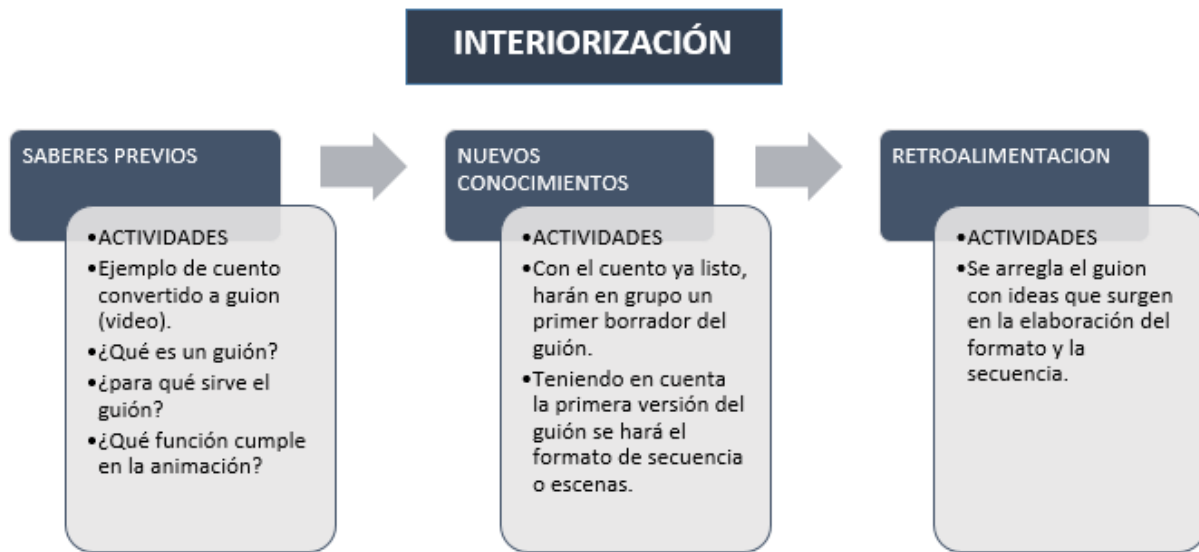
Teniendo en cuenta los resultados de la prueba diagnóstica, se puso en marcha la segunda fase correspondiente al diseño del plan de acción, en este caso se diseñó el taller investigativo,

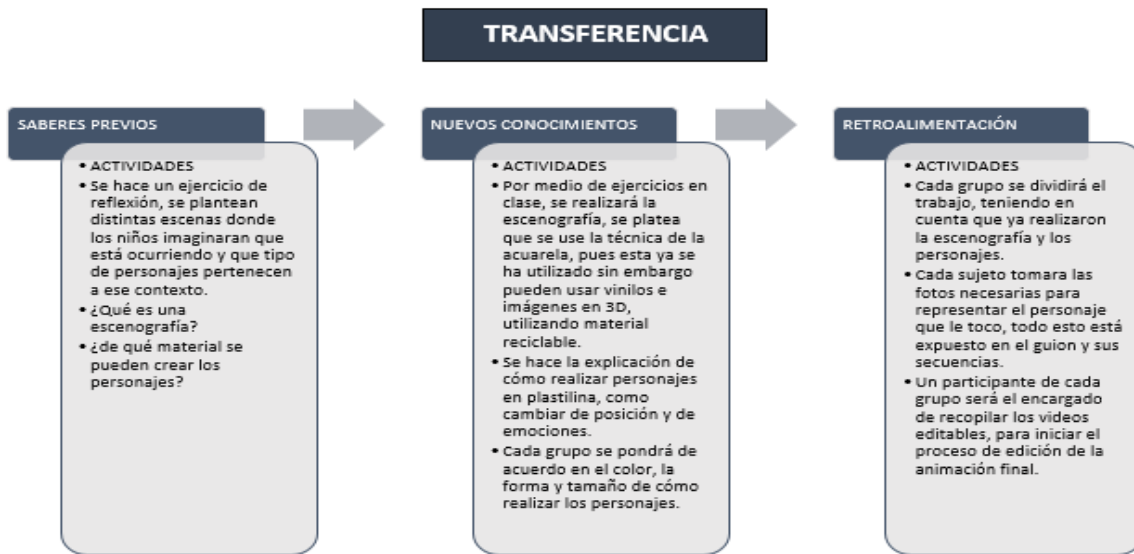
estructurado por una secuencia didáctica, siguiendo los lineamientos del modelo pedagógico de la Institución Educativa, que corresponde a la Modificabilidad estructural cognitiva y al aprendizaje significativo.

La secuencia se diseñó a partir de un proyecto de aula denominado Animaciones tipo Stop motion, (ver anexo D) en el que se pretendió que los estudiantes integran la escritura creativa y la animación, a través del uso de recursos tecnológicos y, a su vez lo conectarán con actividades artísticas, como el diseño de la escenografía y los personajes. Para su organización se siguieron los momentos del aprendizaje significativo: activación de presaberes, nuevo conocimiento y evaluación. (ver gráfica 10.)

**Gráfica n° 10. Secuencia didáctica.**







Fuente: Elaboración propia.

### 6.3 Aplicación

En esta fase se desarrolló el taller investigativo y se usó la técnica de la observación participante en la modalidad virtual, se recurrió a los diarios de campo para registrar todo lo que sucedía en cada sesión, y de esta manera recolectar la información necesaria. Se realizaron 12 talleres en 21 reuniones, con diferentes lapsos de tiempo. El trabajo se centró en la producción textual y en la creación de una animación, usando técnicas artísticas en acuarela y plastilina y en la parte tecnológica una APP llamada STOP MOTION STUDIO.

Para analizar los diarios de campo, se tomó como unidad de análisis el párrafo, identificando las ideas claves de cada uno de ellos. De esta manera, se hace reducción de datos mediante categorías que se pueden observan en las gráficas 11, 12 y 13. La matriz categorial completa se puede observar en el anexo J.

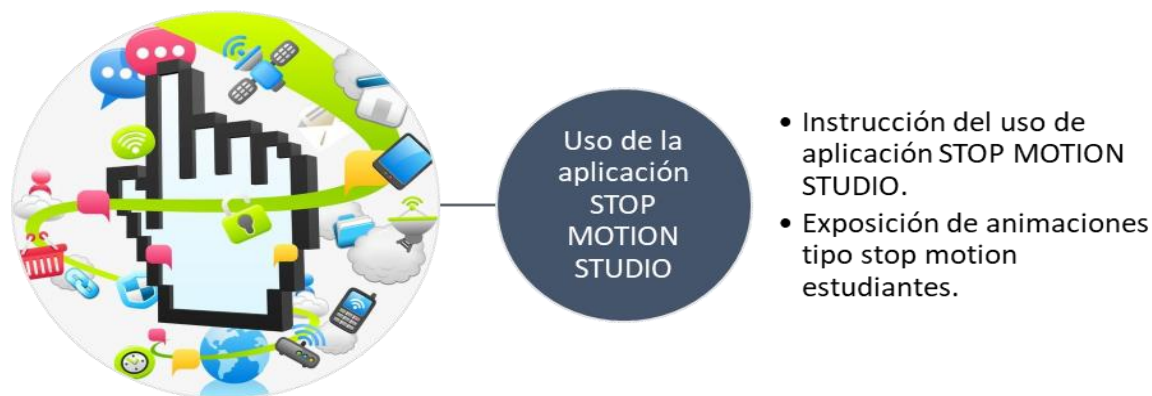
Las categorías de nivel 1, corresponden a los datos directos del diario de campo desde la voz de los actores. En la gráfica se pueden observar separados por viñetas.

Las categorías del nivel 2, son datos conceptuales que surgen de la reducción de los códigos de nivel 1. En las gráficas corresponden a los círculos azules.

Las categorías de nivel 3, surgen de la correlación de los datos conceptuales y de las categorías teóricas de la investigación. En las graficas corresponden a los círculos con imágenes alusivas a la categoría.

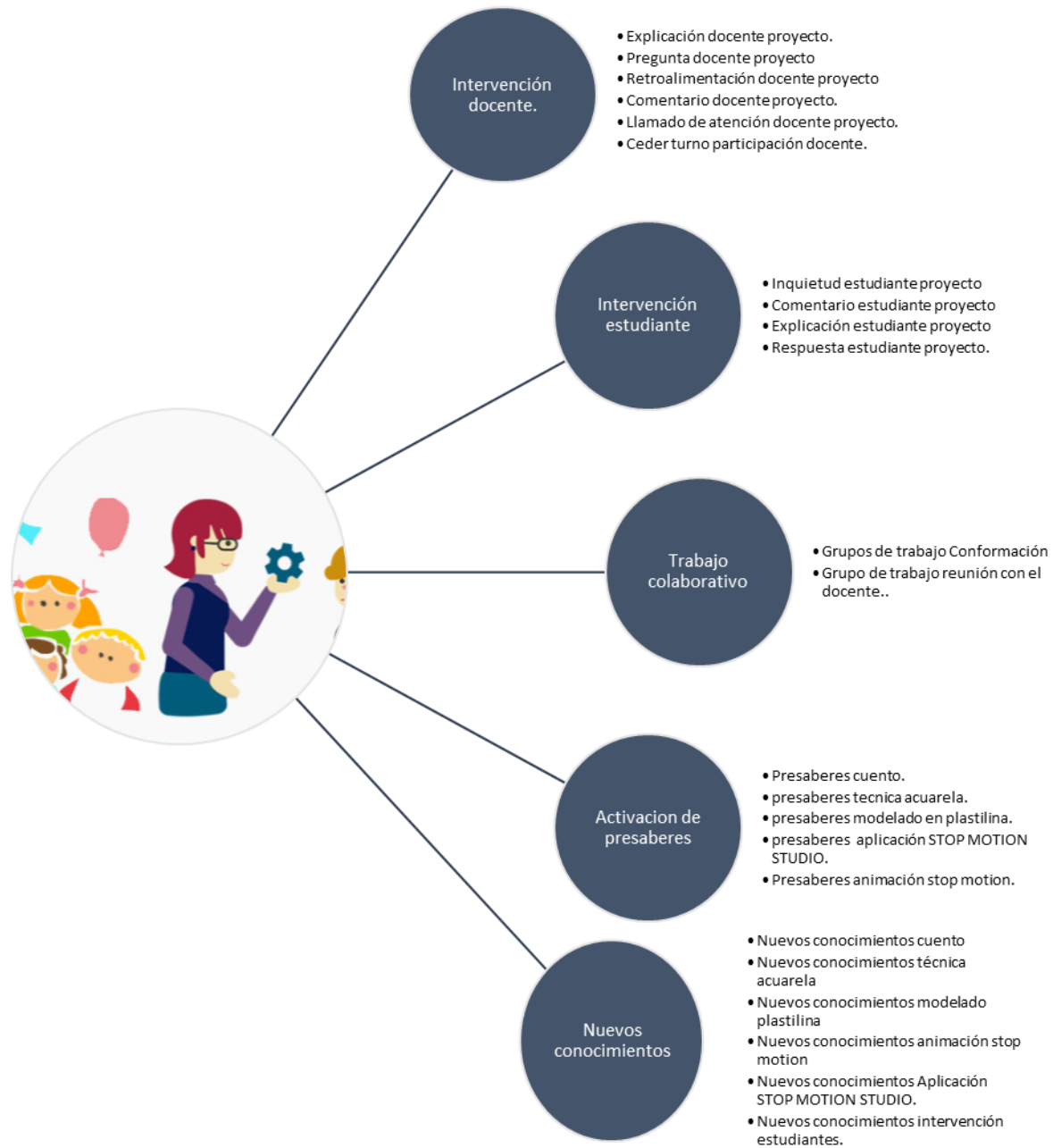
Para mantener la confidencialidad de los participantes a cada uno de ellos se asignó el número que le correspondía en la lista de clase y se agregó la palabra sujeto. Es decir, sujeto 1, sujeto 2, sujeto 3, etc. (ver un ejemplo de diario de campo en el anexo K)

**Gráfica n° 11. Categoría de nivel 3 (1). Componente tecnológico.**



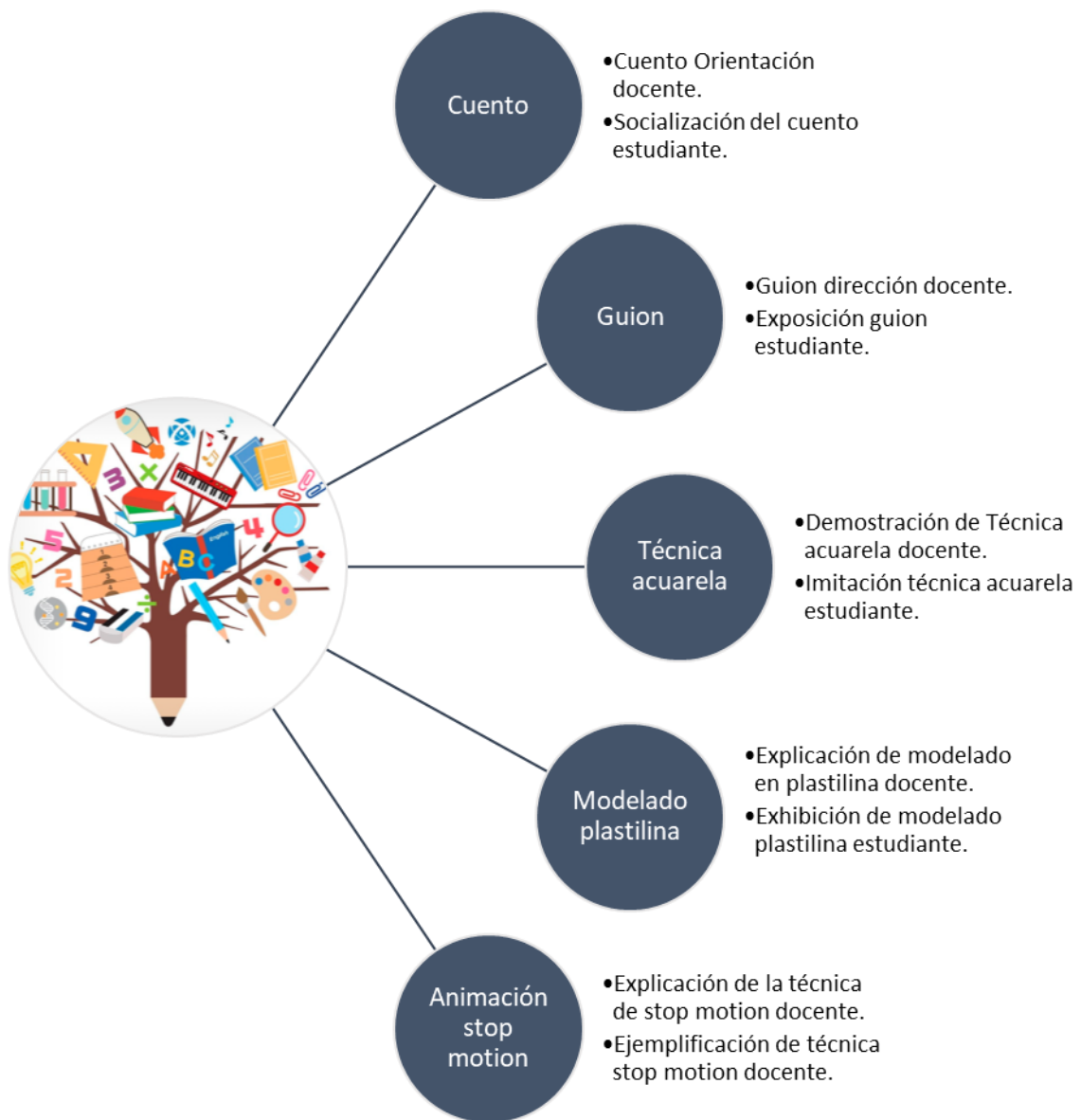
Fuente: Elaboración propia.

**Gráfica n° 12. Categoría de nivel 3 (2). Componente pedagógico.**



Fuente: Elaboración propia.

**Gráfica n° 13. Categoría de nivel 3 (3). Componente Disciplinar.**



Fuente: Elaboración propia.

El análisis de los diarios de campo evidenció la participación activa de los estudiantes en el proyecto de aula “animaciones en stop motion” puesto que al realizar la matriz categorial se observó la interacción que hubo entre docente investigador y estudiante, dando como resultado la categoría del componente pedagógico, también, se vio reflejado el dominio de los temas que se plantearon en el taller investigativo, originando de esta manera la categoría del componente disciplinar; por último se vio reflejada la necesidad del uso y manejo de computadores, plataformas, programas ofimáticos, así como también, de recursos informáticos como la APP Stop Motion Studio que sirvió para la realización de la animación dando paso al componente tecnológico (ver anexos J y K).

#### **6.4 Evaluación**

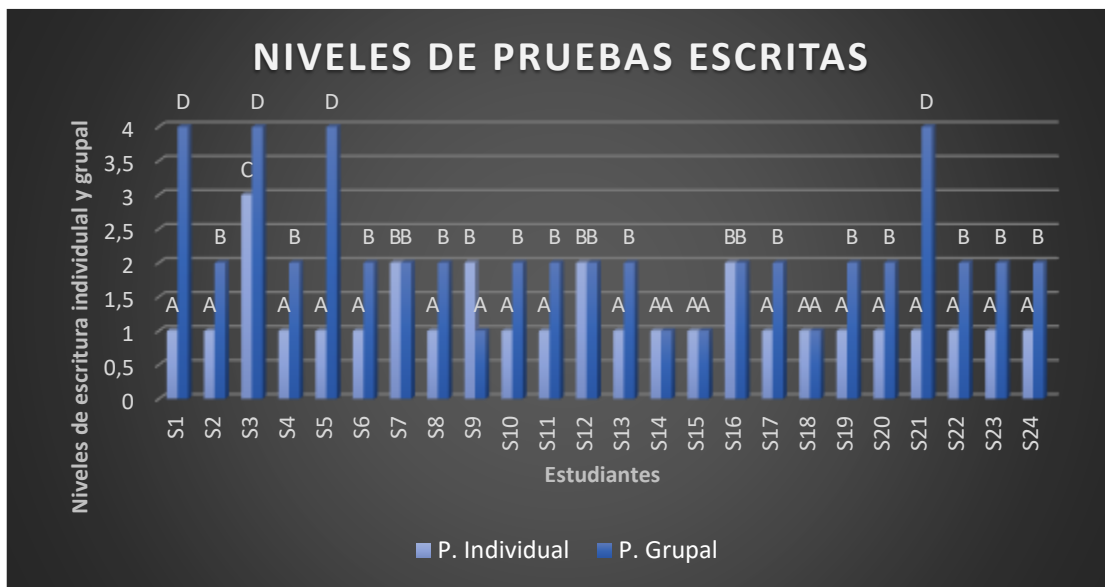
Para la evaluación de la propuesta, se complementó el análisis de los diarios de campo, con el análisis de contenido y el grupo focal.

##### ***6.4.1 Análisis prueba de escritura informal 2.***

Con la finalidad de saber que aportó el proyecto de aula, en la producción textual de los niños, se hizo una segunda prueba de escritura, para ello se evaluó el texto del guion creado en grupo, el cual fue analizado por la profesora de español, siguiendo la rejilla de Mauricio Pérez Abril (1999), Esto permitió observar el avance que hubo entre la escritura individual y la escritura colaborativa, toda vez que el análisis arrojó que de 24 estudiantes 15 subieron de nivel, 13 de nivel A al B es decir que pasaron de crear un escrito con oraciones simples a tener en cuenta los conectores o frases conectivas, 1 estudiante paso de crear un escrito relacionando las oraciones con los conectores, a narrar y argumentar la historia pensando en el interlocutor, es decir pasó de nivel C a D en la subcategoría de la pertinencia. 3 niños que se encontraban en el nivel A

subieron 2 niveles y se colocaron el nivel D, Por otro lado, 6 niños se mantuvieron en el mismo nivel de la primera prueba de escritura, de los cuales 3 pertenecían al nivel A y 3 en el nivel B, bajo la categoría de conectores con función, y 1 estudiante que ya establecía relación entre las oraciones usando la conectores, bajo de nivel y se ubicó en la categoría progresión temática, s decir estaba en el nivel B y bajo al A. (ver gráfica 14)

**Gráfica n° 14. Niveles de escritura individual y grupal.**



Fuente: Elaboración propia.

Estos resultados animan a incluir los procesos de escritura colaborativa en el desarrollo de esta habilidad. Uno de los objetivos de esta investigación era observar de qué manera se incentivaba la escritura creativa con el uso de Stop Motion, y los resultados muestran que no solo se incentivaba la escritura creativa, sino que se potencia el trabajo y la escritura colaborativa. Quedaría para un segundo ciclo de investigación-acción determinar de qué manera la escritura colaborativa, aporta en el proceso de escritura individual.

**6.4.2 Análisis de contenido.**

Del trabajo final que correspondió a la animación realizada por los niños con la App Stop Motion Studio (ver anexo 10), se hizo un análisis de contenido donde se destacaron cuatro categorías; escenografías, personajes, interacción, animación (ver tabla 3), las cuales permitieron conocer el aspecto procedimental de los grupos de trabajo y de sus integrantes, el cual se detalla en el anexo L.

**Tabla 3. Análisis de contenido de las animaciones.**

ANÁLISIS DE LAS ANIMACIONES			
Escenografía	Personajes	Interacción	Animación

ANÁLISIS DE LAS ANIMACIONES			
Escenografía	Personajes	Interacción	Animación
<p>Se encontraron tres tipos de escenarios: Bien terminado donde se refleja la técnica de acuarela, la ambientación es acorde con el guion. Con lamina impresa, no sigue indicaciones de la técnica pictórica. La ambientación concuerda con el guion. Con falta de una buena terminación, aunque se usó la técnica de la acuarela. Sin embargo, la ambientación, va acorde al guion.</p>	<p>Se hallaron tres tipos de materiales con los cuales realizaron los personajes: En plastilina. Con cartón y plastilina. Material de plástico. Además, la forma de ejecutar el modelado se encuentra en cuatro niveles: Excelente, bien pulido, definido y figurativo. Bien ejecutada, pulida y figurativa. Medianamente ejecutada, pues los personajes no se ven bien pulidos, aunque son figurativos. levemente</p>	<p>Se encontraron 6 formas de interacción: Dialogo entre los personajes, con sonidos de voces. Mudo con sonido de fondo. No hay interacción entre personajes. Mudo con sonido de fondo. Hay interacción entre personajes. Mudo con sonido de fondo. Hay poca interacción entre los personajes. Mudo sin sonido. Hay poca interacción entre los personajes. Dialogo a cargo del narrador.</p>	<p>Se hallaron cinco maneras de usar la aplicación STOP MOTION STUDIO: Movimiento lento. Se aproxima a un buen uso de la aplicación STOP MOTION STUDIO. Realizó un buen ejercicio de animación, usando el Stop Motion (SM), pero falto captar la idea del número de fotos por segundo. Movimiento lento. Usa la aplicación SM, pero no se ve el buen manejo de ésta ni de la técnica de animación pues, le faltó capturar un mayor número de imágenes. Movimientos lentos. Usa la aplicación STOP MOTION STUDIO, sin embargo, no se ve el buen manejo de esta, como tampoco de la animación</p>

ANÁLISIS DE LAS ANIMACIONES			
Escenografía	Personajes	Interacción	Animación
	<p>ejecutada, pues se evidencia poca pulcritud y no hay figuración.</p>		<p>stop motion pues falto capturar la idea del número de fotos por segundo, para que los movimientos se vieran fluidos.</p> <p>Movimiento acorde a lo sugerido. Hizo un buen uso de la aplicación STOP MOTION STUDIO y de la animación.</p> <p>Movimiento lento. Se aproxima a un buen uso de la aplicación STOP MOTION STUDIO, sin embargo, no supo cómo exportar el video. Realizó un buen ejercicio de animación usando el Stop Motion (SM), pero falto captar la idea del número de fotos por segundo.</p>

En términos generales se vio que la mayoría de los grupos, siguieron las indicaciones dadas con respecto al uso de la plastilina para crear los personajes, se tomaron el tiempo de aprender la técnica de la animación, así como de la aplicación STOP MOTION STUDIO, dando

como resultado una animación por grupo de trabajo, que fueron publicadas en el canal de YouTube de la investigadora, esto se puede evidenciar en el anexo M. Sin embargo, en cuanto a la escenografía, se observó poca acogida hacia la técnica de la acuarela.

**6.4.3 Grupo focal.**

Con el propósito de tener la voz de los niños, se realizó un grupo conformado por un estudiante por grupo de trabajo, es decir 6 niños, de esta forma se conoció su experiencia y el impacto que tuvo el proyecto de aula en su entorno escolar, se realizaron 9 preguntas, que circularon alrededor tres tópicos referidos al proyecto, la estrategia pedagógica, el uso de la aplicación Stop Motion Studio y la experiencia de integración del área de artística con la escritura y el uso de recursos tecnológicos (ver tabla 4)

**Tabla 4. Grupo focal.**

<b>ANALISIS DE GRUPO FOCAL</b>		
<b>PREGUNTA</b>	<b>TIPO DE RESPUESTA</b>	<b>DESCRIPTOR</b>
¿Qué te pareció el Proyecto?	Les gusto y les pareció divertido	Chévere y divertido.
	Difícil.	Me pareció difícil.
¿Qué piensas del desarrollo de las actividades?	Aporte de ideas.	Chévere aportar la idea de cada uno.
	Poner en práctica habilidades.	Buenas, porque coloque en práctica mis habilidades
	Falta de información.	Falto más información de las fechas de entrega
¿Qué apoyo recibiste de parte de la docente?	Explicaciones y correcciones	Tu nos enseñaste, nos explicaste las técnicas, nos corregiste.
	Enseñó por medio de	Nos enseñaste por medio de ejemplos.

<b>ANALISIS DE GRUPO FOCAL</b>		
<b>PREGUNTA</b>	<b>TIPO DE RESPUESTA</b>	<b>DESCRIPTOR</b>
	ejemplos.	
¿Qué aprendiste en este proyecto?	Utilizar la creatividad.	Aprendí que puedo ser muy creativo.
	Mostrar capacidades	Aprendí a demostrar las capacidades sin miedo.
	Aprender día a día	Aprendí que cada día aprendo cosas nuevas.
	Trabajar en equipo.	Aprendí a trabajar en equipo.
¿En qué te ayudo el proyecto para escribir historias?	Creatividad.	A ser más creativo.
	Redactar mejor.	Redactar mejor.
	Reforzar	A reforzar cosas que ya sabía.
¿Qué fue lo que más te animo a escribir la historia para el proyecto?	Escoger el tema	Que se pudo escoger el tema.
	Escribir lo que nos gusta.	Hice una historia a mi gusto.
¿Qué importancia tuvo reunir en un proyecto el arte, la escritura y la tecnología?	Escribir en artística.	Escribir en artística.
	Desarrollar la creatividad.	Desarrollo de la creatividad.
	Refuerzo de las asignaturas.	Reforzar todas las materias.
¿Para qué te sirvió la tecnología en este proyecto?	Para proyectar una película.	Para hacer una película.
	Para la investigación.	Para investigar.
	Para la comunicación y trabajo en equipo.	Para trabajar en equipo y comunicarnos.
¿Cómo te pareció	Les gusto.	Me encanto.

<b>ANALISIS DE GRUPO FOCAL</b>		
<b>PREGUNTA</b>	<b>TIPO DE RESPUESTA</b>	<b>DESCRIPTOR</b>
la aplicación stop motion para realizar animaciones?	Fácil.	Fácil de manejar.

En general se pudo detectar que el desarrollo del proyecto de aula fue útil, divertido e importante, pues quedo demostrado que los niños desarrollaron habilidades creativas con la invención de los cuentos, creación de personajes y adaptación de la historia en una animación, que aprendieron cosas nuevas cuando practicaron con la APP Stop Motion Studio y realizaron el video con la técnica del stop motion, reforzaron conocimientos cuando crearon la escenografía a partir de la técnica de la acuarela y crearon un guion. Por otro lado, fortalecieron el trabajo en grupo, aunque al parecer fue uno de los retos más fuertes que enfrentaron, pues no era fácil depender de otras personas teniendo en cuenta el limitante de trabajar de forma virtual ya que ciertos procesos requerían de la presencialidad.

## 7. Hallazgos y Discusión

Para estructurar este capítulo se tienen en cuenta las preguntas orientadoras de la investigación haciendo la triangulación de datos y la triangulación teórica.

Con respecto a la primera pregunta, sobre las características de la escritura que tenían los estudiantes en el diagnóstico, se observó que cuando se les indico escribir una historia basados en tres imágenes, los niños solo enunciaron el tema sin desarrollarlo, sin entrar en detalles, sin tener en cuenta la estructura. Esto quedó evidenciado en la prueba informal de escritura que ellos realizaron, donde el 75% de los estudiantes estaban en el nivel A, siendo este el más bajo, para los grados de 3° a 5° de primaria, según la rejilla de Pérez Abril (1999). El desinterés de redactar, se ocasionó cuando se informó que la actividad no era calificable y tampoco obligatoria, con esto quedó demostrado que el aprendizaje está ligado a las notas y no al conocimiento, Esto en concordación con Ferreiro (2016), quien señalaba que los problemas de aprendizaje, empezaron cuando escribir se convirtió en una obligación y no en una elección, y leer no era para obtener más conocimiento, sino, para mostrarse interesante ante la sociedad.

Ahora bien, de acuerdo con lo que expresó la profesora en la entrevista, se identificaron las posibles estrategias, a seguir para incentivar la escritura. Una de ellas podría ser proponerles temas de su entorno, como expresa Lerner (2001) “si queremos que en la escuela exista la cultura escrita, se hace necesario reconceptualizar el objetivo de la enseñanza, que este tome como referencia las prácticas sociales” (pg. 1-6). Otra posibilidad, es que ellos puedan escoger temas de su interés, usando diversas dinámicas y la tecnología como apoyo, así como afirma Álvarez (2008) basándose en las ideas de Rodari que “las prácticas de escritura integran el conocimiento y destrezas adquiridas por la improvisación, el juego, el azar, la redundancia y la reflexión” (85).

Otra estrategia que se puede llevar a cabo es la lectura, así como señala Álvarez (2008) que “escribir siempre es un acto de elaboración del mundo y de reelaboración de lo leído, del modo de leer y del contenido de esas lecturas” esto se complementaría siempre y cuando esta lectura sea del agrado de niño, (pág. 85).

Cuando se indagó con los niños si les gustaba escribir, un 79% repuso que sí, señalando al menos 10 tipos diferentes de textos en sus preferencias de escritura. Lo que reafirma, que a los niños les gusta escribir sobre temas de su interés, por eso se hace necesario como dice Lerner (2001) “que la escuela sea una comunidad de escritores que producen sus propios textos, para dar a conocer sus ideas, expresar sus emociones e incitar a sus lectores”. (P.2)

Teniendo en cuenta lo que se encontró en esta primera fase se procede a diseñar un plan de acción teniendo en cuenta los gustos de los niños y las apreciaciones de la docente de español.

En cuanto a las características que debía tener una propuesta que integrara el área de artística, la escritura creativa y las TIC, se estructuró una secuencia didáctica, cuya caracterización parte de los lineamientos pedagógicos tomados del aprendizaje significativo y la Modificabilidad Estructural Cognitiva (que corresponden a los enfoques pedagógicos que figuran en el PEI de la institución). De acuerdo con esto la secuencia se organizó en cuatro momentos de aprendizaje: **el desarrollo contextual**, que tiene que ver con los presaberes; **la interiorización del saber** que hace referencia a los nuevos conocimientos que puede aportar el mediador; **la sistematización** que refiere a la lógica que el estudiante encuentra en sus nuevos conocimientos a partir de la práctica o la experiencia y, **la transferencia** que esta referenciada a la aplicación de los conocimientos en otros contextos.

La importancia de formular un proyecto de aula posibilitó la integración de las áreas de artística, español y tecnología y sus actividades fueron enfocadas en las necesidades de los niños,

dice Orrú (2003) que, “comprender cuál es la finalidad de una actividad o cuál es su relevancia para la persona que se realiza, son atributos del significado que tienen su importante papel en la mediatización”. (pág. 46). Por tanto, se tuvo en cuenta la intervención del estudiante, donde él preguntaba, tenía inquietudes, respondía y hacía comentarios; donde el mediador era quien resolvía dudas, explicaba, retroalimentaba, hacía comentario, llamadas de atención y cedía turnos de participación.

Como tercera característica la propuesta debía enfocarse en el trabajo colaborativo, por consiguiente, se conformaron 6 grupos de trabajo con 4 integrantes cada uno, en los cuales aprendieron a confiar el uno en el otro, a tener paciencia, respeto sobre las ideas de cada uno, un ejemplo de esto, fue cuando reunidos en grupo, aportaron sus opiniones personales para la realización del cuento, luego la reescritura y finalmente la realización de su animación, para que está quedara lo mejor posible. Es importante resaltar que el desarrollo de la propuesta debió hacerse en la modalidad remota, con el apoyo de la plataforma de Google meet, para la realización de las clases, por ello se optó que el desarrollo de las animaciones se hiciera por escenas distribuidas entre los participantes del grupo, lo que generó algunas dificultades en términos de la uniformidad del producto final.

Sin embargo, para que el tema de la virtualidad no se convirtiera en un inconveniente, la creación de salas alternas para cada grupo tomó gran relevancia a la hora de esclarecer, aportar ideas, ponerse de acuerdo y resolver dudas. Así como también fue crucial la activación de presaberes en cada actividad, puesto que esto permitió que los niños se contextualizarán y fuese fácil recibir los nuevos conocimientos.

La propuesta consiguió tener un efecto positivo en los niños, esto quedó evidenciado en el grupo focal, donde los niños opinaron que: aprendieron a ser creativos, a demostrar las capacidades sin miedo, a que cada día aprendían cosas nuevas y a trabajar en grupo. (ver tabla 4)

Por otra parte, En la prueba diagnóstica se identificó que los niños del grado 5° estaban acostumbrados a escribir lo que se les pedía que escribieran, así que para incentivar su producción textual voluntaria se pensó en escritura con propósito, por esta razón hacer un video animado era una opción pertinente pues este debía llevar un proceso de escritura y reescritura para poder planificar la historia los escenarios y los personajes, así que la técnica de Stop motion fue la escogida por su versatilidad, facilidad y poca necesidad de equipo técnico, además que aportaba “ un pretexto pedagógico para entrelazar el desarrollo de habilidades de pensamiento, el currículo y el uso de las TIC como herramienta para alcanzar objetivos de aprendizaje”(Morales, 2019). Ya que además de brindar satisfacción de crear su propio estilo de cine mejoró el uso de signos de puntuación, así como también mantener la cohesión y la coherencia de un escrito.

Al tener presente que tipo de animación se quería realizar se hizo la búsqueda de un programa o aplicación que permitiera la edición del video sin contratiempos ni complicaciones por esta razón se seleccionó STOP MOTION STUDIO, una aplicación que tenía características de fácil manejo, fácil descarga, fácil proceso de edición y exportación, además que era gratis para dispositivos móviles y posibilitaba el trabajo en los celulares y Tablet, debido a que estos eran, los recursos con los que contaban los estudiantes en sus casas, es decir, que simplificaba el trabajo y les permitía a los niños concentrarse en la escritura creativa y en la elaboración de los personajes y sus escenarios, luego fue reafirmado por los niños en el grupo focal, cuando se les pregunto ¿Cómo te pareció la aplicación stop motion para realizar animaciones? A lo cual algunas de sus respuestas estaban enfocadas a la facilidad de manejo. (ver tabla 4).

Con respecto, a los cambios que se vieron reflejados en el área de artística, se logró que los niños escribieran un cuento de forma individual y grupal, donde y a pesar de que la mayoría no tuvieron en cuenta algunas de las características propias del tipo de texto, hicieron el ejercicio. Se consiguió que en artística se usaran recursos informáticos con fines pedagógicos mejorando habilidades en la creatividad, en la escritura, en la lectura y en la motricidad esto se evidenció en las animaciones realizadas (ver anexo N). También se vio reflejado la apropiación y el desarrollo de las técnicas del modelado y pintura, dándole una utilidad más allá de lo estético, dando de alguna manera el reconocimiento que merece esta área.

Cuando se habla de posibilitar o de que tanto pueden hacer las TIC para lograr un aprendizaje significativo, Lozano, S. (2014) dicen que son instrumentos, pero que no, son el cambio, el cambio lo da el docente, quien debe formarse constantemente para poder integrar las potencialidades tecnológicas y de esta manera buscar el mejor modelo didáctico, que sea capaz de mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje. (pág. 149). Dicho de otra manera, el mediador es que se encarga de buscar la manera de facilitar procesos que son complejos y que se puede apoyar en recursos informáticos.

Los estudiantes por pertenecer a la institución educativa tienen asignado un correo electrónico institucional, el cual es usado para asignar y acceder a las clases virtuales; además, cuenta con otro tipo de aplicaciones que facilitaron el proceso de comunicación entre el grupo, este es el caso de una mensajería multiplataforma llamada Hangouts, que permitió que los grupos estuvieran en contacto diariamente, por si algún integrante del grupo necesitaba ayuda. Por otro lado, se usó la aplicación de videoconferencias Google Meet, que se utilizó para las reuniones en

grupos de trabajo y en sí, para toda interacción entre docente-estudiante durante todo el proyecto de aula “animaciones en Stop Motion”.

El hecho de que el proyecto se haya desarrollado de forma virtual hizo necesario contar con herramientas para la escritura, así que los niños al estar familiarizados con el programa de Word, escribieron su cuento individual y grupal en este programa que les ayudo a procesar y organizar el texto, para luego ser enviado por el correo y pudiese ser corregido.

Por otro lado, realizar la animación requería de un proceso, así que los niños después de adaptar el escenario y los personajes de su escena proceden a tomar las fotos utilizando la aplicación STOP MOTION STUDIO, donde también lograron adicionar sonido, efectos, audio y música, para así poder exportarlo y ensamblarlo, así obtener la animación final.

Los recursos informáticos favorecieron, en primer lugar, los procesos de producción textual de cuentos y guiones, con el fin de diseñar, finalmente, la animación de ese escrito. Todo el proceso anterior, se puede evidenciar en los diarios de campo correspondientes al componente disciplinar de la categoría ubicada en el nivel 3; como resultado del paso a paso minucioso y detallado que se ejecutó para cumplir con los objetivos propuestos.

Es necesario seguir implementando este tipo de proyectos donde se generen contextos con las TIC, al ser un componente integrado a cada área del conocimiento, es relevante para los procesos de enseñanza y aprendizaje.

## 8. Conclusiones

Antes de iniciar la propuesta, la escritura creativa de los niños se caracterizaba por producir textos con más de una oración, siguiendo el hilo temático, pero con dificultad para establecer relaciones entre las ideas, hacer uso adecuado de los conectores y de los signos de puntuación. Además de limitaciones en cuanto a la función pragmática y las condiciones de la estructura textual. Sin embargo, se observó un cambio positivo en su escritura del texto individual al texto grupal, en términos de cohesión, coherencia y puntuación, el cual podría explicarse porque se siguió un proceso completo que partió de la elección del tema de su interés para la escritura y reescritura individual de un cuento, la fusión del cuento individual en uno grupal con aportes de todos, la conversión del cuento al formato de guion y finalmente, el cambio de formato del texto escrito a la animación. Con este proceso se pudo constatar la importancia que tiene la motivación para la escritura en los niños de quinto grado.

Incluir los procesos de escritura en el área de artística, requiere una búsqueda de diversas formas de expresión tanto escritas como visuales. En ocasiones la escritura es vista como la transcripción e interpretación de códigos, más no, como un canal donde se puede manifestar las emociones, el imaginario o interpretar su realidad, puesto que las más conocidas apuntan a las artes plásticas. Por ende, se hizo necesario buscar y aplicar actividades que fueran recíprocas y de esta forma se complementarían.

La educación artística es una asignatura, que se asumió como eje potencialmente transversal, puesto que desarrolló habilidades técnicas, estéticas y prácticas, desde diferentes campos del conocimiento para generar un nuevo saber o un nuevo producto, a la vez que permite variedad de aprendizajes desde otras áreas del conocimiento.

En esta investigación cobró relevancia el diseño de un proyecto de aula, bien diseñado y estructurado, donde el contenido de las actividades que se plantearon eran acorde a las necesidades de los niños, posibilitando de esta manera, la integración de las áreas de artística, lenguaje y tecnología, con el fin de que los niños se pudieran expresar usando formatos narrativos actuales, como la animación.

Por otro lado, el trabajo colaborativo, favoreció los procesos de escritura, realización de escenografías, creación de personajes. Sirvió como estrategia para fortalecer la responsabilidad, la comunicación y la interdependencia, aspectos que se habían dejado de lado como consecuencia de la educación remota y que son necesarios para el desarrollo social de los niños, dejando abierta la posibilidad, de un segundo ciclo de aplicación para determinar que otros aportes ofrece el trabajo colaborativo en la presencialidad.

Herramientas como la APP STOP MOTION STUDIO permitieron simplificar procesos de las animaciones tipo stop motion, que consiste en que objetos inanimados adquieran movimiento. Por eso se tuvo en cuenta a la hora de elegirla, esta propicio la producción textual en los niños, además de que es versátil, relevante y fácil de manejar.

La Artística no se veía como un área académica, por lo tanto, para los estudiantes los procesos de escritura no hacían parte de ella. Plantearles un proyecto para crear una animación, generó un cambio en la perspectiva de los estudiantes, se animaron a escribir un cuento, a corregirlo, a crear un guion, siguiendo un proceso hasta llegar a realizar una animación utilizando la App Stop Motion Studio. En este sentido, este recurso informático, si bien no es una herramienta de escritura, posibilitó la transcripción de una narrativa escrita a un formato animado, lo que generó en los estudiantes interés y motivación por desarrollar esta habilidad, y ratificó lo importante que es, que este proceso tenga un propósito claro para ellos.

## 9. Recomendaciones

Al ser una IA, de la cual sólo se desarrolló el primer ciclo, se podría ajustar el plan de acción con los resultados de la evaluación, de los cuales se destacaron las actividades de creación de escenarios con la técnica de la acuarela y los personajes hechos con plastilina. En vista de que, no hubo cierta uniformidad, es importante tener en cuenta que, cuando se retome, se permita elegir los materiales y la técnica que los niños quieren trabajar, esto para tener en cuenta las habilidades motoras de forma individual.

Teniendo en cuenta que esta experiencia se realizó desde las clases remotas, sería muy importante implementarla en la presencialidad, se podría esperar que, al superar las dificultades que trajo la comunicación virtual para el trabajo colaborativo, mejoré la calidad del producto final.

Es necesario que la institución promueva un cambio pedagógico donde se incluyan proyectos de aula, que integren la TIC Con las demás áreas de conocimiento y se rescate la cualidad del área de artística como eje transversal. También es necesario que los docentes del área de artística, reflexionen sobre la relevancia que tiene mostrar la potencialidad que esta proyecta.

Es pertinente que los docentes aprovechen los espacios físicos y recursos tecnológicos con que cuentan, para generar contextos enriquecidos con las TIC, y así lograr un aprendizaje significativo.

Se recomienda que para un segundo ciclo de la investigación-acción, se incluya un análisis de los cambios en los procesos de escritura individual a partir de la escritura colaborativa

### Referencias Bibliográficas

- Acaso, M. (2009). *La educación artística no son manualidades*. Catarata.
- Adell, J. (1997). Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información. *EduTec. Revista electrónica de tecnología educativa*, (7).  
<https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/570>
- Agudelo, P. (2018). La Producción Textual Narrativa A Través De Recursos Informáticos.
- Alcántara, L. (2020). Stop motion studio para un aula de cine. INTEF.
- Álvarez-Rodríguez, M. D., del Carmen Bellido-Márquez, M., & Atencia-Barrero, P. (2019). Enseñanza artística mediante TIC en la Educación Secundaria Obligatoria: Análisis de herramientas docentes en línea. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 19(59).
- Álvarez Rodríguez, M. I. (2009). Escritura creativa: Aplicación de las técnicas de Gianni Rodari. *Educere*, 13(44), 83-87.
- Arenas, C. (2012). Lo narrativo y visual de “Voces en el parque”: una propuesta didáctica interdisciplinaria en el aula de secundaria. *Edarte, Grupo de investigación (ed.) (2013). Investigar con jóvenes: ¿Qué sabemos de los jóvenes como productores de cultura visual? Pamiela–Edarte (UPNA/NUP)*.
- Arias, R, Bohórquez, O., & Umaña, C. (2020). Diseño e implementación de un blog como recurso tecnológico para el estímulo de la creación artística. grados 4° y 5°, Institución Educativa El Guafal, Monterrey.
- Ávila, W. D. (2012) *Hacia una reflexión histórica de las TIC. Hallazgos*.
- Bayona, J. & Orduz, Y. (2017). *La Composición De Textos Líricos Desde El Aprendizaje Significativo Mediado Por Tic (Universidad Industrial de Santander, Escuela De Educación)*.
- Bustillo, G., León, L., Montoya, I., & Piñeros, O. (2019). *¡Lo lees, lo escribes, lo vives!:* propuesta para la promoción de la lectura y la escritura y sus usos pedagógicos en el aula en el colegio OEA IED. uri: <https://repositorio.idep.edu.co/handle/001/224>.
- Bruno, C., González, M., & Fernández, M. (2009). La escritura creativa en E/LE. *Recuperado de <https://sede.educacion.gob.es/publiventa/d/14456/19/0>*.
- Carcedo, P. G. (2011). *Escritura creativa y competencia literaria. Lenguaje y textos*, (33), 49-60.

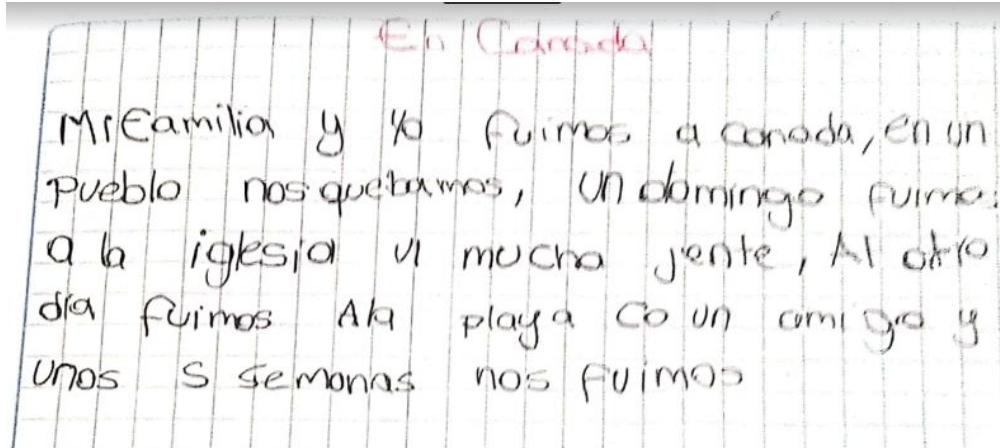
- Castells, M. (2004). *La era de la información: economía, sociedad y cultura (Vol. 1). Siglo XXI.*
- Fargas, J. (2008). *El encuentro del arte, la ciencia y la tecnología. Razón y palabra, 13(65).*
- Farro, C. (2020). La educación artística y su importancia para la formación integral de los estudiantes.
- Fernández, A. & Barreira, A. (2015). Stop-Motion: Estrategia de Imagen y Comunicación para la mejora de la convivencia. *Revista de Estudios e Investigación en Psicología y Educación, 191-195.*
- Ferreiro, E. (2016). *Pasado y presente de los verbos leer y escribir.* Fondo de cultura económica. Sección 1.
- Field, S. (2002). *El manual del guionista: ejercicios e instrucciones para escribir un buen guión paso a paso.* Plot.
- Gil, J. y Marfil, R. (2018). *El empoderamiento del alumnado a través de las TRIC. Creaciones narrativas a través de stop motion en educación primaria. index. comunicación, 8(2), 189-210.*
- Giráldez, A., & Pimentel, L. (2011). Artes y tecnologías en la escuela. *Educación artística, cultura y ciudadanía, 127.*
- Gómez, M. (2016). *Los Recursos Informáticos En La Producción Textual De Niños Y Niñas Del Grado Segundo De Primaria De Una Institución Educativa De Bucaramanga* (Universidad Industrial de Santander, Escuela De Educación).
- Guido, S. (2012). *Cine de la Edad de Piedra: una aproximación a la obra de William Kentridge.* Avatares de la Comunicación y la Cultura, (4).
- Hargreaves, D. (1991). *Infancia y educación artística (Vol. 20). Ediciones Morata.*
- Herreras, E. B. (2004). La docencia a través de la investigación-acción. *Revista iberoamericana de educación, 35(1), 1-9. Pág. 5*
- Izquierdo, G. (2015). *Informantes y muestreo en investigación cualitativa.* Investigaciones Andina, 17(30), 1148-1150.
- Kentridge, W. (2014). *Six drawing lessons (p. 87). Cambridge, MA: Harvard University Press.*
- Koun-Tem, S., Wang, C. H., & Ming-Chi, L. (2017). Stop-motion para la alfabetización digital en Educación Primaria= Stop-motion to Foster Digital Literacy in Elementary School.

- Lapuente, Á. M. (2015). *Arte y tecnología. Herramientas conceptuales, cambio y evolución a través de espacios significativos en la primera década del siglo XXI* (Doctoral dissertation, Universitat de València, Facultat de Filosofia i Ciències de l'Educació).
- Latorre, a. (2005). *La investigación-acción. Conocer y cambiar la práctica educativa*. Editorial Graó
- Lerner, D. (2001). *Leer y escribir en la escuela: lo real, lo posible y lo necesario* (pp. 1-6). Fondo de económica.
- Levis, D. (2006). Tecno-arte digital: aproximación. *La Puerta FBA*.
- Lozano, S. (2014). Prácticas innovadoras de enseñanza con mediación TIC que generan ambientes creativos de aprendizaje. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 43, 147-160.
- Luengo, M. (2013). *La animación Stop Motion. Técnicas y posibilidades artísticas*. Cut-out: Siluetas animadas.
- Martínez, M. (1998). *La investigación cualitativa etnográfica en la educación*. Circulo de lectura alternativa. Pág.8
- Mckee R. (1997). *El guion. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Alba minus.
- Ministerio de Educación Nacional (2000). *Lineamientos Curriculares en Educación Artística*.
- Ministerio de Educación Nacional. (2010). *Orientaciones pedagógicas para la educación artística en básica y media*. Recuperado de: [https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-89869\\_archivo\\_pdf2.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-89869_archivo_pdf2.pdf)
- Morales Cuervo, H. L. (2015). *Alfabetización multimodal a partir de la creación de animaciones stop motion*. Universidad de La Sabana
- Orrú, S. (2003). Reuven Feuerstein y la teoría de la Modificabilidad cognitiva estructural. *Revista de educación*, 332, 33-54.
- Pérez, A. (1999). Evaluación de competencias para la producción de textos. Pruebas masivas en educación básica en Colombia. *Alegría de Enseñar*, 38. 14 – 76.
- Plan Educativo Institucional (PEI), *Colegio Nuestra Señora del Rosario de Floridablanca*.
- Purves, B. (2010). *Animación básica 04: Stop-motion (Vol. 4)*. Publicaciones Ava.

- Restrepo, I. (2012). Arte digital y educación artística: emergencia de nuevas prácticas pedagógicas en la ciudad de Medellín. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (36),1
- Ríos, A. S. G. (2005). *Enseñanza y aprendizaje en la educación artística*. El artista, (2), 80-97.
- Rodari, G. (1983). *Gramática de la fantasía. Introducción al arte de inventar historias*. Ed. Argos, Vergara SA, 27.
- Ruiz, A. (2013). *El uso del stop motion como medio para potenciar y desarrollar las capacidades del alumnado* (Masters thesis).
- Suárez, J. (2019). *Las TIC en el desarrollo del pensamiento artístico perceptivo y creativo: una estrategia de enseñanza* (Master's thesis, Universidad de La Sabana).
- Timbal, L. (1993). *Escritura creativa*, Editorial EDAF libros.unlp.edu.ar.
- Vega, O. (2016). De las TIC en la educación a las TIC para la educación.
- Velázquez, J. (2009). La transversalidad como posibilidad curricular desde la educación ambiental, *Revista Latinoamericana de estudios Educativos*. (pág. 36)
- Wicaksono, F. A., Hidayati, I., & Septiani, W. E. (2021). Improving the Students' Speaking Ability of Report Text through Stop Motion Video Technique in Junior High School.

## Anexos

## Anexo A. Prueba informal de escritura. (diagnostico)

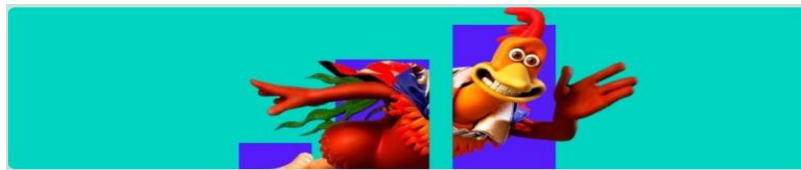


En Canada  
Mi familia y yo fuimos a Canada, en un  
pueblo nos quedamos, un domingo fuimos  
a la iglesia vi mucha jente, Al otro  
dia fuimos a la playa con un amigo y  
unos 5 semanas nos fuimos

**Anexo B. Entrevista a la docente de español.**

1. ¿Cómo ve el interés por la lectura en los niños de quinto grado?
2. ¿En su experiencia como docente del área de lenguaje, que tipo de Producción textual hacen los niños de quinto grado? ¿Cuántas por año?
3. ¿Qué estrategias usa para incentivar la producción escrita en los estudiantes del grado quinto?
4. ¿Qué influye a la hora de escribir un texto narrativo?
5. ¿Cree usted que es necesario que los niños adopten hábitos de lectura y escritura en todas las áreas? ¿Por qué?
6. ¿Cómo docente de este Colegio puede darme su percepción acerca de la producción artística y las TIC?

**Anexo C. Cuestionario para los niños (diagnostico)**



**CUESTIONARIO PRUEBA DIAGNOSTICA**

Responder las siguientes preguntas teniendo en cuenta sus gustos y necesidades.

Número de la lista \*

Texto de respuesta corta

1. ¿Qué tipo de historias te gusta leer? \*\*\* \*

Texto de respuesta larga

2. ¿Te gusta escribir? \*

- Sí
- No
- Tal vez

3. ¿Qué tipo de textos te gusta escribir? \*

Texto de respuesta larga

5. ¿Te gustan las historias que incluyan dibujos animados? \*

- Sí
- No
- Tal vez

4. ¿Qué crees que se necesita para hacer un guion de dibujos animados? \*

Texto de respuesta larga

6. ¿Has realizado algún tipo de animación con alguna aplicación del celular, computador o Tablet? ¿cual? \*

Texto de respuesta larga

7. Señala con cuales de los siguientes recursos tecnológicos cuentas en tu casa para las clases remotas: \*



- Tablet
- Computador
- Celular
- Internet
- Todas las anteriores
- Ninguna de las anteriores
- Otros ¿cual?



8. ¿Qué tipo de actividades has realizado con plastilina? \*


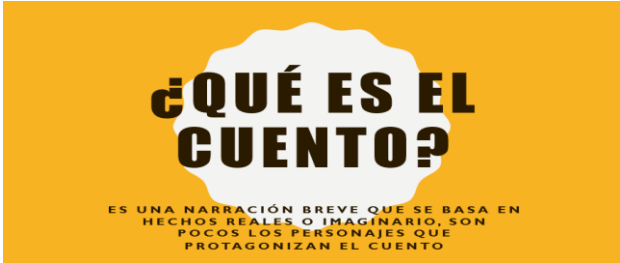
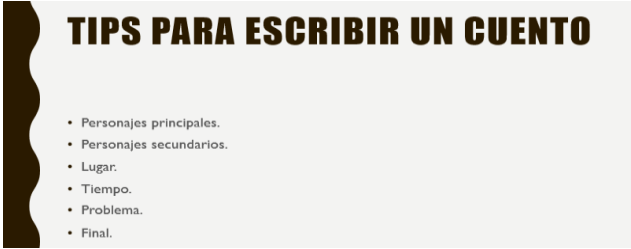
Texto de respuesta larga

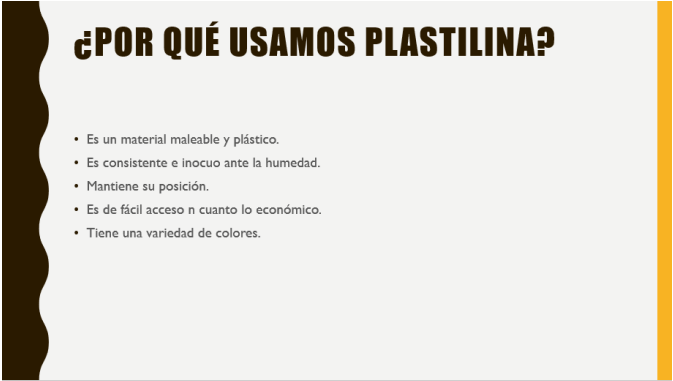
---

**Anexo D. Secuencia didáctica en detalle.**

DESARROLLO CONTEXTUAL		
Saberes previos	Categoría	Actividades
	Cuento	<p>1. Presentación del video animado “pingu”.</p>  <p>Se trata de una serie para niños, en stop motion, cada capítulo tiene en promedio 4 minutos. Link del episodio. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=hyTNGkBSjyo">https://www.youtube.com/watch?v=hyTNGkBSjyo</a></p> <p>2. ¿Cómo creen que se puede llegar a hacer ese tipo de animación? 3. ¿Qué vamos a hacer? 4. ¿Cómo lo vamos a hacer?</p>
	Modelado	<p>1. Presentación del video animado “oveja shaun”</p>  <p>Es una serie animada usando la técnica del stop motion, pues sus personajes son hechos en plastilina.</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=IaTqMA5EuW0">https://www.youtube.com/watch?v=IaTqMA5EuW0</a></p>

		<p>¿De qué material están hechos los personajes?</p> <p>¿Cómo hacer movimientos consecutivos?</p>
	<p>Técnica de acuarela</p>	<p>1. Lluvia de ideas acerca de ¿Qué es la acuarela? ¿Por qué se le dice acuarela?</p> 
	<p>Stop Motion</p>	<p>1. Video en stop motion “la manzana”  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ihu2gLETAfM">https://www.youtube.com/watch?v=ihu2gLETAfM</a></p> 
	<p>APP Stop Motion Studio</p>	<p>Lluvia de ideas basados en las siguientes preguntas</p> <p>¿Alguna vez usaste programas de animación?</p> <p>¿Qué crees que es Stop Motion Studio?</p> <p>¿Habías escuchado de esta aplicación?</p>


		 <p>Stop Motion Studio - Aplic... play.google.com</p>
<p><b>Nuevos Conocimientos</b></p>	<p><b>Categoría</b></p>	<p><b>Actividades</b></p>
	<p>Cuento</p>	<p>1. Dispositivas con mapa conceptual.</p>  <p>2. Tips de cómo escribir un cuento.</p>  <p>3. Crear de forma individual un cuento que contenga la estructura interna.</p>
	<p>Modelado</p>	<p>1. Diapositivas explicando, por qué usar la plastilina como material principal para realizar los personajes.</p>

		
	Técnica de acuarela	1. Explicación de la técnica en general, (historia)
	Stop Motion	1. Resolver la siguiente pregunta ¿Qué son los fotogramas? ¿Qué es inanimado?
	APP Stop Motion Studio	1. Video acerca de el tipo de aplicaciones que hay, para realizar la animación. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=wzXPzZBTuwE">https://www.youtube.com/watch?v=wzXPzZBTuwE</a>
<b>Retroalimentación</b>	<b>Categoría</b>	<b>Actividades</b>
	Cuento	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se hicieron correcciones al cuento que redactaron de forma individual.</li> <li>2. Escoger en grupo uno de los cuentos o crear con ideas grupales uno nuevo.</li> </ol>
	Modelado	1. Con los colores primarios (amarillo, azul, rojo) mezclarlos entre ellos para crear los colores secundarios (verde, naranja, morado)

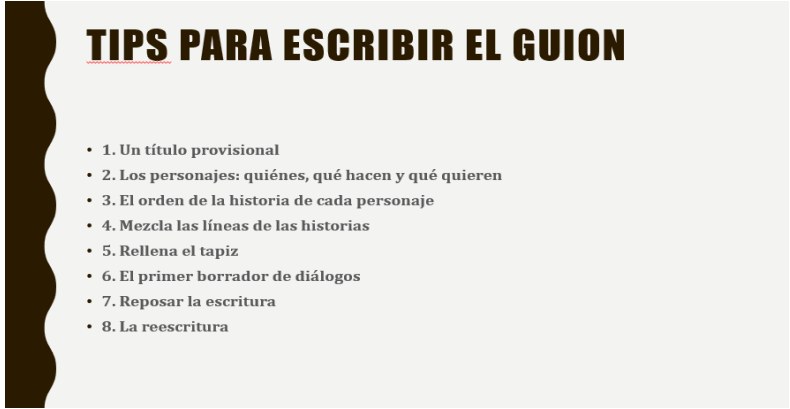
		<p><i>Mezcla de colores</i></p>
	Técnica de acuarela	1. Ejercicio de aplicación.
	Stop Motion	1. Dibujo una secuencia de 6 posiciones al caminar.
	APP Stop Motion Studio	1. Recordemos con la ruleta. Debes enumerar las características de la APP que te salió.

INTERIORIZACIÓN		
Saberes previos	Categoría	Actividades
	Cuento	<p>1. Lluvia de ideas a partir de las siguientes preguntas:</p>

		<p>2. Presentación de video sobre el guion.  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=F3M8Ww1ig2U">https://www.youtube.com/watch?v=F3M8Ww1ig2U</a></p>
	Modelado	<p>1. Lluvia de ideas basados en la siguiente pregunta ¿Qué modelar?</p>
	Técnica de acuarela	<p>1. Lluvia de ideas basados en la siguiente pregunta ¿Qué otras técnicas existen dentro de la técnica de la acuarela?</p>
	Stop Motion	<p>1. Video de un Flipbook  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=u6SzCw5vluc">https://www.youtube.com/watch?v=u6SzCw5vluc</a></p>
	APP Stop Motion Studio	<p>1. Video de trucos para hacer animación en stop motion usando APP  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Vz_bPgTlucg">https://www.youtube.com/watch?v=Vz_bPgTlucg</a></p>
<b>Nuevos Conocimientos</b>	<b>Categoría</b>	<b>Actividades</b>
	Cuento	<p>1. Explicación de cómo hacer un guion por medio de un video.  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=5fSbmRFpzbq">https://www.youtube.com/watch?v=5fSbmRFpzbq</a></p> <p>2. Teniendo en cuenta el video, crea un guion con tú grupo, teniendo en cuenta las historias que escribieron de forma individual.</p>
	Modelado	<p>1. Realizar bolitas de plastilina de diferentes tamaños.</p>

	Técnica de acuarela	1. Video explicativo e historia de la acuarela <a href="https://www.youtube.com/watch?v=03hbUSP-FXQ">https://www.youtube.com/watch?v=03hbUSP-FXQ</a>
	Stop Motion	1. Por medio de dibujos van a crear un personaje, que pueda expresar varias emociones.
	APP Stop Motion Studio	1. Video acerca de cómo usar la APP Stop Motion Studio” <a href="https://www.youtube.com/watch?v=8NeX4IPYfzo&amp;t=319s">https://www.youtube.com/watch?v=8NeX4IPYfzo&amp;t=319s</a>
		
<b>Retroalimentación</b>	<b>Categoría</b>	<b>Actividades</b>
	Cuento	1. Cada grupo hace la corrección del guion con ideas aportadas en la exposición.
	Modelado	1. Dar forma de bastones y góticas, a las bolitas realizadas.
	Técnica de acuarela	1. Ejercicios de aplicación de las técnicas.
	Stop Motion	1. Con el personaje ya listo, cada vez que cambie de emoción tomaras una foto. Secuencial.
	APP Stop Motion Studio	1. Realiza un ejercicio libre donde puedas aplicar lo que se explicó.

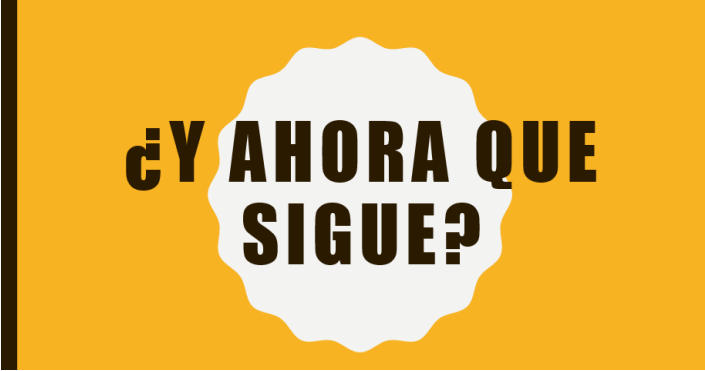
**SISTEMATIZACIÓN**

Saberes previos	Categoría	Actividades
	Cuento	<p>1. Por medio de diapositivas se enumeran unos tips para tener en cuenta a la hora de reescribir el guion.</p> 
	Modelado	1. Lluvia de ideas basados en la pregunta ¿Qué es ensamblar?
	Técnica de acuarela	1. Lluvia de ideas basados en la pregunta ¿Qué entendemos por escenografía? ¿Qué es un paisaje?
	Stop Motion	1. Lluvia de ideas basados en la siguiente pregunta ¿Qué tan importante es la cantidad de fotogramas? ¿Por qué?
	APP Stop Motion Studio	1. Contestemos ¿es posible realizar videos animados profesionales con la APP Stop Motion Studio?
Nuevos Conocimientos	Categoría	Actividades
	Cuento	1. La escena

		<div data-bbox="553 241 1333 604"> <h2 style="text-align: center;">¿QUÉ ES UNA ESCENA?</h2> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Una <b>escena</b> es una <b>unidad de espacio y/o tiempo</b>. Es decir, un fragmento de historia que transcurre de forma ininterrumpida dentro del mismo decorado.</li> </ul> </div> <p style="text-align: center;">2. Dividir el guion en 4 escenas.</p>
Modelado		<p>1. Realizar ejercicio de ensamblaje.</p>
Técnica de acuarela		<p>1. Explicación de cómo realizar una escenografía, una composición y una temática en particular.</p>
Stop Motion		<p>1. Con los personajes, la escenografía y las escenas ya divididas, empezaran de forma individual la toma de las fotos, recordemos los siguientes tips;</p> <div data-bbox="553 1024 1333 1430"> <h2 style="text-align: center;">TIPS PARA LA TOMA DE FOTOS</h2> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La cámara debe de estar enfocada.</li> <li>• La cámara no debe moverse, para esto deben usar un trípode o tratar de crear uno.</li> <li>• Ubicar la escenografía en un lugar sin ruido.</li> <li>• Tratar de que la luz sea artificial pero que no genere sombras.</li> </ul> </div>
APP Stop Motion Studio		<p>1. Teniendo los elementos necesarios para grabar la animación, es decir; la escenografía, los personajes, las escenas y la APP lista, debes tener n cuenta los siguientes tips.</p>

		<p><b>TIPS PARA REALIZAR LA TÉCNICA DEL STOP MOTION</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Busca un lugar que no sea ruidoso.</li> <li>• Busca un lugar que tenga luz artificial.</li> <li>• Donde va la escenografía, prueba que sea cómodo para hacer los movimientos de los personajes.</li> <li>• La base del celular o Tablet debe ser estable.</li> <li>• Trata en lo posible de hacer movimientos imperceptibles.</li> <li>• Un buen video de , debe tardar un minuto como mínimo.</li> <li>• Se deben tomar como mínimo 16 fotos por segundo.</li> </ul>
<b>Retroalimentación</b>	<b>Categoría</b>	<b>Actividades</b>
	Cuento	1. Leer y releer el guion, de esta manera se hacen algunas correcciones de ser necesario
	Modelado	1. Unir piezas de diferentes formas y tamaños.
	Técnica de acuarela	1. Realizar los bocetos de la escenografía que escogieron sobre papel acuarela.
	Stop Motion	1. En el momento de estar tomando las fotos debe estar verificando que cada segundo contenga 16 fotos por segundo.
	APP Stop Motion Studio	1. Haz un primer ejercicio tomando cualquier elemento inanimado, haciendo movimientos muy leves hacia adelante, usando la APP Stop Motion Studio.

<b>TRANSFERENCIA</b>		
<b>Saberes previos</b>	<b>Categoría</b>	<b>Actividades</b>
	Cuento	1. Contestar la siguiente pregunta ¿Cómo opinar sobre un tema sin lastimar a mis compañeros?

	Modelado	1. Lluvia de ideas basados en la pregunta ¿Cómo puedo realizar mis personajes?
	Técnica de acuarela	1. Lluvia de ideas basados en la pregunta ¿Qué son las texturas? ¿cómo realizarlas en la técnica de acuarela?
	Stop Motion	1. Lluvia de ideas basados en la pregunta ¿Qué importancia tiene el movimiento en este tipo de animación?
	APP Stop Motion Studio	1. Debate. 
<b>Nuevos Conocimientos</b>	<b>Categoría</b>	<b>Actividades</b>
	Cuento	1. Leer los guiones realizados en frente de la clase.
	Modelado	1. Explicación paso a paso de la realización de una persona, un animal y un objeto. 2. Realización de los personajes.
	Técnica de acuarela	1. Pintar los bocetos que con anterioridad se habían hecho.
	Stop Motion	1. A medida que se van tomando las fotos, se va teniendo en cuenta los movimientos que deben coincidir tanto con el escenario como con el guion.

	APP Stop Motion Studio	1. Después de tener las fotos listas, se procede a editar, agregar efectos, agregar la voz, música etc.
<b>Retroalimentación</b>	<b>Categoría</b>	<b>Actividades</b>
	Cuento	1. Debatir de forma respetuosa, que tal les parecieron los guiones de sus compañeros.
	Modelado	1. Hacer mover los personajes realizados.
	Técnica de acuarela	1. Aplicar las texturas aprendidas.
	Stop Motion	1. Se debe hacer un ejercicio de verificación antes de editar, donde se vea el movimiento.
	APP Stop Motion Studio	1. Exportar el video, para que sea difundido, por medio del canal de YouTube.

**Anexo E. Análisis del grupo focal**

ANÁLISIS DEL GRUPO FOCAL						
Pregunta	Sujeto 3	Sujeto 16	Sujeto 8	Sujeto 9	Sujeto 17	Sujeto 24
¿Qué te pareció el Proyecto?	Chévere , muy bien	Muy divertido ya que pude compartir con mis amigas y además pude practicar sobre el stop motion.	Muy chévere todas aportaron sus ideas para el guion, y cuando nos conectábamos no todo era hacer el guion habían partes, que nos reímos y así, me pareció muy divertido.	Pues el stop motion nunca lo había hecho y me pareció difícil, era mucho trabajo que tenía que hacer. Igual son cosas que uno aprende.	Me pareció bacano porque nos metimos como con el cine, también me pareció bacano que nos pusieran en grupo para que nosotros aprendiéramos a socializar mas	Me pareció chévere porque nos divertimos, muy chévere me gusto.
¿Qué piensas del desarrollo de las actividades?	Bien, nos fue a todos muy bien, por ejemplo en la parte del cuento me pareció chévere que cada uno aportara su cuento.	Pues buenas porque coloque en práctica mis habilidades	Al final fue que se nos dificulto, por lo que no sabía bien la fecha y así, entonces me toco correr.	Me gusto porque dejamos explotar la mente y la imaginación	Me parecieron buenas y también me pareció buena el avance, aunque tuvimos percances hay con la discusión de la voz	A mí me gustó mucho, desde que empezó el cuento yo ya tenía planeado
¿Qué apoyo recibiste de parte de la docente?	Tu nos ayudaste a cómo hacer los muñecos, a pintar en acuarela y también nos enseñaste como hacer la película usando la aplicación. Nos pusiste videos de ejemplos, nos diste pautas. Nos hiciste correcciones.	Tu nos diste las bases para desarrollar el proyecto como las herramientas y los materiales	Tu nos indicaste muy bien las indicaciones	Tu nos enseñaste como hacerlo por medio de videos y ejemplos	Usted nos dio la forma de hacer los muñecos de una forma rápida y fácil y nos presentaste una aplicación fácil de usar. Nos explicó las partes del cuento y del guion usted nos explicó lo técnico de una manera fácil.	La manera de cómo lo podíamos hacer.
¿Qué aprendiste en este proyecto?	Aprendí a dejar volar nuestra imaginación y dejar de	A hacer una película, pues de pronto en otra asignatura nos puede servir	A trabajar en equipo, hacer muñecos en plastilina	Que cada día puedo aprender más cosas y cuando tenga	Aprendí a trabajar en equipo	Que los niños pueden ser creativos y crear películas

	preguntarnos más y actuar mas	este conocimiento.  A demostrar nuestras capacidades sin miedo		un conjunto de cosas puedo hacer algo más grande.		
¿En qué te ayudo el proyecto para escribir historias?	En dejar volar la imaginación en ser más creativos.	en redactar mejor	En redactar mejor	En sacar toda la creatividad que tenemos.	En ser más creativos e imaginarios	Más que aprender fue reforcé el trabajo en equipo, ángulos de fotografía, en redactar
¿Qué fue lo que más te animo a escribir la historia para el proyecto?	Que pude escoger el tema.	Lo que me animo fue que escribí lo que me gusta.	Que escribí lo que quería.	Que hice una historia a mi gusto.		
¿Qué importancia tuvo reunir en un proyecto el arte, la escritura y la tecnología?	Escribir en artística	El desarrollo de la creatividad	Escribir y practicar	El refuerzo de todas las materias.	La escritura en todas las materias.	Reunir las materias.
¿Para qué te sirvió la tecnología en este proyecto?	Para hacer una película	Para proyectar una historia	Para trabajar en equipo y comunicarnos entre nosotros	Para investigar	Sin la tecnología no pudimos haber hecho nada	Ayudo en la comunicación y facilitar la búsqueda.
¿Cómo te pareció la aplicación stop motion para realizar animaciones?	Súper chévere	Facilísima.	Fácil.	Me encanto.	Yo ya la había usado y me gusta.	Chévere y fácil de manejar.

## Anexo F. Prueba informal de escritura 2, Guion

### ESTRELLA LA DIOSA DEL MAR

#### Escena 1

(Escenografía: Se ve todo el fondo del mar, plantas, animales y hermosas casitas.)

(Aparece Aquaman y Aquamana observando a su hija, como disfruta del hermoso paisaje del océano).

(Estrella escucha una Voz del fondo del Mar)

Monstruo: Ven a las profundidades del mar

Estrella: Obedeceré la voz y mirare que hay en el fondo del Mar.

(El monstruo se esconde detrás de unas plantas)

Estrella: Que lindo es todo aquí... Donde estará esa voz tan dulce

Monstruo: No creo que pienses igual, ahora que me veras

Estrella: No puede ser, me has engañado

Estrella: Auxilio... mamá... papá...

Monstruo: No grites que nadie te escuchara... Menos podrán salvarte

(El monstruo se lanza sobre estrella)

Estrella: ayuda...por favor... que alguien me ayude

#### Escena 2

Aquamana: esos gritos de auxilio, son de mi hija

(Aquamana nada veloz en ayuda de su hija)

Monstruo: pronto tendré todos los poderes de los dioses del mar y así dominare todo el océano

(Llega Aquamana y encuentra una escena de pelea)

(El monstruo ataca a las dos hasta dejarlas heridas, pero ellas logran escapar)

Aquamana: Uma necesito de tu ayuda

Uma: estas plantas ayudaran a sanar sus heridas

(Uma logra curar las heridas de Aquamana, pero la herida en el pecho de estrella es muy grave)

Uma: Son pocas las posibilidades de que estrella viva

Aquamana: eso no puede ser, mi hija no puede morir

(Aquamana recuerda que su vieja amiga Úrsula tenía poderes más fuertes que cualquier otro ser en el océano)

Aquamana: Iré en busca de ella...por la vida de mi hija

(En medio de ese pantano desolada, oscuro, un frio aire toco su piel,

### Escena 3

era la presencia de Úrsula quien se acercaba)

Úrsula: ¿Qué quieres de mí?

Úrsula: ¿Que buscas?

Aquamana: Necesito que cures a mi hija, fue atacada por el monstruo del mar

Úrsula: jajajaja tú vienes en mi ayuda

Úrsula: si la necesitas... será con una condición

Aquamana: No importa lo que tenga que hacer

Aquamana: que quieres

Úrsula: Quiero los poderes que tu hija ha heredado

Úrsula: de esta forma derrotare al monstruo, volveré al océano, tendré de nuevo mi trono

Aquamana: acepto

(Así fue como Úrsula derroto al monstruo, tomo control del océano y del trono)

### Escena 4

(Años más tarde)

(Estrella se encontraba en la playa, cuando escucho una dulce voz)

Úrsula: ven te devolveré tus poderes y así te convertirás en la diosa del mar

Úrsula: tus grandes cualidades, tu sabiduría, tu fuerza, me demuestra que estas preparada para asumir mi trono, que el océano no quedara en mejores manos, que en la de la hija de los dioses del agua.

(Fue así como Úrsula dio sus poderes, su trono, su océano a Estrella, para que continuara en la lucha contra el mal y protegiera a todos los que habitaran en él.)

Estrella: hoy cumpla un gran sueño

Aquamana: así es hija

Aquamana: hoy empezaras a reinar sobre todas la especies del mar, sobre cada ola, sobre el agua.

Aquamana: heredaras todos nuestros poderes

Aquamana: serás el mejor ejemplo de nosotros tus padres

(Los tres se toman de la mano y hunden en el mar)

**Anexo G. Rejilla de Mauricio Pérez Abril**

REJILLA DE EVALUACION DE LA PRODUCCION ESCRITA Grados 3o. y 5o.							
<b>3º: 8 años</b> <b>5º: 10 años</b>							
Competencia							
Textual: Se refiere a la posibilidad de producir textos que responden a niveles de coherencia y cohesión. Se entiende por coherencia la cualidad que tiene un texto de constituir una unidad global de significado. Es decir, la coherencia está referida a la estructura global de los significados y a la forma como éstos se organizan según un plan y alrededor de una finalidad. La cohesión, en cambio, tiene que ver con los mecanismos lingüísticos (conectores, adverbios, signos de puntuación...) a través de los cuales se establecen conexiones y relaciones entre oraciones o proposiciones, y que reflejan la coherencia global del texto.				Pragmática: Se refiere a la competencia para posicionarse en una situación de comunicación, respondiendo a una intención y seleccionando un tipo de texto de acuerdo con dicha situación.			
Categorías	Coherencia local Coherencia lineal Coherencia global y cohesión			Intención Diversidad textual y Superestructura			
Subcategorías	1 Concordancia	2 Segmentación	3 Progresión Temática	4 Conectores con función	5 Signos de puntuación con función	6 Pertinencia	7 Tipo textual
Condiciones	Producir al menos una oración y establecer concordancia entre sujeto verbo al interior de la misma.	Segmentar oraciones mediante algún recurso explícito: un espacio, el cambio de renglón, una muletilla, un guión, un signo de puntuación.	Producir más de una oración y seguir un hilo temático a lo largo del texto.	Establecer relación explícita entre las oraciones o proposiciones a través del uso de algún conector o frase conectiva.	Evidenciar relaciones entre oraciones o proposiciones mediante el uso de signos de puntuación con función lógica clara.	Responder a los requerimientos pragmáticos de la situación de comunicación: describir, narrar, argumentar, etcétera, y reconocer al interlocutor.	Seleccionar y controlar un tipo de texto en sus componentes globales. Texto narrativo, noticia, texto expositivo, etcétera.
Niveles	A			B		C	
	D						

**Anexo H. Formato de consentimiento para el colegio.**

Piedecuesta Santander, 08 de febrero de 2021

Señores

SOR NURY ARACELY RIVERA FERNANDEZ

Rectora

Asunto: Solicitud de permiso para implementar Proyecto

Cordial saludo.

Muy respetuosamente me dirijo a usted para pedir permiso e implementar el proyecto RECURSOS INFORMATICOS PARA CREAR ANIMACIONES TIPO STOP MOTION, COMO MEDIADORES DE PROCESOS DE ESCRITURA CREATIVA EN EL AREA DE ARTISTICA, en el grado de 5-2. Este proyecto tiene como fin plantear la importancia que tiene el área de artística, en los procesos de escritura de los estudiantes mediados por las TIC, las ventajas de esta investigación para el Colegio radican en la implementación de aprendizaje innovador y esto proyectará la excelencia académica integral. Este proyecto se llevará a cabo durante 9 meses, empezando desde el 15 de febrero y finalizando 15 de octubre de 2021, en clase de artística, donde se tendrá en cuenta el modelo pedagógico y la secuencia didáctica del mismo.

Agradezco la atención prestada y la disposición.

Atentamente,

NATALIA FERNANDA PORRAS CASTELLANOS

32937001 de Cartagena

Docente de artística

**Anexo: Cronograma**

**Anexo I. Formato de consentimiento por los padres.**

**CONSENTIMIENTO INFORMADO**

Yo \_\_\_\_\_ declaro que he sido informado de la participación de mi hijo(a) en la investigación denominada "RECURSOS INFORMATICOS PARA CREAR ANIMACIONES TIPO STOP MOTION, COMO MEDIADORES DE PROCESOS DE ESCRITURA CREATIVA EN EL AREA DE ARTISTICA", esta es una investigación que se realiza en el programa de la Maestría en Informática para la Educación de la Universidad Industrial de Santander (UIS), éste es un proyecto de investigación cuenta con el aval del Colegio Nuestra Señora del Rosario de Floridablanca y de la rectora SOR NURY ARACELY RIVERA FERNANDEZ.

Entiendo que este estudio busca Determinar cómo los Recursos informáticos para crear animaciones tipo stop motion, posibilitan procesos de escritura creativa en el área de artística con estudiantes de quinto grado. Y sé que la participación de mi hijo(a) se llevará a cabo de forma virtual o alternancia en horarios de clase de artística y extracurriculares dependiendo de la evolución de este. También me informan que mi hijo(a) trabajará en grupo y me han explicado que la información registrada será confidencial, y que los nombres de los participantes serán asociados a un número de lista, esto significa que sus nombres no podrán ser conocidas por otras personas ni tampoco ser identificadas en la fase de publicación de resultados. Asimismo, sé que puedo negar la participación o retirarme en cualquier etapa de la investigación, sin expresión de causa ni consecuencias negativas para mi hijo(a).

Sí. Acepto voluntariamente participar en este estudio y he recibido una copia del presente documento.

\_\_\_\_\_  
Firma del Padre

\_\_\_\_\_  
Firma de la Madre

**Anexo J. Categoría primer nivel.**

CDP-07. Comentario docente proyecto.
CTPD-16. Ceder turnos participación docente.
EDP-03. Explicación docente proyecto.
LLADP-21. Llamado de atención docente proyecto.
PDP-01 pregunta docente proyecto.
RDP-07. Retroalimentación docente proyecto.
IEP-04. Inquietud estudiante proyecto.
CEP-01. Comentario estudiante proyecto.
EEP-06. Explicación estudiante proyecto.
REP-01. Respuesta estudiante proyecto.
GTC-02. Grupos de trabajo conformación.
GTRD-07. Grupos de trabajo reunión docente.
IUASMS-20. Instrucción del uso de aplicación STOP MOTION STUDIO.
COD-05. Cuento Orientación docente.
SCE-12. Socialización del cuento estudiante.
NCC-05. Nuevos conocimientos cuento.
NCASM -20. Nuevos conocimientos animación stop motion.
NCASMS -20. Nuevos conocimientos aplicación Stop Motion Studio.
NCTAD-16. Nuevos conocimientos técnica acuarela docente.
NCMPD-19. Nuevos conocimientos modelado plastilina docente.
NCIE-05. Nuevos conocimientos intervención estudiante.
GDD-12 Guion dirección docente.
EGE -18. Exposición guion estudiante.
EMPD -19. Explicación de modelado en plastilina docente.
EMPE-20. Exhibición de modelado plastilina estudiante.
PMP-19. Presaberes Modelado plastilina.
PTA-14. Presaberes Técnica acuarela.
PG-12. Pre saberes Guion.
PC-03. Pre saberes Cuento.
PSASMS-20. Pre saberes Aplicación STOP MOTION STUDIO
PSASIM-20. Pre saberes animación Stop Motion
ETSMD-15. Explicación de la técnica Stop Motion docente.
ESMD -20. Ejemplificación de técnica stop motion docente.
ITAE-18. Imitación técnica acuarela estudiante
DTAD-18 Demostración de Técnica acuarela docente

Intervención docente.	
Activación de presaberes	
Nuevos conocimientos	
Cuento	
Guion	
Técnica en acuarela	
Modelado en plastilina	
Animación Stop motion uso	
Uso de la aplicación STOP MOTION STUDIO	
Trabajo colaborativo.	
Intervención estudiante	

**Anexo K. Matriz categorial.**

<b>MATRIZ DE CATEGORIZACIÓN DE LOS DIARIOS DE CAMPO</b>				
<b>COD</b>	<b>CATEGORÍA N1</b>	<b>DESCRIPTOR (Tomado de los diarios de campo)</b>	<b>CATEGORÍA N2</b>	<b>CATEGORÍA N3</b>
EDP	Explicación docente proyecto.	“Hangouts es una aplicación de mensajería que pertenece a Google y está a sus manos pues ya teniendo el correo de Gmail puede acceder a varias de sus aplicaciones”	Intervención docente.	<p>Componente pedagógico</p> <p>Se describe todas las actividades que se realizaron en el taller investigativo a cargo del docente y los estudiantes.</p>
PDP	Pregunta docente proyecto	“acá le doy formita a los brazos, ¿porque será que los brazos son tan importantes en personajes que van a ser utilizados en una animación?”	Se recopilan las categorías de primer nivel. Que tienen que ver con la labor docente como explicar, preguntar, retroalimentar, comentar y hacer llamados de atención acerca del proyecto y las actividades que se realicen.	
RDP	Retroalimentación docente proyecto	“Bueno mis chicos para verificar que todo haya quedado claro, van a pasar el dibujo de un gato a plastilina tal como se ve en esta imagen, obsérvenla, verifiquen cuantas bolitas y de qué tamaño las necesito, cuantos colores requiero.”		
CDP	Comentario docente proyecto.	“me parece fantástico que tengan esa imaginación por ejemplo hay un cuento de miedo que casi no me deja dormir, pero de eso se trata de dejar volar la creatividad y la imaginación y escribir lo que más les gusta.”		
LLADP	Llamado de atención docente proyecto.	“Chicas ustedes bajaron el documento, porque yo veo los mismos errores, parece que no lo corrigieron o que no me entendieron”		
CTPD	Ceder turno participación docente.	“por favor grupo 1 presenta el cuento”		
IEP	Inquietud estudiante proyecto	“Sujeto 9. Profe para ver los comentarios ¿hay que descargar el documento?”	Intervención estudiante	
CEP	Comentario estudiante proyecto	“Sujeto 4: es que era algo que nosotros queramos no por obligación”	Se recopilan las categorías de primer nivel. Que tienen que ver con la intervención del estudiante donde se expresa, pregunta, explica, tiene inquietudes acerca del	
EEP	Explicación estudiante proyecto	“Aaa, ok profe, ósea que necesito 4 bolas pequeñas para las patas de color negro, 1 bola pequeña para cola de color negro, dos bolitas más pequeñas de color blanco para para las orejas, y dos muy pequeñas para los ojos color blanco y dos re pequeñas para la parte de la pupila”		

MATRIZ DE CATEGORIZACIÓN DE LOS DIARIOS DE CAMPO				
COD	CATEGORÍA N1	DESCRIPTOR (Tomado de los diarios de campo)	CATEGORÍA N2	CATEGORÍA N3
REP	Respuesta estudiante proyecto	“Sujeto 2: Porque, ellos van a ser muy útiles para el movimiento”	proyecto y sus actividades.	
GTC	Grupos de trabajo Conformación	“hagamos 6 grupos de 4 personas, ¿les parece? Bueno se van a organizar ustedes mismos”	Trabajo colaborativo.	
GTRD	Grupo de trabajo reunión con el docente.	“grupo 6: hola mis chicos con ustedes no he tenido ningún tipo de dificultad en cuanto al grupo, pues han sabido trabajar colaborativamente, chévere que todos estén en la misma sintonía y trabajando en grupo”	Se recopila información de la categoría de primer nivel, donde se conformaron, reunieron, dialogaron, discutieron y expusieron los grupos de trabajo, junto con la docente.	
PC	Presaberes cuento.	“Mis niños, si yo llego a clase, y les digo “imagínese que en el bosque existía un lobo orgulloso, petulante y antipático, que se creía el más grande el más fuerte y el más feroz de la selva, que todos los días usaba gel para su pelo, y se había comprado los pantalones última moda”. ¿Qué estoy haciendo? “	Activación de presaberes  Se recopila información de las categorías de primer nivel donde se hace alusión a cada una de las actividades previas del momento de la secuencia didáctica.	
PTA	Presaberes técnica acuarela.	“recordemos si yo mojo el papel de acuarela y luego mojo mi pincel y aplico la pintura ¿Cómo se llama esa técnica de acuarela?”		
PMP	Presaberes modelado plastilina.	“Pero antes debo preguntar ¿para ustedes que es modelar?”		
PSASM	Presaberes animación stop motion.	“Después de ver el video de pingu, me van a contestar las siguientes preguntas “¿que será una animación? ¿que será stop motion?”		
PSASMS	Presaberes aplicación STOP MOTION STUDIO.	Bueno, ahora les voy a presentar 2 videos para la explicación, pero antes de eso ¿que será una aplicación? ¿Han escuchado de la APP STOP MOTION STUDIO?		

<b>MATRIZ DE CATEGORIZACIÓN DE LOS DIARIOS DE CAMPO</b>				
<b>COD</b>	<b>CATEGORÍA N1</b>	<b>DESCRIPTOR (Tomado de los diarios de campo)</b>	<b>CATEGORÍA N2</b>	<b>CATEGORÍA N3</b>
NCC	Nuevos conocimientos cuento	“muy bien, sin embargo, hay dos tipos de estructura la interna y la externa, la externa es decir cómo me ven afuera y como me ven por dentro. La que me acaban de decir es la interna.”	Nuevos conocimientos  Se señalan los momentos de la secuencia didáctica donde se incorporaban los nuevos conocimientos.	
NCTA	Nuevos conocimientos técnica acuarela	“para poder realizar los paisajes de la escenografía, debemos tener presente que tipos de paisajes son, porque si son árboles, ciudades o cualquier cosa que tenga un contorno, deben usar la técnica de mojado sobre seco, si por el contrario no se alcanzan a observar detalladamente, sino que se ven las cosas como a lo lejos usan primero mojado sobre mojado, dejan secar y aplican la técnica de las texturas, usando esponjas, bolsas o cualquier otra cosa que produzca textura”		
NCMP	Nuevos conocimientos modelado plastilina	Bueno chicos que pasaría si yo les digo que modelar es tomar un elemento y darle forma, es como tomar la arcilla en materia prima y convertirla en un jarrón, a eso se le llama modelar en la escultura, y nosotros vamos a hacer con nuestros personajes convertiremos la plastilina en barra en hermosas figuras con un gran significado.		
NCASD	Nuevos conocimientos animación stop motion	el Stop Motion es una técnica de animación que consiste en aparentar movimiento a través de fotogramas, es decir, foto a foto.		
NCASMS	Nuevos conocimientos Aplicación STOP MOTION STUDIO.	“La aplicación organiza las fotos, cuantas por segundo sin necesidad de que se estresen pensando como lo van a hacer, es más tiene para agregar voz en off, te dice si estas tomando las fotos bien, si está pasando algo.”		
NCIE	Nuevos conocimientos intervención estudiantes.	“Sujeto 11; tengo una duda, como nosotros tenemos que hablar en los personajes, ahí como lo hacemos.”		
COD	Cuento Orientación docente.	“nos vamos a reunir por grupos para que entre ustedes lean los cuentos que hicieron y decidan si realizan uno nuevo con ideas de los demás o escogen el algún compañero.”	Cuento Se recopilan información de la categoría 1 donde el docente orienta	Componente integración disciplinar  Durante la propuesta

MATRIZ DE CATEGORIZACIÓN DE LOS DIARIOS DE CAMPO				
COD	CATEGORÍA N1	DESCRIPTOR (Tomado de los diarios de campo)	CATEGORÍA N2	CATEGORÍA N3
SCE	Socialización del cuento estudiante.	“sujeto 3; Bueno listo les voy a presentar el cuento del grupo 1, se lee el cuento guerra de dos mundos.”	acerca del primer tema de la secuencia didáctica.	se trabajaron aspectos que desarrollaron habilidades en diferentes campos como: lenguaje, artística y tecnología.
GDD	Guion dirección docente	“Entonces en un guion vamos a identificar cuantos personajes participan, que dice el primer personaje que dice el segundo personaje, donde estaban y todos los detalles necesarios para esta historia.”	Guion  Se recoge información de la primera categoría donde se corrige, se organiza y se exponen los guiones hechos por los estudiantes.	
EGE	Exposición guion estudiante.	“Sujeto 11; Profe en el grupo 6 las escenas están divididas y cada una lleva un escenario diferente, por ejemplo, a mi toco donde ellos están encarcelados ya te presento el guión”		
DTAD	Demostración de Técnica acuarela docente	“Pueden trabajar de una vez en sus acuarelas, recuerden que como es un fondo pueden usar la técnica mojado sobre mojado de esta manera le va a dar una serie de difuminado y realmente va a quedar espectacular”	Técnica en acuarela  Se recoge información de la primera categoría donde el docente usa el ejemplo como método de enseñanza y los estudiantes la imitan.	
ITAE	Imitación técnica acuarela estudiante	Sujeto 22: profe voy a utilizar este pincel de cerda suave para que me difumine bien.		
EMPD	Explicación de modelado en plastilina docente.	“Bueno empecemos todas las plastilinas se manejan por medio de bolitas, como así; bolitas grandes, medianas y pequeñas”	Modelado en plastilina  Se recoge información de la primera categoría donde el docente usando el recurso de tutorial demuestra la técnica de la plastilina y los estudiantes la imitan para luego exponer sus personajes.	
EMPE	Exhibición de modelado plastilina estudiante.	“Sujeto 13: profe yo hice las cabezas de mi personaje con bolitas de icopor mira como me quedaron ¿hay algún problema?”		

<b>MATRIZ DE CATEGORIZACIÓN DE LOS DIARIOS DE CAMPO</b>				
<b>COD</b>	<b>CATEGORÍA N1</b>	<b>DESCRIPTOR (Tomado de los diarios de campo)</b>	<b>CATEGORÍA N2</b>	<b>CATEGORÍA N3</b>
ETSMD	Explicación de la técnica de stop motion docente.	“Entonces tenemos que abarcar la caja, entonces van a colocar la cámara o el teléfono de forma horizontal, que el personajes sea lo que se está moviendo, mejor dicho, esa cámara se toca lo menos posible, por eso les cuento un truco, marquen donde va la cámara por si se llega a mover saben dónde estaba anteriormente”	Animación Stop motion.  Se compila información de los códigos de primer nivel donde se explica cómo, organizar, planear, mover y tomar las fotos de tal manera que este material sirva para realizar la animación stop motion.	
ESMD	Ejemplificación de técnica stop motion docente.	“Por ejemplo, yo tengo esta ranita y empiezo a hacer movimientos súper lentos, así, miren que cada foto que voy tomando los movimientos son imperceptibles”		
IUASMS	Instrucción del uso de aplicación STOP MOTION STUDIO.	“Por ejemplo, aquí abrí la aplicación, este mas quiere decir que yo voy a crear un nuevo proyecto, oprimimos y me sale nuevo proyecto, esto tiene varias herramientas a su lado izquierdo y su lado derecho. Las cuales van aprendiendo a manejar a medida que lo utilice, por ejemplo, aquí en el signo de interrogación lo oprimo e inmediatamente salen unos anuncios diciendo para que sirve cada botón”	Uso de la aplicación STOP MOTION STUDIO  Se extrae información de la categoría de primer nivel, donde explica cómo usar el recurso informático que,	Componente tecnológico.  Los recursos informáticos, se identifican con la realización de la animación, usando la aplicación que lleva por nombre STOP MOTION STUDIO.
EASME	Exposición de animaciones tipo stop motion estudiantes.	“Sujeto 17; no profe, es que creo que tenía apagado el micrófono, pero si tienen diálogo, espéreme otra vez presento mi Stop Motion. Listo profe.”	en este caso, es una APP para celulares inteligentes, llamada STOP MOTION STUDIO.	

**Anexo L. Ejemplo de diario de campo.**

CDP-19. Buen día mis niños, encendemos cámaras y van a escuchar lo que tengo que decir.

EDP-19. El día de hoy empezamos con los personajes, el día de hoy voy a realizar un tutorial en vivo de cómo realizar de una forma fácil los personajes en plastilina y ustedes deciden si se van por ese lado o los hacen de la forma que ustedes quieran.

PMP-19. Pero antes debo preguntar ¿para ustedes que es modelar?

REP-19. Sujeto 17: pues es como modelar ropa ¿no? Sujeto 23: profe pues la palabra suena, así como modelaje jajajaj, sujeto 3; no profe no sé, sujeto 10; modelo.

NCMP -19. Bueno chicos que pasaría si yo les digo que modelar es tomar un elemento y darle forma, es como tomar la arcilla en materia prima y convertirla en un jarrón, a eso se le llama modelar en la escultura, y nosotros vamos a hacer con nuestros personajes convertiremos la plastilina en barra en hermosas figuras con un gran significado.

ECP-19. Sujeto 5; que palabra tan extraña profesora, yo le digo hacer muñequitos y ya. Sujeto 15; pues no es una palabra extraña solo que no sabíamos que así se le llama.

IEP-19. Sujeto 6; profe y ¿cuando empezamos a hacer los personajes?

CDP-19. Ya, va para allá vamos, como dije anteriormente vamos a empezar por un tutorial, entonces chicos saquen plastilina y todos preparados

IEP-19. Sujeto 21; ¿de qué color la plastilina?

CDP-19. Por ahora no hay problema con el color tranquilos.

IEP-19. Sujeto 17: profe es que vea mi escenario, ¿así está bien cierto?

CDP-19. sí así está bien, Tu eres el de la casita, ahí se ve la puerta.

CEP-19. Sujeto 17: es que la puerta no la hice pintada, la hice coloreada.

CDP-19. Pues está bien, Pero recuerda que era con acuarela. ¿lo demás queda así blanco?

REP-19. Sujeto 17; el piso es morado, pero como esta parte es siguiente de la pared pues queda así;

CDP-19. Sabes que le veo de inconveniente, el espacio de la caja te toca hacer personajes muy pequeños, porque no vas a tener espacio para moverlos. Debes cuadrar bien la cámara para que no se vea la caja.

CEP-19. Sujeto 17; bueno si señora.

CDP-19. Bueno ahora todas las cámaras encendidas por favor, necesito ver cómo trabajan. Bueno mis chicos cuando vayan a comprar plastilina traten de comprar la que viene en bloque pues esta les facilita la creación y rinden más que las de cajitas.

NCMP-19. De paso no se quedan cortos si no tienen dinero sino para tres o cuatro y necesitan muchos colores compren colores primarios y hacemos mezclas de esta manera, por ejemplo si yo mezclo el amarillo con el rojo lo mezclo y lo mezclo, amasen bien me sale naranja, deben mezclar súper bien para que el color quede parejo, luego se limpian las manitos con una toallita de manos o se las lavan y si necesitan mezclar otro lo hacen por ejemplo azul y rojo, vamos ver qué color nos da, y miren que color nos está saliendo, es, es, es.

REP-19. Sujeto 5; morado profesora, sujeto 23; morado, sujeto 3; profe, pero ¿porque se ve tan oscuro no parece el morado que a mí me gusta? Profe también el negro y el blanco son primarios. Sujeto 8; el negro si se puede hacer.

NCMP-19. Exacto el negro si se puede hacer se mezclan el amarillo el azul y el rojo y nos un negro, en la pintura no se consideran un color como tal, sino se les llama neutros que sirven para oscurecer o aclarar un color. Con respecto a tu pregunta del color morado, bueno es el color que da, pero tu si quieres le pones un poquito de color blanco, y así se va aclarando y se va viendo el color lila.

PDP-19. Bueno ¿Cómo se hace el color verde? A ver quién me dice.

RDP-19. Que paso nadie, voy a dar una pista tengo tres colores primarios amarillo azul y rojo, son los colores del piojo, he mentira, ya mezclé amarillo más rojo y me dio naranja, Luego mezclé azul y rojo y me dio morado, que combinación falta. Analicen.

REP-19. Sujeto 16; falta combinar el amarillo y el azul, sujeto 24, si profe faltan esos dos. Sujeto 22; eso da verde, sujeto 18; si da verde, profe si yo quiero que de verde claro ¿le pongo blanco?

EDP-19. Bueno vamos por partes, primero que todo, si señores da verde correcto, y para contestar la pregunta de sujeto 18, no necesariamente solo si tú necesitas verde pastel si, pero si necesitas verde claro debes poner el color más claro, es decir, más amarillo que azul, y si lo quieres más oscuro pues pones más azul. Listo claro hasta ahí.

CEP-19. Sujeto 9: Si profe, pero danos un minuto para combinar. Sujeto 3: profe los personajes se pueden hacer con la plastilina playdon.

CDP-19. Bueno de poderse hacer se puede hacer, pero no lo recomiendo porque estas plastilinas al dejarla al aire se ponen rígidas, y no vas a poder hacer movimientos a tu personaje. Ese es el inconveniente que yo veo.

CEP-19. Sujeto 17; si profe además la plastilina playdon no se pega una con otra, no se pega bien.

CDP-19. Si, así es, tiene razón el sujeto 17, se despegas fácil.

CEP-19. Sujeto 17; es que la plastilina playdon tiene como una sustancia diferente, eso no es plastilina.

ECP-19. Sujeto 11; una idea podría ser que el hiciera el cuerpo y las caras con diferentes expresiones y el pegara un palillito y luego las cabezas para que no se caiga.

CDP-19. Sí, pero de todas maneras sujeto 11, lo que yo les voy a decir, es que no es tan necesario lo de las expresiones realmente, pues ustedes apenas están iniciando, lo que me interesa es que ustedes creen sus personajes, que los aprendan a mover un poquito, pues ustedes no son animadores así que tranquilos, lo que importa es el intento. Chicos la cámara encendida necesito saber que están allí, para que después no me vayan a salir que yo no explique.

EMPD -19. Bueno empecemos todas las plastilinas se manejan por medio de bolitas, como así; bolitas grandes, medianas y pequeñas, todas, todas, por ejemplo; voy a hacer una hormiga, vamos a suponer que yo solo tengo este poquito de plastilina, no profe es que tengo poquita plastilina y tengo que sacar dos hormigas de acá, entonces yo dimensionó, lo más fácil es partir a la mitad la plastilina, ya sé que de cada parte tengo que sacar una hormiga ya quedo dividido cuanto plastilina le corresponde a cada hormiga, ahora si ¿cómo es una hormiga? Entonces hacemos una bolita grande para la cabeza, dos bolitas pequeñas para la mitad del cuerpo y una bolita mediana para el final, ¿Cuántas patas tiene una hormiga?

REP-19. Sujeto 8; 4 patas, sujeto 3; seis, profe, seis patas.

CDP-19. Ok son seis patas, vamos a hacer 6 bolitas más pequeñas, y así ustedes mismos van clasificando las bolitas en más más pequeñas, o muy pequeñas y así.

IEP-19. Sujeto 17; y una camisa ¿cómo se hace profe?

EMPD-19. Ya vamos para allá primero terminemos con este primer ejercicio. Listo yo acabo de hacer bolitas y esto es una hormiga, ustedes se dirán eso no es una hormiga, pues si una bolita es la cabeza otras el cuerpo y otras las patas, ahora empezamos a pegar las partes, pero si es más grande se pone un palillo de dientes en la mitad para que le dé estabilidad, pero bueno una cosa ¿una bolita se parece a una pata? Claro que no, se debe dar forma entonces ¿para qué son las bolitas? básicamente para medir y todo me quede uniforme y parejo, bueno le hacemos detalles, los ojos las antenas y todo lo demás y tenemos una hormiga.

CEP-19. Sujeto 2; huy profe le quedo linda.

CDP-19. Bueno ahora hablemos de cómo hacer una persona, ustedes van a decir hay profe un animal es fácil supongamos que mi historia se trata de personas nada de animalitos.

IEP-19. Sujeto 3; profe a la hormiga no se le ven los ojos es ¿porque son oscuros?

CDP-19. No yo no le hice ojos, ustedes les ponen los detalles.

IEP-19. Sujeto 3; ¿pero si importan? Ósea, por ejemplo, las que están peleando allá atrás que, solamente pelean sí, hay ¿tenemos que colocarle ojos?

EDP-19. No, en las que pelean yo les había recomendado algo si quieres hacen bolitas sin que se vean las patas pues no lograría versen todas en primer plano, así que las importantes son los personajes principales. Ok.

CEP-19. Sujeto 3; ya profe muchas gracias.

EMPD-19. Bueno entonces hacemos lo mismo que con las hormigas, en este caso voy a hacer color piel con blanco y un poquito de naranja. Este es para la cara y manos, bueno voy a hacer una bolita color piel dependiendo del grande de sus muñecos, bueno hagamos color rojo para el vestido pues es una niña, entonces otra bolita.

PDP-19. Pero, ¿será que el vestido es más grande que la cabeza?

REP-19. Sujeto 9; si sujeto 8; si profe.

CDP-19. Claro, entonces la cabeza viene siendo como una bolita mediana y el vestido una grande, si ven como van saliendo los personajes, ahora dos bolitas color piel pequeñas para los bracitos, no le vamos a poner piernitas solo zapatos, entonces dos bolitas pequeñas azules.

EMPD-19. Ya les explico, porque no se hacen piernitas. Bueno lo primero que debo es dar forma al vestido van haciendo una forma cónica y luego aplastamos suave y corregimos con el dedo, luego paramos que quede estable, aquí si es necesario los palillos de dientes para sujetar la cabeza, le ponemos el cuellito con un pedacito de blanco y colocamos en la mitad el palillo de tal manera que se sienta durito enseguida colocamos la cabeza.

PDP-19. Esto debe quedar de pie, esto ¿tiene alguna figura en la carita?

REP-19. No, no tiene facciones,

PDP-19. Acá le doy formita a los brazos ¿porque será que los brazos son tan importantes en personajes que van a ser utilizados en una animación?

REP-19. Sujeto 2: Porque, ellos van a ser muy útiles para el movimiento.

PDP-19. ¿tienen formita los brazos?

REP-19. Sujeto 9: Si claro, es un rollito gordito.

PDP-19. Ahora ¿las manos tienen deditos?

REP-19. Sujeto 4: No tiene deditos.

CDP-19. Exacto, miren parece una cucharita, lo mismo hago con la otra, adelgazo la parte de arriba y lo pegamos donde está el cuellito presionamos y listo, vamos hasta ahí. ¿Van conmigo?

CEP-19. Sujeto 4; si profe, tu dijiste que ibas a explicar lo de los pies.

CDP-19. Claro para allá vamos.

EDP-19. No le vamos a hacer piernas porque en ese caso tocaría poner alambre que soporte el peso de todo el cuerpo, por eso solo vamos a colocar en la parte frontal las dos bolitas azules, dándole forma de gotita y extirpando un poquito en la punta, Para que los personajes puedan estar de pie y listo quedo mi personaje.

CDP-19. vamos a suponer que esta es Gaby, dice ¡hay qué miedo! Y se pone las manos en la cara.

EMPD-19. Ahora la nariz y la boca, se hace una bolita para la nariz y con un palillo le hacemos la boquita, los ojos pueden utilizar pintura acrílica, pero hay que dejarlos secar muy bien porque la plastilina no absorbe y es más complicado para secar ahora sí, listo. Pero si ven que se puede hacer movimiento con las manos. Ahora como se ensambla esto, con el palillo en el pegue voy a tratar de unir de esta manera, luego con el dedito pasamos para alizar y listo.

PEP-19. Sujeto 8; ¿la bolita pequeña es la nariz profe?

CDP-19. Si la bolita es la nariz, miren que hay está en el centro.

PEP-19. Sujeto 7; ¿profe y el pelo?

EDP-19. Bueno, el pelo también lo pueden trabajar por bolitas para que les quede igual y luego hacen bastoncitos, dependiendo si es pelo churco se hace el larguito y se enrolla, si es liso se deja así y se va pegando uno a uno pegaditos hasta que ustedes vean que ya está listo.

RDP-19. Bueno mis chicos para verificar que todo haya quedado claro, van a pasar el dibujo de un gato a plastilina tal como se ve en esta imagen, obsérvenla, verifiquen cuantas bolitas y de qué tamaño las necesito, cuantos colores requiero.

IEP-19. Sujeto 9: Profe como así.

PDP-19. A ver lo primero que tengo que hacer es observar mi imagen, se sabe que es un gato, ¿en cuántas partes principales está dividido el animal?

REP-19. Sujeto 9: En dos. Una grande y una mediana.

EDP-19. Exacto, entonces podemos decir que, para el cuerpo necesito una bola grande de plastilina blanca y una bola mediana para la cabeza color negro.

EEP-19. Aaa, ok profe, ósea que necesito 4 bolas pequeñas para las patas de color negro, 1 bola pequeña para cola de color negro, dos bolitas más pequeñas de color blanco para para las orejas, y dos muy pequeñas para los ojos color blanco y dos, re pequeñitas para la parte de la pupila.

CDP-19. Muy bien, a realizar solitos su gato.

**Anexo M. Análisis de las animaciones.**

GRUPO	TITULO	ESCE NA	escenografía	personajes	interacción	animación
1 Sujetos 1-3-5- 21.	Guerra de dos mundos	1	Escenario bien terminado donde se evidencia la técnica sugerida (acuarela). El escenario bien logrado y concuerda con el guion.	Personajes: Hormigas Solo una hormiga está hecha en plastilina las otras son replicas en plástico. La técnica del modelado está bien ejecutada, pulida y figurativa.	Dialogo entre los personajes, con sonidos de voces.	Movimiento lento. Se aproxima a un buen uso de la aplicación STOP MOTION STUDIO. Realizó un buen ejercicio de animación, usando el Stop Motion (SM), pero falto captar la idea del número de fotos por segundo.
		2	Escenario con lamina impresa, no sigue indicaciones de la técnica pictórica. El escenario concuerda con el guion.	Personajes: Hormigas hechas con plastilina, pero en cantidad es insuficiente para representar la situación. La técnica del modelado, esta levemente ejecutada, pues se evidencia poca pulcritud y no hay figuración.	Mudo con sonido de fondo. No hay interacción entre personajes.	Movimiento lento. Usa la aplicación SM, pero no se ve el buen manejo de ésta ni de la técnica de animación pues, le faltó capturar un mayor número de imágenes.
		3	Escenario bien terminado donde se reflejada la técnica de acuarela, la ambientación es acorde con el guion.	Personajes: hormigas y cucarachas hechas con plastilina, con una cantidad suficiente donde se ve reflejada la aplicación del guion. La técnica del modelado está medianamente ejecutada, pues los personajes no se ven bien pulidos, aunque son figurativos.	Mudo con sonido de fondo. Hay interacción corporal entre personajes.	Movimiento lento. Se aproxima a un buen uso de la aplicación STOP MOTION STUDIO. Realizó un buen ejercicio de animación usando el Stop Motion (SM), pero falto captar la idea del número de fotos por segundo.

GRUPO	TITULO	ESCE NA	escenografía	personajes	interacción	animación
		4	Escenario con lamina impresa, no sigue indicaciones de la técnica pictórica. La ambientación concuerda con el guion.	Personajes: hormigas hechas con plastilina, con la cantidad suficiente, sin embargo, faltaron algunos personajes importantes de la historia. La técnica del modelado está medianamente ejecutada, pues los personajes no se ven bien pulidos, aunque son figurativos.	Mudo con sonido de fondo. No hay interacción entre personajes.	Movimientos lentos. Usa la aplicación STOP MOTION STUDIO, sin embargo, no se ve el buen manejo de esta, como tampoco de la animación stop motion pues falto capturar la idea del número de fotos por segundo, para que los movimientos se vieran fluidos.
2. Conformado por sujeto 2,	ESTRELLA LA DIOSA DEL MAR	1	El escenario no está bien terminado a pesar que se usó la técnica de la acuarela, pues, la ambientación está en un espacio abierto lo que impide enfocar la escenografía de la mejor manera. Sin embargo va acorde al guion.	Personajes: Niña y señora hechas con plastilina. La técnica del modelado está medianamente ejecutada, pues los personajes no se ven bien pulidos, aunque son figurativos.	Mudo sin sonido. Hay poca interacción entre los personajes.	Movimientos lentos. Usa la aplicación STOP MOTION STUDIO, sin embargo, no se ve el buen manejo de esta, como tampoco de la animación stop motion pues falto capturar la idea del número de fotos por segundo, para que los movimientos se vieran fluidos.
		2	Escenario bien terminado donde se reflejada la técnica de acuarela, la ambientación es acorde con el guion.	Personajes: Estrella, Aquamana y monstruo hechos en plastilina. La técnica del modelado está bien ejecutada, es figurativa y están bien pulidos.	Dialogo entre los personajes, con sonidos de voces.	Movimiento lento. Se aproxima a un buen uso de la aplicación STOP MOTION STUDIO. Realizó un buen ejercicio de

GRUPO	TITULO	ESCE NA	escenografía	personajes	interacción	animación
						animación usando el Stop Motion (SM), pero falto captar la idea del número de fotos por segundo.
		3	Escenario bien terminado donde se reflejada la técnica de acuarela, la ambientación es acorde con el guion.	Personajes: Aquamana y Úrsula hechas en plastilina. La técnica del modelado está bien ejecutada, es figurativa y están bien pulidos.	Dialogo entre los personajes, con sonidos de voces.	Movimiento lento. Se aproxima a un buen uso de la aplicación STOP MOTION STUDIO. Realizó un buen ejercicio de animación usando el Stop Motion (SM), pero falto captar la idea del número de fotos por segundo.
		4	Escenario bien terminado donde se reflejada la técnica de acuarela, la ambientación es acorde con el guion.	Personajes: Aquamana, Estrella y Úrsula, hechas en plastilina. La técnica del modelado está bien ejecutada, es figurativa y pulido.	Mudo sin sonido. Hay poca interacción entre los personajes.	Movimiento lento. Se aproxima a un buen uso de la aplicación STOP MOTION STUDIO. Realizó un buen ejercicio de animación usando el Stop Motion (SM), pero falto captar la idea del número de fotos por segundo.
3. Confor mado por sujeto 1, sujeto 3,	EL APART AMENT O DEMIS SUEÑO S MI PEOR	1	Escenario bien terminado donde se reflejada la técnica de acuarela, la ambientación es acorde con el guion.	Personajes: Isa, Salo, Cami y Gaby, hechas en plastilina. La técnica del modelado, es excelente, bien pulido, definido y figurativo.	Mudo con sonido y efectos de fondo. Hay interacción entre los personajes.	Movimiento acorde a lo sugerido. Hizo un buen uso de la aplicación STOP MOTION STUDIO y de la animación.

GRUPO	TITULO	ESCE NA	escenografía	personajes	interacción	animación
sujeto 5, sujeto 21.	PESADILLA	2	Escenario con lamina impresa, no sigue indicaciones de la técnica pictórica. Sin embargo la ambientación concuerda con el guion.	Personajes: Salo, Isa, Cami y Gaby hechas en plastilina, concuerdan en el tamaño, color de cabello y forma como se realizaron. La técnica del modelado está bien ejecutada, figurativo y pulida.	Mudo con sonido de fondo. Hay interacción entre los personajes.	Movimiento lento. Se aproxima a un buen uso de la aplicación STOP MOTION STUDIO, sin embargo, no supo cómo exportar el video. Realizó un buen ejercicio de animación usando el Stop Motion (SM), pero falto captar la idea del número de fotos por segundo.
		3	El escenario no está bien terminado a pesar que se usó la técnica de la acuarela. Sin embargo, la ambientación, va acorde al guion.	Personajes: Salo, Isa, Cami y Gaby hechas en plastilina, concuerdan en el tamaño, forma como se realizaron, pero no con el color del cabello. La técnica del modelado está bien ejecutada, figurativo y pulida.	Mudo con sonido de fondo. Hay poca interacción entre los personajes.	Movimientos lentos. Usa la aplicación STOP MOTION STUDIO, sin embargo, no se ve el buen manejo de esta, como tampoco de la animación stop motion pues falto capturar la idea del número de fotos por segundo, para que los movimientos se vieran fluidos.
		4	El escenario no está terminado, no usó la técnica de la acuarela. Sin embargo, la ambientación está va acorde al guion.	Personajes: Salo, Isa, Cami y Gaby hechas en plastilina, concuerdan en el tamaño, forma como se realizaron, pero no con el color del cabello. La técnica del	Mudo con sonido de fondo. Hay poca interacción entre los personajes	Movimientos lentos. Usa la aplicación STOP MOTION STUDIO, sin embargo, no se ve el buen manejo de esta, como tampoco de la

GRUPO	TITULO	ESCE NA	escenografía	personajes	interacción	animación
				modelado está medianamente ejecutada, pues los personajes no se ven bien pulidos, aunque son figurativos.		animación stop motion pues falto capturar la idea del número de fotos por segundo, para que los movimientos se vieran fluidos.
4. Conformado por sujeto 9, sujeto 14, sujeto 15, sujeto 18.	EL GRAN PARQUE ACUATICO	1	Escenario con lamina impresa, no sigue indicaciones de la técnica pictórica. La ambientación concuerda con el guion.	Personajes: 6 personajes hechos con plastilina. La técnica del modelado está medianamente ejecutada, pues los personajes no se ven bien pulidos, aunque son figurativos.	Dialogo entre personajes con sonidos y voces.	Movimientos lentos. Usa la aplicación STOP MOTION STUDIO, sin embargo, no se ve el buen manejo de esta, como tampoco de la animación stop motion pues falto capturar la idea del número de fotos por segundo, para que los movimientos se vieran fluidos.
		2	Escenario con lamina impresa, no sigue indicaciones de la técnica pictórica. La ambientación concuerda con el guion.	Personajes: 1 niño y un perro hechos en plastilina. La técnica del modelado está medianamente ejecutada, pues los personajes no se ven bien pulidos, aunque son figurativos.	Mudo con sonido de fondo hay interacción entre los personajes.	Movimientos lentos. Usa la aplicación STOP MOTION STUDIO, sin embargo, no se ve el buen manejo de esta, como tampoco de la animación stop motion pues falto capturar la idea del número de fotos por segundo, para que los movimientos se vieran fluidos.

GRUPO	TITULO	ESCE NA	escenografía	personajes	interacción	animación
		3	Escenario con lamina impresa, no sigue indicaciones de la técnica pictórica. La ambientación concuerda con el guion.	Personajes: 2 niños y dos adultos hechos con cartón y plastilina. La técnica del modelado está medianamente ejecutada, pues los personajes no se ven bien pulidos, aunque son figurativos.	Dialogo entre personajes con sonidos y voces.	Movimientos lentos. Usa la aplicación STOP MOTION STUDIO, sin embargo, no se ve el buen manejo de esta, como tampoco de la animación stop motion pues falto capturar la idea del número de fotos por segundo, para que los movimientos se vieran fluidos.
		4	Escenario con lamina impresa, no sigue indicaciones de la técnica pictórica. La ambientación concuerda con el guion.	Personajes: 3 niños hechos con plastilina y el perro de material plástico. La técnica del modelado está medianamente ejecutada, pues los personajes no se ven bien pulidos, aunque son figurativos.	Dialogo a cargo del narrador.	Movimiento lento. Se aproxima a un buen uso de la aplicación STOP MOTION STUDIO. Realizó un buen ejercicio de animación usando el Stop Motion (SM), pero faltó captar la idea del número de fotos por segundo.
5. Confor mado por sujeto 6, sujeto 12, sujeto 17, sujeto 20.	LA CASA MISTER IOSA	1	Escenarios algunos con lamina impresa y otros coloreados, no sigue indicaciones de la técnica pictórica. La ambientación concuerda con el guion.	Personajes: 2 adultos 1 niña y 1 perrito hechos con plastilina. La técnica del modelado está bien ejecutada, pulida y figurativa.	Dialogo entre personajes con sonidos y voces.	Movimiento lento. Se aproxima a un buen uso de la aplicación STOP MOTION STUDIO. Realizó un buen ejercicio de animación usando el Stop Motion (SM), pero faltó

GRUPO	TITULO	ESCE NA	escenografía	personajes	interacción	animación
						captar la idea del número de fotos por segundo.
		2	Escenario con lamina impresa, no sigue indicaciones de la técnica pictórica. La ambientación concuerda con el guion.	Personajes: 2 adultos y 1 niño hechos en plastilina. La técnica del modelado está bien ejecutada, pulida y figurativa.	Mudo con sonido de fondo. Hay poca interacción entre los personajes.	Movimientos lentos. Usa la aplicación STOP MOTION STUDIO, sin embargo, no se ve el buen manejo de esta, como tampoco de la animación stop motion pues falto capturar la idea del número de fotos por segundo, para que los movimientos se vieran fluidos.
		3	Escenario con lamina impresa, no sigue indicaciones de la técnica pictórica. La ambientación concuerda con el guion.	Personajes: 3 adultos, 1 niño y 1 perro hechos en plastilina. La técnica del modelado está bien ejecutada, pulida y figurativa.	Dialogo entre personajes con sonidos y voces.	Movimiento lento. Se aproxima a un buen uso de la aplicación STOP MOTION STUDIO. Realizó un buen ejercicio de animación usando el Stop Motion (SM), pero faltó captar la idea del número de fotos por segundo.
		4	Escenario bien terminado donde se reflejada la técnica de acuarela, la ambientación es acorde con el guion.	Personajes: 2 adultos, 1 niño y 1 perro, hechos en plastilina. La técnica del modelado está bien ejecutada, pulida y figurativa.	Dialogo entre personajes con sonidos y voces.	Movimiento lento. Se aproxima a un buen uso de la aplicación STOP MOTION STUDIO. Realizó un buen ejercicio de

GRUPO	TITULO	ESCE NA	escenografía	personajes	interacción	animación
						animación usando el Stop Motion (SM), pero faltó captar la idea del número de fotos por segundo.
6. Conformado por sujeto 10, sujeto 11, sujeto 23, sujeto 24.	THE TOPPET CLAN	1	Escenario bien terminado donde se reflejada la técnica de acuarela, la ambientación es acorde con el guion.	Personajes: 3 niños hechos con plastilina. La técnica del modelado está medianamente ejecutada, pues los personajes no se ven bien pulidos, aunque son figurativos.	Mudo con sonido de fondo. No hay interacción entre los personajes.	Movimientos lentos. Usa la aplicación STOP MOTION STUDIO, sin embargo, no se ve el buen manejo de esta, como tampoco de la animación stop motion pues falto capturar la idea del número de fotos por segundo, para que los movimientos se vieran fluidos.
		2	Escenario bien terminado donde se reflejada la técnica de acuarela, la ambientación es acorde con el guion.	Personajes: 3 caritas de niños hechos en plastilina sostenidos con un palillo, 1 personaje de cuerpo completo hecho con plastilina. La técnica del modelado, esta levemente ejecutada, pues se evidencia poca pulcritud y no hay figuración.	Mudo con sonido de fondo. No hay interacción entre los personajes.	Movimientos lentos. Usa la aplicación STOP MOTION STUDIO, sin embargo, no se ve el buen manejo de esta, como tampoco de la animación stop motion pues falto capturar la idea del número de fotos por segundo, para que los movimientos se vieran fluidos.
		3	Escenario bien terminado donde se reflejada la técnica de	Personajes: 2 personas hechas con plastilina.	Mudo con sonido de fondo.	Movimiento lento. Se aproxima a un

GRUPO	TITULO	ESCE NA	escenografía	personajes	interacción	animación
			acuarela, la ambientación es acorde con el guion.	La técnica del modelado, esta levemente ejecutada, pues se evidencia poca pulcritud y no hay figuración.	Hay interacción entre los personajes.	buen uso de la aplicación STOP MOTION STUDIO. Realizó un buen ejercicio de animación usando el Stop Motion (SM), pero faltó captar la idea del número de fotos por segundo.
		4	Escenario bien terminado donde se reflejada la técnica de acuarela, la ambientación es acorde con el guion.	Personajes: 4 persona y un conejo hechos en plastilina. La técnica del modelado, esta levemente ejecutada, pues se evidencia poca pulcritud y no hay figuración.	Mudo con sonido de fondo. Hay interacción entre los personajes.	Movimiento lento. Se aproxima a un buen uso de la aplicación STOP MOTION STUDIO. Realizó un buen ejercicio de animación, usando el Stop Motion (SM), pero falto captar la idea del número de fotos por segundo.

**Anexo N. Links de las animaciones realizadas por los niños.**

[https://youtu.be/6\\_jl6vDyXkQ](https://youtu.be/6_jl6vDyXkQ) grupo 1

<https://youtu.be/xmHao0vuMS0> grupo 2

[https://youtu.be/EY4\\_TJ6XQoE](https://youtu.be/EY4_TJ6XQoE) grupo 3

<https://youtu.be/1riNd1LmGmk> grupo 4

<https://youtu.be/QGx3r0NVvyw> grupo 5

<https://youtu.be/CVPAqHq3z14> grupo 6