

PRODUCTO #1

REVISIÓN Y AJUSTES AL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

**MEDIACIÓN EN LA ESCRITURA A TRAVÉS DE SOFTWARE PARA
CONSTRUCCIÓN DE RELATOS INTERACTIVOS**

Por: Carlos Suárez Quiceno

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LUIS AMIGÓ

FACULTAD DE COMUNICACIÓN

GRUPO DE INVESTIGACIÓN URBANITAS

Descripción del producto

Para elaborar la presente revisión del proyecto “Mediación en la escritura”, se ha efectuado una lectura crítica de su contenido. El equipo de trabajo, tuvo en cuenta las observaciones realizadas por los evaluadores y ajustó los aspectos necesarios para darle mayor coherencia a la propuesta.

Pueden apreciarse cambios en la redacción de los objetivos, en la metodología, ampliación del marco teórico, en fin, en todos los aspectos hay una mejora cualitativa.

Un aspecto importante fue que se trató de integrar y responder la inquietud de los evaluadores en el sentido de explicar cómo este proyecto podría contribuir a la formación de la escritura entre los estudiantes universitarios.

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

MEDIACIÓN EN LA ESCRITURA A TRAVÉS DE SOFTWARE PARA CONSTRUCCIÓN DE RELATOS INTERACTIVOS

1. INFORMACIÓN GENERAL DEL PROYECTO

Título:

MEDIACIÓN EN LA ESCRITURA A TRAVÉS DE SOFTWARE PARA CONSTRUCCIÓN DE RELATOS INTERACTIVOS

Grupo de Investigación: URBANITAS

Tema: enseñanza de la lectoescritura y la escritura no lineal. Sistemas de autoría para escritura de ficción interactiva como mediador en el desarrollo de la competencia escrita en estudiantes del área de comunicaciones y de ingeniería de sistemas. Implementación de mediadores para la enseñanza de la escritura.

Investigador(es):

Carlos Suárez Quiceno

Edwin Andrés Sepúlveda Cardona

Programa Académico y Facultad:

Programa de Comunicación social

Programa de Publicidad

Facultad de Comunicación y publicidad

Facultad de ingeniería

Línea de investigación a la cual se articula: Comunicación educación. Ámbitos comunicación, educación y cibercultura

Lugar de ejecución del proyecto: Fundación Universitaria Luis Amigó

Ciudad: Medellín. Departamento: Antioquia

Delimitación temporal: Enero 2010 – noviembre 2010

Duración del proyecto (en meses): 11 meses

Tipo de financiación solicitada: mediana cuantía

Descriptorios / palabras claves:

Mediación, competencia, escritura lineal, escritura no lineal, relatos interactivos, hipertexto, software, metacognición.

DATOS BÁSICOS DE LOS INVESTIGADORES

Nombre: Carlos Suárez Quiceno

Cédula: 71697315

Títulos universitarios:

Pregrado: sociólogo / licenciado en español y literatura

Especialización

Maestría: estética

Doctorado

Dirección electrónica: carlos.suarezqu@amigo.edu.co

Dirección residencia: calle 87 sur #55-552 casa 83

Teléfono residencia: 309 68 97

Tipo de vinculación con la Funlam: docente medio tiempo

No. total de horas dedicadas al proyecto: 269

No. de horas semanales de descarga para dedicación al proyecto: 6

No. de horas semestrales dedicadas al proyecto (tener presente los períodos de vacaciones) 134

Títulos de los tres últimos proyectos de investigación en que participó:

- Modelo para el diseño de juegos interactivos de texto orientados hacia el desarrollo de la comprensión de lectura y el pensamiento lógico.
- Rol y etiología de los comportamientos delictivos en mujeres judicializadas en el centro de reclusión El Buen Pastor. (Historias de vida)
- Etiología de los comportamientos delictivos en menores infractores. (Historias de vida)

Últimos dos eventos en que participó como ponente de un proyecto de investigación:

Participación en el panel "Las redes de aprendizaje virtual en los procesos de formación de maestros", durante el 4to. Encuentro Departamental del Nodo de Lenguaje de Antioquia que se realizó el 31 de julio y 01 de agosto de 2008 en la FUNLAM. Tema ponencia: Los juegos interactivos de texto para computador, un recurso en la formación de lectores.

Ponencia "Los juegos interactivos de texto para computador como mediadores en el desarrollo de la comprensión de lectura" durante el VII Taller Nacional para la transformación de la formación docente en lenguaje. Bucaramanga, septiembre 11,12, y 13 de 2008, Universidad Industrial de Santander

Referencia bibliográfica de las dos últimas publicaciones (originadas en proyectos de investigación), señalar cobertura local, nacional o internacional:

"Los juegos interactivos de texto para computador como mediadores en el desarrollo de la comprensión lectora". En: Redlecturas No.3 Nodo de Lenguaje de Antioquia. 2008. (Circulación nacional)

"De la experiencia a la expresión: historias de jóvenes infractores en Medellín". (Coautor). Informe de investigación sobre delincuencia juvenil. Personería de Medellín. 2001. 140p

Últimos tres cursos de capacitación en investigación o en la temática que va a investigar:

Diplomado en educación virtual
Latin Campus
Septiembre de 2005
Intensidad: 80 horas

Seminario de divulgación científica
Universidad de Medellín
24 al 27 de enero de 2006
Intensidad: 40 horas

DATOS BÁSICOS DE LOS INVESTIGADORES

Nombre: **Edwin Andrés Sepúlveda Cardona**

Cédula: 71.316.416

Títulos universitarios:

Pregrado: **Comunicación social**

Especialización: _____

Maestría: **Educación con Mención en Ambientes Virtuales de Aprendizaje (En curso)**

Doctorado: _____

Dirección electrónica: edwin.sepulvedaca@amigo.edu.co, edwinsepulveda@hotmail.com

Dirección residencia: **Calle 72#42-1 (301)**

Teléfono residencia: **2116029**

Tipo de vinculación con la Funlam: **docente-investigador tiempo completo**

No. total de horas dedicadas al proyecto: 176

No. de horas semanales de descarga para dedicación al proyecto: **4**

No. de horas semestrales dedicadas al proyecto (tener presente los períodos de vacaciones) 88

Títulos de los tres últimos proyectos de investigación en que participó:

Los ambientes virtuales de aprendizaje incorporados en procesos formativos de la Funlam, contribuyen a un mayor logro de aprendizajes de los estudiantes?

Referencia bibliográfica de las dos últimas publicaciones (originadas en proyectos de investigación), señalar cobertura local, nacional o internacional

Últimos dos eventos en que participó como ponente de un proyecto de investigación

Últimos tres cursos de capacitación en investigación o en la temática que va a investigar.

Diplomado en After effects y Premiere. FUNLAM 2008

Seminario Periodismo Digital. UPB – EL TIEMPO – MICROSOFT – ENTER – HP

Abril de 2005.

Seminario "De la literatura clásica a la crónica periodística". FUNLAM

Seminario Periodismo Educativo. Universidad EAFIT – Ministerio de Educación – Centro Virtual de Noticias

2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

El ejercicio de la escritura discurre por diversos niveles, los mismos que los lingüistas consideran básicos en el estudio del lenguaje: fonético, sintáctico, semántico, pragmático. En muchas ocasiones los cursos de redacción en la universidad se quedan en una visión reduccionista de la escritura en la que la ortografía y la gramática ocupan el lugar central, o bien se convierten en una suma de actividades sin una estructura coherente. Estas prácticas dejan intacta, cuando no frustrada, la capacidad creadora de los estudiantes. En otras palabras, no logran fundamentar el dominio de las competencias necesarias para un buen ejercicio de la escritura.

Este proyecto apunta a una experiencia de escritura que parte de un enfoque cercano a la situación problema y a la producción textual que puede resultar más pertinente en la fundamentación de la escritura. Plantea la posibilidad de explorar la producción textual desde el género de los relatos interactivos, para lograr un proceso integral, en el que la parte gramatical sólo es un elemento subordinado a la dirección del pensamiento y a la intención comunicativa.

Los sistemas de autoría o pársers para la construcción de juegos interactivos de texto fueron ideados desde hace mucho tiempo, en los años 80, cuando inició el auge de este tipo de entretenimiento. La razón fue muy simple. Si jugar era un divertimento para muchas personas, lo podía ser también la posibilidad de crear sus propios juegos. De este modo se desarrolló *Quills* uno de los primeros programas diseñados para escribir juegos en lenguaje natural. En la actualidad, han surgido otro tipo de programas diseñados para asistir la escritura de relatos interactivos hipermediales. Tal es el caso de Ren'Py, un software que permite la construcción de relatos interactivos con pocos elementos de programación, por lo que puede ser utilizado por usuarios no programadores.

El presente proyecto se plantea como la continuación de la exploración sobre las aplicaciones didácticas de los juegos interactivos de texto, proyecto que se llevó a cabo recientemente con la financiación del Centro de Investigaciones de la Fundación Universidad Luis Amigó, dentro de la V Convocatoria de investigaciones 2007. Adicionalmente, esta investigación parte del supuesto de que si el ejercicio de lectura es vital a la hora de interactuar con el software de juegos interactivos de texto, el ejercicio de escritura lo es para construir una historia con todos los elementos de un texto bien estructurado. Por lo tanto, el ejercicio de crear una historia para ser jugada, exige al autor la apropiación de unas habilidades de escritura aplicables a múltiples situaciones comunicativas.

Por lo visto, el propósito central de esta investigación es indagar entre los estudiantes de carreras afines a la programación y la escritura digital, si este tipo de ejercicio facilita el desarrollo de las habilidades de escritura y puede ser propuesto para algunos campos similares de la formación académica que se imparte en nuestro medio. Como tal, el proyecto se inscribe dentro de objetivos educativos, es de carácter didáctico en cuanto indaga sobre la posibilidad de emplear un nuevo recurso a partir de cual se crean productos que a su vez pueden ser empleados en el desarrollo de competencias relacionadas.

El concepto de escritura se ha visto modificado por el uso de los medios digitales. Las posibilidades de edición, de transformación, vinculación y reproducción de las obras, nos está llevando hacia nuevos espacios de creación escrita.

En esta propuesta se trata además de partir de una especie de situación problema generada por el propósito explícito de crear objetos virtuales con las características de un juego dentro de un campo o temática específica. Por tal razón, los participantes se verán ante la necesidad de resolver esta situación por medio de propuestas creativas.

2.1. Planteamiento del problema:

En la medida en que los entornos hipertextuales plantean más que una nueva alternativa, un cambio en la relación con los textos y un reto a las metodologías de enseñanza – aprendizaje, especialmente si tenemos en cuenta su expansión y capacidad constructiva, nos podemos preguntar si:

¿El empleo de mediaciones como los sistemas de autoría para la construcción de relatos interactivos, puede contribuir al desarrollo de la competencia escrita de acuerdo con las exigencias del nivel universitario?

Y...

¿Cómo las herramientas de software para escritura no lineal en el género de los relatos interactivos pueden emplearse para estimular y facilitar la producción escrita de los estudiantes de universitarios?

En función de delimitar conceptualmente el problema de investigación, se hace necesario definir el alcance de los términos que lo contienen. Veamos:

Mediaciones: empleo práctico y significativo de los medios o herramientas de escritura derivadas de la informática.

Sistemas de autoría: programas informáticos para escritura de relatos interactivos.

Competencia escrita en el nivel universitario: producción textual con corrección gramatical y sintáctica, y adecuación semántica y pragmática.

Herramientas de software: además de los procesadores de texto usuales, programas para representación del conocimiento, para gestionar bases de datos personales, y para escritura de relatos interactivos.

Producción escrita: textos originales elaborados por los estudiantes.

Relatos interactivos: incluye no sólo el género narrativo, sino otros tipos de textos como los expositivos y argumentativos. En el proyecto, ello dependerá de la elección que hagan los participantes.

2.2. Objetivos

General:

Contribuir desde el campo de la comunicación, la educación y la cibercultura, a los procesos de fundamentación de la escritura por medio de la implementación de experiencias de escritura de narraciones interactivas.

Específicos:

- Promover el desarrollo de la escritura digital de carácter no lineal en el ámbito universitario.
- Diseñar estrategias de apoyo para los procesos académicos en las asignaturas “Lecto y tecnoescritura” del programa de Ingeniería de Sistemas y “Redacción y ortografía” del Programa de Comunicación Social, así como para otros cursos de enseñanza del lenguaje y la literatura que se impartan en la universidad.
- Crear desde un campo interdisciplinario, al menos cinco objetos virtuales que aporten a la didáctica de la lengua escrita.
- Establecer elementos didácticos y metodológicos pertinentes para la integración de las herramientas de software en el proceso de enseñanza – aprendizaje de las competencias relacionadas con la escritura.

2.3. Referentes Teóricos:

El primer referente teórico de este proyecto es la teoría constructivista de la educación, especialmente desde el aporte vigotskiano del concepto de mediación en tanto hace posible el desarrollo de los procesos cognitivos.

La mediación por software para el desarrollo de competencias en la escritura es una práctica relativamente reciente, no obstante haber sido la producción textual uno de los campos que más rápidamente se impactó con el desarrollo de las TIC.

Otro referente necesario es el concepto de hipertexto, incluyendo especialmente las narrativas hipertextuales del tipo ficción interactiva, que plantean al ejercicio de lectura y escritura, cuestiones de sumo interés: ¿cambia la propia narrativa al usar los medios digitales? ¿La lectura se hace sustancialmente diferente?

Es claro que desde la irrupción de los computadores en la vida cotidiana, la forma de escribir viene cambiando. Hemos pasado de lo que algunos llaman las escrituras moleculares o pre-electrónicas a la escritura digital. Este cambio se hace aún más sensible cuando de nuevos géneros literarios se trata. Si bien todavía no emerge una producción masiva y clara de arte literario multimedial o hipertextual, sí es cierto que una porción significativa de los textos actuales posee la condición de ser hipertextual, y que es pertinente indagar acerca de las posibilidades que este medio ofrece.

No obstante, cabe preguntarse acerca de la idoneidad de las experiencias de creación de textos narrativos para el desarrollo de la escritura en el nivel de educación superior, sobre todo, cuando entendemos la necesaria relación que existe entre las disciplinas científicas y sus formas discursivas. Frente a esta consideración, aclaramos que existe en nuestra propuesta una intencionalidad por promover el ejercicio de la escritura, inicialmente desde un plano expresivo, con valor literario, pero que implica en su construcción, además de un acto creador, un

ejercicio lógico y sistemático riguroso. Aún más, la escritura literaria y la escritura científica no son diametralmente opuestas, al contrario, tienen claros puntos de encuentro. Al respecto, el trabajo de Daniel Cassany es claro en este señalamiento.

Consideraciones acerca del desarrollo de la escritura

Estas líneas pretenden exponer, por medio de un paralelismo entre la técnica y el lenguaje, el desarrollo de las fases de la escritura, asunto clave para contextualizar el presente proyecto. También mostrarán cómo en la actualidad nos acercamos a un cambio en las formas de escribir, en cuanto enfrentamos un nuevo horizonte tecnocientífico que plantea otros caminos expresivos y comunicativos.

Una de las hipótesis más interesantes acerca de cómo nuestra especie llegó a la adquisición del lenguaje y al dominio de la escritura, es la del lingüista Maurice Swadesh (1966), a quien se le recuerda sobre todo por el desarrollo de métodos para la alfabetización de adultos. Con notable inteligencia plantea una relación entre el desarrollo de la técnica y el origen del lenguaje, cuestión esta última que los demás lingüistas se resistían a tratar debido a la falta de evidencias para su estudio. Si bien Swadesh reconoce que las lenguas no pudieron dejar rastros de sí mismas antes de la escritura; establece que otros fenómenos típicamente humanos como el empleo de herramientas arrojan luz al respecto. Infiere que si hace casi 2 millones de años, el hombre que antes usaba palos y piedras sin haber adquirido las técnicas para conformarlos, aprendió a partir una piedra golpeándola con otra para obtener aristas cortantes, entonces, también aquellos homínidos ancestrales estuvieron en la capacidad de producir gritos instintivos y después aprendieron a usarlos con intención comunicativa. Aquí está el amanecer del lenguaje: la edad eoglótica. Citemos al propio Swadesh:

De algún modo el desarrollo del lenguaje tuvo que ser semejante al de la capacidad de fabricar y utilizar los implementos. Sin poder comprobar los períodos detalladamente, es correcto pensar en grandes etapas del desarrollo, y bien podríamos hablar de un paleoglótico, quizá hasta con divisiones en inferior, medio y superior, así como de un neoglótico. Siguiendo la analogía, se podría añadir al idioma hablado la etapa de la escritura, con lo que habría comenzado entonces la edad gráfica. Más tarde hubieron de venir los períodos mecánico -o sea de la tipografía y la máquina de escribir-, luego el eléctrico -con el telégrafo y otros aparatos-, y, por fin el electrónico. (1966.15-16)

En sus inicios, este proceso de creación lingüística derivó paulatinamente en la conformación de protolenguas que llegaron a adquirir el grado de lenguas complejas y a dispersarse, junto con los grupos humanos que las fueron puliendo, como si se tratara de sus herramientas de sílex. De este modo transcurre una primera etapa del lenguaje, llamada edad oral, en la que todavía el grafismo no

interviene como elemento comunicativo. Habrá que esperar casi hasta el año 35.000 para que aparezcan las primeras manifestaciones del grafismo que anunciarán la edad gráfica del lenguaje. Esta etapa tendrá también su desarrollo ligado a la técnica, desarrollo no siempre lineal ni único, que nos llevará a la invención de las formas de escritura que empleamos hoy.

Esta hipótesis de la técnica y el lenguaje coincide en gran medida con las observaciones de uno de los más grandes estudiosos de los procesos técnicos y de la paleontología: el francés André Leroi- Gourhan, quien en su obra *el gesto y la palabra*, (1968) realiza una de las más brillantes exposiciones que pueda encontrarse acerca del desarrollo del grafismo.

Su análisis sobre el desarrollo de la escritura parte de la hipótesis de que ésta se desarrolló a partir de los mitogramas, narración de mitos, donde los signos son las claves de un contexto oral irremediablemente perdido, y en consecuencia su origen debe buscarse a partir de la expresión abstracta y no de la figuración. Dice Leroi-Gourhan que la escritura es un sistema que permite a la sociedad la fijación del pensamiento, que en su origen está emparentada con el grafismo y el arte, siendo producto exclusivo de las sociedades agrícolas donde se ha efectuado una normalización, entendiéndose domesticación, del espacio y del tiempo que se refleja en una linealización y compresión del pensamiento. Entre lo más revelador de sus apreciaciones se encuentra el señalamiento de que el desarrollo de la escritura no parte del pictograma, relato figurativo a partir de escenas; sino del mitograma, expresión abstracta, hasta llegar a la linealización del pensamiento por medio de la subordinación completa del grafismo al lenguaje hablado. De este modo se llega a la fonetización del grafismo, despojándolo de su contenido ideográfico.

Añade Gourhan que esta subordinación de la expresión gráfica al lenguaje oral, limita la capacidad reflexiva del ser humano, aunque no la inmoviliza, pues los signos de la escritura todavía dejan la posibilidad al lector de construir su propia imagen y realizar el esfuerzo propio que implica la decodificación de los signos. No obstante, el desarrollo de las técnicas audiovisuales plantea el peligro de inmovilizar finalmente ese campo reflexivo. En este punto, vale la pena anotar que son precisamente las tecnologías multimediáticas que vemos surgir en la actualidad, las que tal vez hagan posible que éstas hipótesis puedan comprobarse.

El análisis de Leroi-Gourhan arroja varias consideraciones muy interesantes: por una parte, en ciertos pasajes coincide con Swadesh al resaltar que el útil o herramienta se encaminó hacia la máquina, mientras que la palabra lo hizo hacia la escritura. Por otra, aunque la escritura derivó más del arte que del lenguaje, terminó subordinada al lenguaje oral; y la capacidad reflexiva del intérprete disminuyó en la medida en que los signos representan valores fonéticos. Así, el paso a las escrituras fonéticas significó una renuncia en el campo reflexivo, una pérdida de expresión frente a una ganancia de precisión.

No obstante, es necesario recordar que entre los sistemas de escritura más notables se encuentran los ideográficos, como el empleado en la escritura china. No sólo porque podemos considerar que en cuanto a la técnica sean los más antiguos, tanto en el campo filogenético como ontogenético; sino porque presentan un dinamismo tan amplio que su grado de expresión todavía recupera lo que fuera la antigua relación entre arte y escritura.

La subordinación del grafismo a lo fonético no ha sido total, en la transmisión de los mensajes escritos sigue conservándose una enorme porción de expresión y figuración, funciones que se amplían actualmente en la medida en que las nuevas tecnologías han recurrido ampliamente al signo icónico y a las interfaces gráficas. Sobre este aspecto, vale la pena considerar que en los últimos años la sociedad se encamina hacia un resurgimiento de la ideografía y la pictografía por medio del uso intensivo de estas interfaces gráficas en las máquinas digitales. Se evidencia entonces la necesidad de recurrir a estas técnicas para interactuar con los entornos virtuales, con el mundo de sílice.

Los cambios que actualmente se presentan en la técnica siguen paralelos a los cambios en el lenguaje. Cada nuevo elemento, herramienta o tecnología condicionará de alguna forma la dinámica individual y social humana. De hecho, la suma y relación de todos ellos en cada época, marca un horizonte en la vida misma.

Con mucha probabilidad, en unos años más, cuando la mayor parte de la humanidad se convierta al sílice, en cuanto usuaria de las máquinas digitales, y se interconecte a grandes velocidades, su interacción con los signos gráficos trascenderá el fonetismo para ahondarse en lo que ya teóricos como Pierre Lévy (1991) han llamado ideografía dinámica, una nueva forma de comunicación creada para los entornos virtuales, que ya avizoramos en algunas formas como la infografía y la world wide web.

Pela primeira vez na história, a informática contemporânea autoriza a concepção de uma escrita dinâmica, cujos símbolos serão portadores de memória e capacidade de reação autônomas. Os caracteres dessa escrita não significarão apenas por sua forma ou disposição, mas também por seus movimentos e metamorfoses. Trata-se de algo bem diferente do hipertexto ou da multimídia interactiva, que se satisfazem em mobilizar e dispor em rede os antigos modos de representação que são o alfabeto e a imagem gravada. Com a ideografia dinâmica, visamos a uma linguagem que seria inimaginável antes do desenvolvimento da microinformática convivial; uma linguagem intrinsecamente ligada às capacidades de memória e interação dos computadores contemporâneos, que só alcançará sua plena dimensão na futura rede digital integrada de banda larga (1991:17)

Por primera vez en la historia, la informática contemporánea autoriza la concepción de una escritura dinámica, cuyos símbolos serían portadores de una memoria y de una capacidad de reacción autônomas. Los caracteres de esta escritura no significarían solamente por su forma o su disposición, sino también por sus

movimientos y sus metamorfosis. Se trata pues de una cosa muy diferente del hipertexto o del multimedia interactivo, que se limitan a movilizar y poner en red los antiguos modos de representación que son el alfabeto y la imagen grabada. Con la ideografía dinámica llegamos a un lenguaje que sería inimaginable antes del desarrollo de la microinformática; un lenguaje intrínsecamente ligado a las capacidades de memoria e interacción de los computadores modernos, que sólo alcanzará su plena dimensión en la futura red digital integrada de banda ancha.

2.4. Justificación (por qué es importante para la Funlam investigar sobre este tema)

En primer lugar, este proyecto representa la continuación de uno anterior relacionado con los relatos interactivos en su aspecto de mediadores para la lectura: “Modelo para la creación de juegos interactivos de texto orientados hacia el desarrollo de la comprensión de lectura y el pensamiento lógico entre estudiantes universitarios”. Continuar en esta línea de trabajo, ahora dirigida hacia la escritura, significa consolidar una fortaleza en torno a los procesos de lectura y escritura digitales.

Este proyecto abarca interdisciplinariamente una problemática a la que las universidades prestan especial atención, el desarrollo de la capacidad de escritura en sus estudiantes. Un aporte en este sentido será muy beneficioso para la institución, máxime si este abordaje se presenta desde el uso de recursos de software gratuitos que pueden distribuirse libremente entre los potenciales usuarios.

Adicionalmente, esta exploración es pionera en muchos aspectos, lo que le da a la institución la oportunidad de incursionar en este campo. Nos referimos a la casi inexistente oferta de relatos interactivos en nuestro medio, y al poco aprovechamiento del recurso de software de relatos interactivos para la promoción de la escritura.

2.5. Metodología Propuesta:

La investigación es de carácter exploratorio, por cuanto se propone implementar un recurso poco utilizado en la enseñanza de la escritura en el nivel de educación superior: la construcción de relatos interactivos a través de la mediación de software. También, porque se propone crear una experiencia de escritura a partir de la que se evalúan los resultados en torno al proceso y los productos obtenidos

En un aspecto complementario a la exploración, se emplea una metodología cercana a la investigación acción participación, en la medida en que la propia

observación de los sujetos sobre su proceso de adquisición de competencias dentro del proyecto servirá para establecer los resultados de la intervención.

Igualmente, retoma elementos del enfoque ABP (Aprendizaje Basado en Problemas) desde el modelo de situación problema, tal como la ha empleado y popularizado en nuestro medio el profesor Orlando Mesa.

Para su ejecución, proponemos la creación de un grupo taller de desarrollo de narraciones interactivas, a quienes se capacitará en manejo de software y en elementos de redacción, escritura no lineal y construcción de relatos, para promover y acompañar el proceso de escritura.

La intervención en el taller implica la exploración de varios paquetes de software, seleccionados por la idoneidad para servir como mediadores en el proceso de creación y construcción de relatos, tanto en la fases iniciales de invención, como en las finales de edición e integración.

Para la recolección de la información, emplearemos en buena medida registros en línea, por medio de un sitio web donde integraremos la información relacionada con el proyecto, y donde cada estudiante consignará en una especie de bitácora sus impresiones sobre la actividad que va desarrollando.

Finalmente, la información será analizada por medio de las categorías construidas para tal fin. Al concluir el proyecto, contaremos no solo con los relatos interactivos desarrollados por los participantes, sino también con la manifestación expresa de su registro metacognitivo.

Fases

1. Teórica:

- Fundamentación conceptual en teoría del hipertexto, narrativas hipertextuales, software de autoría de relatos.
- Revisión de relatos interactivos
- Análisis de programas: Ren'Py, SEOnote, Cmaptools.

2. Estructural:

- Elaboración de instrumentos de recolección de información
- Conformación del grupo taller entre estudiantes de Comunicación Social, Ingeniería de sistemas y publicidad.
- Capacitación al grupo taller en narrativa y manejo de software
- Producción de guiones literarios y de guiones de imágenes
- Integración de software
- Implementación y validación de relatos interactivos con público participante.

2.6. Impacto y Resultados Esperados:

La presente investigación de carácter interdisciplinario tendrá impacto inicialmente sobre los programas de Ingeniería de Sistemas, de Comunicación Social y de Publicidad.. En el primero, fortalecerá el curso Lecto y Tecnoescritura. En el programa de Comunicación Social fortalecerá el desarrollo de competencias narrativas y escriturales en los estudiantes. En el programa de Publicidad, ofrecerá a los estudiantes la posibilidad de empleo del lenguaje publicitario a este producto cultural. Asimismo, servirá de apoyo a los cursos de redacción.

Aportará a la didáctica de la escritura para la enseñanza universitaria y básica secundaria, desde las consideraciones derivadas de la sistematización de la experiencia y los productos obtenidos.

El proyecto también producirá al menos cinco relatos interactivos con la herramienta de software Ren'Py, que pueden distribuirse entre las instituciones educativas y bibliotecas interesadas, además de su difusión en Internet.

2.7. Posibilidad de oferta de servicios derivados de la investigación:

El desarrollo de relatos interactivos tiene muchos usuarios potenciales debido a su fácil divulgación y manejo. Pueden convertirse en excelentes mediadores para acompañar la promoción de la lectura entre estudiantes de todos los niveles de ecuación.

En el sector público esta iniciativa puede concretarse en proyectos para dotar de contenido a los sitios web de la Secretaría de Educación Municipal de Medellín, y Departamental de Antioquia. Igualmente, puede ser una interesante oferta para las salas de Internet de las bibliotecas temáticas.

También puede crearse una oferta de capacitación en la producción de relatos interactivos, tanto para maestros como para estudiantes. Puede dar origen a un Diploma en Escrituras Creativas, por ejemplo.

2.8. Consideraciones éticas:

El proyecto respetará las apreciaciones de los participantes y reconocerá los derechos de autoría intelectual sobre los relatos producidos. Asimismo, tendrá especial cuidado de revisar la originalidad de los textos y las imágenes empleadas en la producción de los relatos de ficción interactiva.

2.9. Cronograma de actividades: Detalle de las actividades que se van a desarrollar para el proceso de investigación, de acuerdo con la duración de éste.

[illegible]

2.10 Bibliografía

FIORINI, Héctor. Psiquismo creador. Buenos Aires: Paidós, 1995.

GENNETE, Gerard. Palimpsestos. Madrid: Taurus, 1989

LEROI - GOURHAN, André. (1965) El gesto y la palabra. Caracas: Biblioteca de la Universidad Central de Venezuela, 1975. 394 p. (*trad.* Felipe Carrera D. de la edición francesa de 1965).

LANDOW, George P. Hypertext 3.0 La teoría crítica y los nuevos medios en una época de globalización. Barcelona: Paidós, 2009. 530p.

LÉVY, Pierre. (1991) A ideografia dinamica: rumo a uma imaginacao artificial? Sao Paulo: Edicoes Loyola. (Trad. Marcos Marcionilo y Saulo Krieger, 1998) ISBN 2-7071-2081-2

ONG, Walter J., Oralidad y escritura. Tecnologías de la palabra, México, FCE, 1997.

SWADESH, Mauricio. (1966) El lenguaje y la vida humana. México: Fondo de Cultura Económica. 395 p. ISBN 968-16-0986-7

CIBERGRAFÍA

VANNEVAR, Bush. As we my think. [on line] <http://www.ps.uni-sb.de/~duchier/pub/vbush/vbush.shtml>

[WEB OFICIAL DE REN´PY.. Software para construcción de relatos interactivos hipermediales. http://www.renpy.org/wiki/renpy/Home_Page](http://www.renpy.org/wiki/renpy/Home_Page)

2.11. Duración del proyecto: Determinación de la duración del proyecto en meses.

Duración: 11 meses.

3. Presupuesto
(Ver anexo)