

**TEJIENDO TE CUENTO: UNA MIRADA DESDE LA CREACIÓN LITERARIA A
TRAVÉS DE LA NARRATIVA INDÍGENA DE BOGOTÁ**

ANGIE ALEJANDRA GONZÁLEZ PRIMICIERO

Propuesta de innovación pedagógica para optar por el título de
Licenciada en español y lenguas extranjeras con énfasis en inglés y francés

ASESOR:
NELSON MELLIZO GUAQUETA

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL, BOGOTÁ
FACULTAD DE HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE LENGUAS
BOGOTÁ
2023

PÁGINA DE ACEPTACIÓN

Presidente del jurado

Jurado

Jurado

Dedicatoria

Dedico este logro a mi madre Patricia Primiciero, mi compañera de vida y aventuras por su apoyo incondicional en cada paso, decisiones y momentos difíciles en los que nunca soltaste mi mano y me animaste a ir más allá de mis propósitos en la vida. Gracias por guiarme, amarme incondicionalmente y enseñarme que somos nuestro propio obstáculo si no hay fe y perseverancia. Te amo mami. A mi abuela Mariela por consentirme como nunca y ser esa persona de luz que con un abrazo y una bebida caliente a la madrugada te dice que todo saldrá bien. A mi familia por su apoyo, grandes consejos y por motivarme a ser mejor cada día. También, a mi amor Santiago, por animarme y apoyarme de todas las formas posibles en este proyecto que parecía casi imposible, tu guía, asesoría y amor incondicional hicieron de esta investigación un logro que atesoraré por siempre.

Agradecimientos

A la Universidad Pedagógica Nacional por brindarme la oportunidad de aprender sobre esta labor docente que tanto enriquece a la educadora de educadores, sin duda alguna deja huellas significativas en sus estudiantes.

A los maestros de la UPN por ser una guía sin igual en este camino de la docencia, el acompañamiento de cada uno durante este proceso fue enriquecedor e inolvidable.

A mis amigas Nisi, Valeria, Dayni y Diana por acompañarme desde el inicio en esta aventura universitaria y apoyarme con sus grandes ideas y consejos.

Tabla de contenido

1	CAPÍTULO I Contextualización.....	10
1.1	Contextualización.....	10
1.1.1	La educación en los Cabildos Indígenas de Bogotá.....	13
1.2	Descripción del problema.....	15
1.3	Justificación.....	19
1.4	Pregunta de investigación.....	21
1.5	Objetivo general	22
1.5.1	Objetivos específicos	22
2	CAPÍTULO II Marco teórico	22
2.1	Antecedentes	22
2.2	Marco teórico	29
2.2.1	Creación literaria.....	30
2.2.2	Ciberliteratura	33
2.2.3	Narrativa indígena de Bogotá	35
3	CAPÍTULO III. Diseño metodológico	37
3.1	Enfoque investigativo.....	37
3.2	Tipo de investigación	38
4	CAPÍTULO IV Propuesta pedagógica	42
4.1	Enfoque pedagógico	42
4.2	Visión del lenguaje.....	43
4.3	Visión de aprendizaje	44
4.4	Rol del docente.....	45
4.5	Rol del estudiante	46
4.6	Diseño de la propuesta pedagógica	46
4.7	Programa académico	51
	FASES	51
5	CAPÍTULO V Análisis de la propuesta	53
5.1	Análisis de la propuesta.....	54
5.1.1	Fase 1- Leyendo aprendo	55

5.1.2	Fase 2- El retrato de un personaje.....	58
5.1.3	Fase 3- Mundos posibles.....	61
5.1.4	Fase 4- Viajando en el tiempo	64
5.1.5	Fase 5- El esqueleto literario.....	68
5.1.6	Fase 6- Tejiendo una historia.....	72
6	CAPÍTULO VI Conclusiones	76
7	CAPÍTULO VII Recomendaciones.....	78
	Referencias.....	80
	Anexos	80

Índice de tablas, anexos y figuras

Tabla 1 Programa académico.....	51
Figura 1 Causas de migración de los pueblos indígenas en Bogotá, Línea Base Plan de Acción 2015-2020,2015.	11
Figura 2 Factores de desconocimiento en la narrativa indígena, Luna, J.A, 2021	18
Figura 3 Características de la innovación pedagógica, (p.13-14), Carbonell, J, 2002.	40
Figura 4 Entre ideas y relatos	56
Figura 5 Mitos y leyendas Muisca y Pijao	57
Figura 6 Descripción del personaje	58
Figura 7 Construcción del personaje	60
Figura 8 Caracterización del personaje.....	61
Figura 9 Descripción del lugar ideal en el cuento	62
Figura 10 Descripción del espacio a partir de la narrativa indígena de Bogotá	64
Figura 11 Historias temporales.....	65
Figura 12 Descripción del tiempo en Tejiendo te cuento.	66
Figura 13 El tiempo en la narrativa indígena de Bogotá	67
Figura 14 Taller de estructura narrativa.....	69
Figura 15 Estructura narrativa para la creación del cuento	70
Figura 16 Generador de historias.....	73
Figura 17 Ruleta de los personajes	73
Figura 18 Herramientas de texto para la creación literaria.	75
Anexo 1 Planos diseño página web	88
Anexo 2 Diseño ilustración representativa en la página web	90
Anexo 3 Logo de la página web	91
Anexo 4 Ilustración Mito de Bachué	91
Anexo 5 Ilustración Mito de Chiminigagua	92
Anexo 6 Mito del Dios Chibchacum	92
Anexo 7 Mito La ley del origen.....	93
Anexo 8 El Mohán.....	93
Anexo 9 El Tunjo de Oro.....	94
Anexo 10 Leyenda Las responsabilidades del padre Imbabura.....	94
Anexo 11 Video de bienvenida a Tejiendo te Cuento	95
Anexo 12 Videotutorial Tejiendo te cuento.....	95
Anexo 13 Resultado de la creación de un cuento en la página web	96

Resumen ejecutivo

La presente investigación se enfoca en el diseño y elaboración de una propuesta de innovación pedagógica a partir de la creación de una página web de Ciberliteratura para la creación literaria con base en la narrativa indígena de Bogotá. El objetivo es propiciar la creación literaria a través de la narrativa indígena teniendo como soporte mitos, leyendas, entre otras narraciones que fundamentan el panorama cultural e histórico de las comunidades indígenas. Sin embargo, el proceso de creación pretende un alcance más amplio, para ello se diseñó una página web con el nombre de *Tejiendo te cuento*; a la cual se tiene acceso de manera gratuita y recopila las narraciones anteriormente nombradas en consideración a los pueblos Muisca, Kichwa y Pijao. Para su realización se diseñaron seis fases de intervención que permiten cumplir el objetivo de creación literaria y el acercamiento a las narraciones indígenas.

Palabras clave: Ciberliteratura, creación literaria, comunidad indígena, narración, hipermedia y patrimonio cultural.

Abstract

This research focuses on designing and developing a pedagogical innovation proposal based on creating a Cyberliterature web page for literary creation based on the indigenous narrative of Bogotá. The objective is to promote literary creation through indigenous narrative based on myths, legends, and other narratives supporting indigenous communities' cultural and historical panorama. However, the creation process seeks a broader scope, for this purpose a web page with the name of *Tejiendo te cuento* was designed, to which you have free access and compiles the previously mentioned narrations in consideration of the Muisca, Kichwa, and Pijao peoples. For its realization, six phases of intervention were designed to achieve the objective of literary creation and the approach to indigenous narratives.

Keywords: Cyberliterature, literary creation, indigenous community, narrative, hypermedia, and cultural heritage.

1 CAPÍTULO I

Contextualización

El siguiente capítulo contiene información acerca del contexto de las comunidades indígenas de Bogotá, en cuanto a los movimientos migratorios hacia la ciudad y el proceso educativo que se llevó a cabo en las comunidades enmarcado en antecedentes históricos. Igualmente, se menciona la descripción del problema con relación a la preservación y reconocimiento de la narrativa indígena de Bogotá en medios digitales. Finalmente, el capítulo contiene la justificación, la pregunta de investigación con base en el propósito del proyecto y los objetivos que se pretenden alcanzar.

1.1 Contextualización

En Colombia, antes de la Constitución de 1991, las comunidades indígenas no eran plenamente reconocidas como parte de la ciudadanía. De acuerdo con Aylwin (2002): “La naciente República buscó la disolución de las poblaciones indígenas tras considerarlas incompatibles con la sociedad de ciudadanos, debido a que eran comunidades ya imaginadas por fuera del orden de lo nacional” (p.2). Desde esta perspectiva, la configuración de la república siguiendo patrones coloniales, es fundamental tener en cuenta que, durante el periodo colonial en América Latina, tanto las comunidades indígenas y afrodescendientes fueron sometidas a discriminación y violencia; en el que se establecieron estructuras de poder basadas en la superioridad racial y cultural de los colonizadores (Bodnar, 2005).

Por otra parte, con la regeneración y expedición de la Constitución de 1886 inspirada en una ideología católica e hispanista, el pasado colonial fue recuperado y aceptado de forma positiva; otorgando así un rol especial a la religión católica como elemento de orden social para los indígenas. En este contexto se expidió la ley 89 de 1980, "por medio de la cual se determina la

manera como deben ser gobernados los salvajes que vayan reduciéndose a la vida civilizada.” (Corte Constitucional de Colombia, 1996, Artículo 1) Una ley que mantenía una perspectiva negativa de los pueblos indígenas como *semicivilizados*; y por la cual seguirían siendo gobernados bajo la tutela de misiones religiosas a lo largo del siglo XX. Más adelante, con la entrada en vigencia de la Constitución de 1991, se propuso que en cada nación se estableciera la abolición de toda forma de discriminación (raza, color, origen nacional, entre otros); y se reconociera la existencia de sociedades menores con derecho a recibir los servicios básicos del Estado (Burgos, 2003, p.1).

Considerando los datos expuestos, la presencia de las comunidades indígenas en Bogotá se ha visto enmarcada por los movimientos migratorios de las comunidades desde su territorio de origen hacia la ciudad. Así pues, el Consejo Distrital de Cultura de Indígenas menciona en la *Línea Base Plan de Acción 2015-2020* las razones por las cuales los pueblos indígenas han migrado hacia ciudades, particularmente a Bogotá:

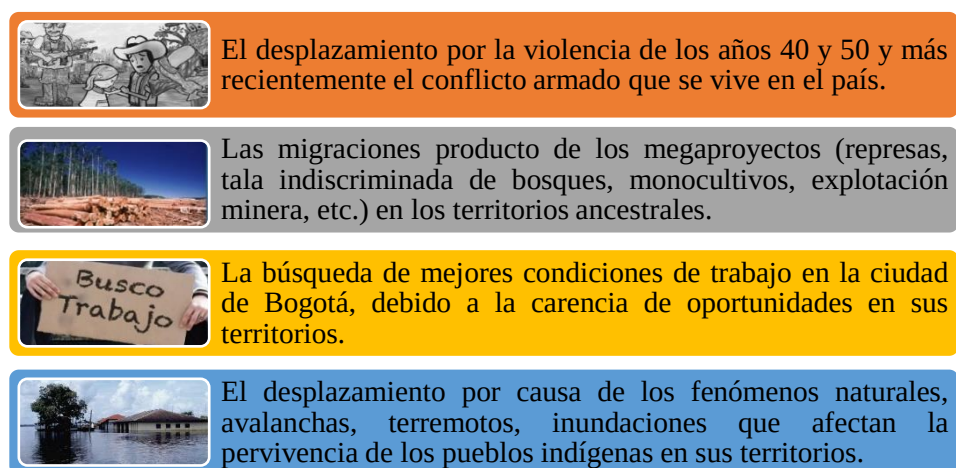


Figura 1

Causas de migración de los pueblos indígenas en Bogotá, Línea Base Plan de Acción 2015-2020, 2015.

Es necesario mencionar que, antes de la fundación de Bogotá, el territorio donde ahora se encuentra estaba habitado por los pueblos indígenas Muisca, quienes durante el proceso de colonización fueron desterrados de sus tierras ancestrales debido a la expansión de la ciudad y la imposición del poder colonial. Posteriormente, miembros del pueblo Muisca retorna hacia la ciudad estableciéndose en diversas localidades como Bosa y Suba. De acuerdo con el DANE (2007):

El censo realizado en el 2005 determinó que había un total nacional de 14.051 indígenas muisca, 5.713 de ellos habitan en la ciudad de Bogotá. Seguido de los municipios de Cota y Chía con 2.410 y 1.843 personas respectivamente y en los contextos urbanos, encontramos 10.243 indígenas muisca. Ello implica afirmar que viven un proceso de urbanización dadas las condiciones históricas de las migraciones urbanas del campo a la ciudad. En la década de 1980 se experimentan múltiples cambios en el accionar político y social del país, lo que motiva en las organizaciones indígenas urbanas a una lucha por la reivindicación de sus derechos. (p. 2)

Por otra parte, es importante resaltar que, en la actualidad, los pueblos indígenas han tenido dificultades tratando de adaptarse a la ciudad. Por un lado, en la educación, una pequeña parte de la población cuenta con un nivel educativo alto mientras que la mayor parte de los integrantes de los pueblos indígenas presentan un nivel de escolaridad baja al promedio de las personas que residen en Bogotá (Consejo Distrital de Cultura de Indígenas, 2015). De igual forma, la mayor parte de las familias de los pueblos indígenas viven dispersos en los diferentes barrios con pocos recursos de Bogotá; junto a los demás habitantes de la ciudad pasando por dificultades económicas, acceso a la salud, educación, empleo y vivienda (Línea Base Plan de acción, 2015).

1.1.1 La educación en las comunidades indígenas de Bogotá

La educación en las comunidades indígenas de Bogotá se ha debatido y con el paso del tiempo han surgido antecedentes acerca de cómo percibir el concepto de educación o los métodos de enseñanza en los pueblos indígenas. Por ello, resulta pertinente mencionar el proceso histórico llevado a cabo para la consolidación del concepto de educación propia. En primer lugar, hasta finales de los setenta y mitad de los ochenta se inician programas de educación bilingüe. Algunos de estos programas eran controlados por las organizaciones indígenas y otros bajo la tutela de grupos religiosos (ICFES, 1985). Cabe resaltar que, entre los años 1900 y 1960 la educación de los indígenas estaba bajo el mando de las directrices impuestas por la iglesia católica como elemento primordial de orden social y un medio de civilización para los *salvajes* selváticos (Jimeno y Triana, 1985:31).

De acuerdo con Gabriela Bolaños (2015) en el artículo *La realidad de la educación de los pueblos indígenas. Educación y resistencia cultural* publicado en la página web del Magisterio, la educación bajo la tutela de la iglesia impedía que se hablara una lengua indígena y proyectaba valores ajenos a los intereses de las comunidades indígenas desligando a los niños y adultos de sus actividades comunitarias. En consecuencia, con la autoridad eclesiástica y el gobierno, se determinó cómo las comunidades indígenas debían concebir la educación; teniendo como resultado la pérdida de la riqueza cultural, social, política y ambiental como parte fundamental de la educación de dichos territorios (Zamora, 2019).

Más adelante, se emplea el concepto de *educación indígena*. De acuerdo con Zámpalo y López (1989):

La educación indígena es un proceso por el cual cada sociedad indígena internaliza en sus miembros su propio modo de ser, garantizando así su sobrevivencia y reproducción.

Proceso que está ligado con la alfabetización y la escuela. En este contexto cada pueblo crea su propia practica educativa de acuerdo con la situación específica (p.102).

En vista de que este proceso educativo se comprende con base en la forma de vida no occidental y demás prácticas de socialización comunitarias, se enfatiza el papel cultural y la diversidad étnica desarrollada por las comunidades indígenas para establecer el concepto de educación indígena, el cual como resalta López es un proceso multicultural basado en la práctica educativa en torno a las diferentes costumbres, tradiciones y visiones del mundo de cada comunidad y contexto social.

Así, Molina y Tabares (2014) argumentan en su artículo *Educación Propia. Resistencia al modelo de homogeneización de los pueblos indígenas de Colombia*, qué significa la educación propia para los pueblos indígenas radicados en la ciudad:

La educación propia representa la posibilidad histórica de resistir al proyecto sistemático de desaparición al que han sido sometidos por muchos años las comunidades indígenas en el territorio nacional, a partir de la generación de un pensamiento autóctono, por el cual ha sido viable entre muchos otros asuntos, pensar las propias problemáticas, ganar en niveles cada vez mayores de organización, formar mentalidades críticas y vincular a la gente en la construcción de su propio proyecto de vida. Esta educación pretende un fortalecimiento político de toda la comunidad a partir de conquistar crecientes niveles de concienciación y de organización social (p.3).

En este sentido, la educación propia ha permitido entender y conocer la forma de sentir y hacer de los miembros de cada una de las comunidades indígenas; proyectando así el sentido de

la existencia del hombre desde sus formas de socialización y cosmovisión (Molina y Tabares, 2014, p. 4).

Para ejemplificar, en Bogotá se han formulado proyectos educativos que resultan de gran importancia mencionar; como lo es el de la Escuela Bilingüe Ingakunapa Iachai Wasi, creada en el marco del Plan Decenal del Cabildo Inga de Bogotá. En este plan se definieron tres ejes de carácter intercultural: 1) La lengua materna, 2) La interrelación de diversas culturas y 3) La vinculación de niños y niñas desescolarizados.

Con relación al legado cultural heredado por los ancestros, en la actualidad se evidencian pocas propuestas o recursos que contribuyan a la recuperación, promoción y conservación de la narrativa indígena de Bogotá. Es primordial continuar enriqueciendo lo heredado, ya que depende de esto que las futuras generaciones conozcan, aprendan y valoren el impacto cultural y pedagógico de los mitos y leyendas que guardan las memorias de los abuelos, los cuenteros, los campesinos; las memorias de la historia.

1.2 Descripción del problema

Los mitos y leyendas han hecho parte de la tradición que pasa oralmente de generación en generación con el propósito de conservar las memorias de los pueblos. Estas narrativas ancestrales van más allá de la fantasía; nos muestra una visión de ver la vida, la relación de la naturaleza con el ser humano y su supervivencia; el respeto hacia los seres vivos y no vivos, la madre tierra; nos muestran la importancia de conservar la cultura ancestral. Sin embargo, con el pasar del tiempo se ha evidenciado la pérdida de los valores culturales y la tradición oral. De acuerdo con Luna Acosta (2021):

Los jóvenes y adultos de hoy en día están sumergidos en las nuevas tecnologías y por ende han perdido las tradiciones pasadas, dejando a un lado el encuentro personal de antaño con los abuelos o personas ancianas las cuales narraban numerosas leyendas y mitos, algunas de vivencias propias y otras por herencia tradicional. (p.8)

En consecuencia, la llegada de la tecnología y la globalización a las comunidades indígenas se convierte en un factor determinante en la pérdida de estas tradiciones, ya que, con el paso del tiempo, las comunidades han tenido que adaptarse a los cambios socioculturales modificando gran parte de su comportamiento, lo cual conlleva a la modificación de tradiciones y expresiones ancestrales. Provocando así, que las nuevas generaciones demuestren poco interés por prevalecer y cuidar su cultura; así como evitar que niños, jóvenes y adultos tengan la posibilidad de reencontrarse con esas literaturas fantásticas que dieron paso a la construcción de una identidad con valores, creencias y lecciones de vida (Melo, 2020, p.951).

Desde esta perspectiva, la narrativa indígena de Bogotá es poco visible ante los usuarios en las plataformas digitales. Algunos de los sitios web que promueven el legado cultural de los pueblos indígenas son escasos y la exposición de la riqueza mítica y las narraciones fantásticas se exponen a partir de textos extensos y enlaces bloqueados que no están abiertos al público. Asimismo, la escasa interacción y colaboración entre usuarios para construir grupos de discusión o simplemente compartir ideas, se convierten en espacios donde la continuidad de este legado se ve truncado a persistir en el presente y futuro. De acuerdo con Acosta (2021):

Existen numerosas comunidades indígenas que poseen diversas creencias respecto al origen de la tierra y su patrimonio cultural. Pero, a pesar de esto, en la actualidad no existe un sistema tecnológico llamativo que sirva para dar a conocer dicha cultura y más aún, poder conservarla en el tiempo (p.11).

Por consiguiente, aquellos relatos de vida e historias fantásticas se convierten en memorias desconocidas donde decrecen las raíces de los pueblos indígenas. La sabiduría y enseñanzas de los ancestros peligran desde el silencio de sus voces y la tradición oral se ve catalogada como simples cuentos de espantos e historias espeluznantes entre los personajes y eventos sobrenaturales (Estévez y Rueda, 2019, 106-123). No obstante, el poder de conservación a este patrimonio cultural necesita fortalecer y proteger lo que a veces se cree extinto, ya que desde la narrativa indígena se reconstruye nuestra historia y se conoce nuestro origen. Según Friedemann (1997):

Es la expresión de sus memorias y tradiciones a través de sus cantos, narraciones, de su fiesta sagrada, al son de sus ritmos musicales. En el toque de sus maracas y flautas, en sus gestos y danzas, se expresa la ética de su vivir, del agradecimiento a la naturaleza; no es el folclor, es la expresión y la trasmisión de sus tradiciones; el lenguaje cotidiano, los significantes de su cultura, su fiesta sagrada. Expresan la tradición oral que se trasmite a las generaciones como un proceso, como los productos de ese proceso, un mensaje que se trasmite a más de una generación. (p.3)

Teniendo en cuenta lo anterior, el desafío de conservar y promover la narrativa indígena de Bogotá a través de medios digitales requiere de una investigación adecuada y de la normatividad que se ajuste a las necesidades de la tradición oral. Asimismo, la falta de espacios o proyectos que promuevan el reconocimiento e informen al público con veracidad carece de recursos y estrategias que recobren la importancia que esta se merece. De acuerdo con Acosta (2021), alrededor de estas razones denotan los siguientes factores que pueden determinar lo que está ocurriendo:

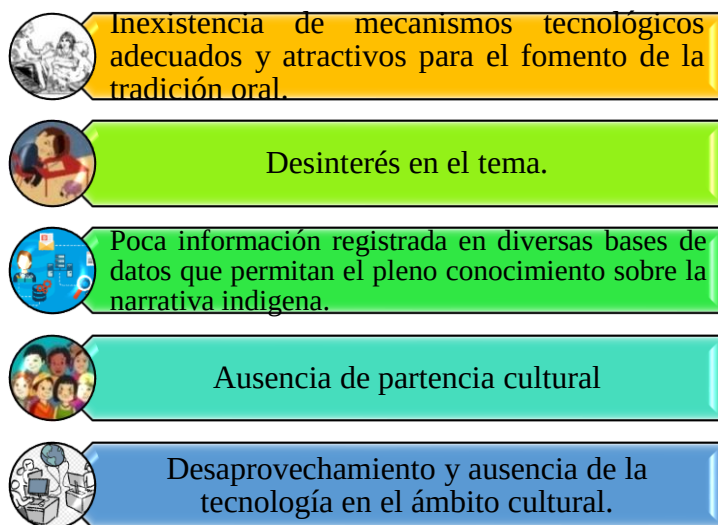


Figura 2

Factores de desconocimiento en la narrativa indígena, Luna, J.A, 2021

Así, desde la perspectiva de Luna Acosta para la divulgación, recuperación, y promoción del patrimonio cultural de las comunidades indígenas en Bogotá es necesario fortalecer los medios fundamentales para alcanzar este propósito. Es primordial realizar una investigación sobre el tema evitando los prejuicios hacia la población indígena, así como plantear proyectos o iniciativas que contribuyan a la conservación de la narrativa indígena desde la digitalización de la memoria oral colectiva.

Por otro lado, según Acosta (2021) debido a la migración de las comunidades indígenas hacia diversas ciudades por diversos factores (búsqueda de nuevas oportunidades, desplazamiento forzado, educación, etc.) ha provocado que el legado de los antepasados se vea interrumpido al no poder ser transmitido a las siguientes generaciones. Como consecuencia, los saberes y las tradiciones orales se convierten en escritos vacíos donde la palabra no conserva su poder (p.8). Según Rincón y Pinzón (2017):

Las comunidades rurales han experimentado una transformación y decadencia en sus prácticas y convicciones socioculturales como consecuencia del desarrollo residencial e industrial de la ciudad, una constante inmigración de trabajadores de otros lugares, y consigo, de las familias nativas que venden sus predios a familias urbanas para transformarlas en fincas campestres de uso ocasional o granjas agroindustriales. (p.4)

En consecuencia, este tipo de transformaciones desde la tradición oral representadas por los mitos y leyendas, en la actualidad solo se verán preservadas por los adultos mayores como parte de sus imaginarios de infancia; mientras que los adultos jóvenes desconocen o se resisten a su uso al considerar que su legado genera temores y supersticiones socioculturales. Asimismo, según Duarte (2023) los niños y adolescentes perderían esa sensación de asombro al escuchar los relatos de sus abuelos, puesto que el desplazarse de sus hogares ocasionaría la pérdida de las palabras heredadas en su contexto cultural e histórico, así como olvidar su relación con la naturaleza y el territorio; olvidar su cosmovisión de vida (p.7).

En conclusión, la narrativa indígena de Bogotá carece de reconocimiento en la actualidad. Ante la falta de un rescate de sus tradiciones orales y saberes, como sociedad hemos perdido el contacto con los ancestros. La falta de espacios culturales y la implementación de medios digitales para promover esta herencia cultural necesita de guardianes y transmisores cualificados para dar continuidad a las enseñanzas, saberes y experiencias de vida; a través de una narrativa transmedia en el que se explore las visiones e interpretaciones sobre la importancia de los mitos y leyendas, a partir de un enfoque innovador, pedagógico y cultural.

1.3 Justificación

La presente investigación permite conocer de qué forma la Ciberliteratura puede convertirse en un medio para el reconocimiento de la narrativa indígena como fruto de la

identidad cultural y literaria que han construido las comunidades indígenas de Bogotá, además de resaltar las características de su narrativa por medio de la Ciberliteratura. Igualmente, este tema de investigación ofrece un nuevo enfoque o perspectiva del mundo digital a las comunidades indígenas de Bogotá que quieran abarcar su cosmovisión en un panorama diferente al tradicional.

Desde esta perspectiva, la Ciberliteratura, cuenta con ventajas con relación a la creación de escritura interactiva, es decir, los usuarios podrán incluir elementos multimedia en los textos creados en la página web generando un vínculo o enlace entre la Ciberliteratura y la literatura. Esto tiene como objetivo reconstruir en un contexto hipermedial los textos, incluyendo recursos como: fotografías, infografías, música, ilustraciones, etc. Asimismo, esto origina que los usuarios puedan tener un acercamiento a lo heredado por nuestros ancestros, que interactúen y hagan parte de las historias que cada comunidad indígena tiene como legado; así como las que han creado con el paso del tiempo. Desde este punto, la propuesta proyecta la creación literaria digital a partir de la narrativa indígena de Bogotá, con una escritura que ve más allá de lo impreso, buscando que lleguen más receptores, no sólo por la superación de los límites espaciotemporales de los contextos, sino también para que las obras literarias sean conocidas y leídas en un repertorio virtual (Martínez Arnaldos, 1990).

Cabe mencionar que la investigación aporta información desde la narrativa indígena de Bogotá adaptada a un fenómeno de la era digital que contrasta con la creación literaria tradicional, es decir, hay una mutación en la escritura; ya que el texto pasa de una dimensión impresa y estructurada por una dimensión del texto que es fragmentado, menos lineal, derivado de la multimedia y enriquecido por la colaboración de varios individuos por medio de plataformas, blogs y sitios web (Chartier, 2005). Por ejemplo, la creación literaria referente a la

narrativa indígena de Bogotá, a través de conceptos que no son reconocidos en la estructura narrativa de pueblos originarios. En este caso, la creación de historias o relatos donde no hay linealidad, la existencia de la reversibilidad espaciotemporal, la fragmentación de la estructura del relato, incorporación de hipervínculos, animaciones y música, entre otros.

Continuando, el tema de investigación se relaciona con el estudio de un fenómeno innovador como lo es la Ciberliteratura con base en las comunidades indígenas de Bogotá para la conservación del legado e identidad de una comunidad. Así, por medio de este estudio se establecen bases investigativas para proyectos venideros que indaguen acerca de este tema, el cual trasciende en el campo de la investigación de una forma novedosa relacionando la era digital y la narrativa indígena de Bogotá.

Finalmente, el objetivo de esta propuesta de innovación pedagógica no es únicamente resaltar los aportes en la narrativa indígena de Bogotá y su vinculación a la Ciberliteratura, sino también establecerse como una herramienta útil y enriquecedora en las instituciones educativas tanto para docentes y estudiantes; así como para los usuarios que estén interesados en la creación literaria desde la Ciberliteratura y la narrativa indígena de Bogotá. Estos dos elementos proporcionan una perspectiva diferente de la literatura en la era digital, nos regresa al pasado para continuar aprendiendo de los antepasados plasmando sus enseñanzas y legado a partir de una escritura renovada, ilustrada e interactiva.

1.4 Pregunta de investigación

¿De qué manera la creación de una página web de Ciberliteratura acerca de las comunidades indígenas de Bogotá fomenta la creación literaria partiendo de narraciones culturales?

1.5 Objetivo general

Crear una página *web* de Ciberliteratura referente a las comunidades indígenas de Bogotá, con el fin de desarrollar la creación literaria partiendo de algunas narraciones culturales.

1.5.1 Objetivos específicos

- Establecer los recursos hipermediales y herramientas web 3.0 en el proceso de creación literaria que aporten al diseño de la propuesta pedagógica.
- Reconocer las características de la narrativa indígena de Bogotá por medio de la página web *Tejiendo te cuento*.
- Determinar cómo la Ciberliteratura propicia ejercicios de creación literaria por medio de la narrativa indígena de Bogotá.

2 CAPÍTULO II Marco teórico

En este capítulo se presentan los antecedentes investigativos y el marco teórico que soporta este trabajo de innovación pedagógica. Primero, se exponen los antecedentes que sirvieron como referencia para trabajar en el objetivo principal de la investigación, así como contemplar la implementación de las nuevas tecnologías en el legado cultural de las comunidades indígenas. Más adelante, se presenta el marco teórico que enuncia las categorías con sus respectivas bases teóricas; las cuales se abordan a partir de la creación literaria, la Ciberliteratura y la narrativa indígena de Bogotá.

2.1 Antecedentes

En este apartado se presentan las investigaciones para la creación de los antecedentes. Así, se tuvieron en cuenta investigaciones a nivel local, nacional e internacional que

contribuyeron a comprender cómo se ha trabajado la implementación de la tecnología en comunidades indígenas. Es importante mencionar que, en la revisión de las investigaciones no se encontraron proyectos sobre la creación de una página web de Ciberliteratura sobre las comunidades indígenas, por lo cual se pretende dar nuevos aportes para futuras investigaciones. A continuación, se encuentra la tabla de resumen de cada investigación y la descripción de forma detallada.

Tabla de resumen

Título	Año	Ámbito
Las narrativas visuales: Herramienta de comprensión dentro del Cabildo Inga de Bogotá desde Paola Sánchez Cuatindioy.	2015	Universidad Pedagógica Nacional
De la Sierra Nevada a Bogotá: La agencia de comunidades indígenas en narrativas visuales.	2018	Universidad Nacional Abierta y a Distancia
Inclusión de las TIC como estrategia de desarrollo micro curricular en el área de Filosofía en la Institución Educativa Quichaya, resguardo indígena.	2020	Universidad Santo Tomás
Propuesta metodológica para la inclusión tecnológica de la Comunidad Indígena Wayuu.	2013	Bogotá Universidad Nacional de Colombia Universidad Piloto de Colombia
Comunicación, identidad y autonomía, una experiencia de resistencia con el Cabildo Indígena Muisca de Bosa.	2018	Bogotá Corporación Universitaria Minuto de Dios

Acceso a las tecnologías digitales para mujeres líderes del cabildo mayor indígena de la zona del bajo atrato - camizba - municipio rio sucio- chocó.	2021	Bogotá Universidad EAN
Implementación de las TIC en la difusión de usos y costumbres de la identidad indígena pijao en los estudiantes del grado quinto del resguardo yacó-molana de la institución educativa técnica anchique sede divino niño del municipio de Natagaima-Tolima.	2015	Nacional Institución Universitaria los Libertadores
Huepa kombilesa: Literatura hipertextual afrocolombiana en el aula.	2015	Nacional Corporación Universitaria Minuto de Dios- Soacha
Las TIC en las Comunidades Mapuches: un proyecto de integración de las TIC para el desarrollo social de pueblos indígenas.	2013	Internacional Universidad de la Frontera en Chile Universidad de Murcia

En primer lugar, el proyecto investigativo *Las narrativas visuales: Herramienta de comprensión dentro del Cabildo Inga de Bogotá desde Paola Sánchez Cuatindioy* (2016). La investigación tuvo como objetivo aportar al aprendizaje cultural a través de las narraciones visuales dadas por una integrante del Cabildo Indígena Inga por medio de una cartilla para la preservación de la lengua materna, la cual se ha ido perdiendo con el tiempo. En resumen, las narrativas visuales generadas por la integrante del Cabildo Indígena Inga se convirtieron en una herramienta de comprensión y repercusión cultural para los niños de la comunidad en el contexto actual. Con relación al trabajo de investigación, los dos proyectos se visualizan en la creación de

una herramienta que contribuye a la preservación de las costumbres y el legado ancestral, donde la evocación del pasado por medio de narrativas visuales honra lo enseñado por los ancestros, así como el futuro que se está formando en las comunidades indígenas al residir en la ciudad.

En segundo lugar, el artículo *De la Sierra Nevada a Bogotá: La agencia de comunidades indígenas en narrativas visuales* (2018) tuvo como propósito mostrar la incorporación de narrativas audiovisuales en la comunidad Wiwa de Siminke en la Sierra Nevada de Santa Marta, así como el grupo de mujeres indígenas que provienen de diferentes partes del país y viven en Bogotá. Con relación a los resultados, en la investigación se logró identificar que ambos grupos utilizan las narrativas audiovisuales para revitalizar prácticas ancestrales como la danza, el tejido y música tradicional como espacios alternativos donde pueden expresar sus experiencias de vida. En términos del trabajo de investigación, el artículo expone los beneficios que obtuvieron las comunidades indígenas al incluir las narraciones audiovisuales en su estilo de vida actual y como herramienta de fortalecimiento social. Por ello, es posible apreciar que el uso y creación de herramientas web ya sea desde un video con gráficos e ilustraciones hasta una página web de Ciberliteratura puede proporcionar a las comunidades indígenas un lugar para revitalizar sus prácticas culturales e incluso como espacio colectivo para contar historias de lo que han vivido en el contexto urbano y rural.

El siguiente proyecto de investigación *Inclusión de las TIC como estrategia de desarrollo micro curricular en el área de Filosofía en la Institución Educativa Quichaya, resguardo indígena* (2020) tenía como propósito realizar un proceso de inclusión de las TIC en el micro currículo del área de filosofía del grado 10 en la Institución Educativa Quichaya como refuerzo en el factor del tiempo. Los resultados al incorporar las TIC en el área de filosofía fueron exitosos, puesto que los estudiantes opinaron que se brindaron estrategias para adelantar

contenidos dentro y fuera del aula de clase, así como la construcción de nuevos aprendizajes haciendo uso de las herramientas tecnológicas. Con relación al trabajo de investigación, el proyecto proporciona información valiosa al momento de implementar el uso de las TIC y herramientas tecnológicas no solo a comunidades indígenas, sino también en el aula de clase; pues los docentes son una pieza clave para incorporar las TIC de forma efectiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje, permitiendo la interacción entre los estudiantes y las nuevas tecnologías.

Continuando, el artículo de investigación titulado *Propuesta metodológica para la inclusión tecnológica de la Comunidad Indígena Wayuu* (2013) tuvo como objetivo proponer una serie de estrategias de inclusión tecnológica que le permitiera a la comunidad indígena Wayuu el acceso a las nuevas tecnologías, con el fin de conservar sus características lingüísticas y culturales a través de una plataforma en línea que impulse la conservación y la enseñanza de la lengua Wayuunaiki. Finalmente, se propone un sistema de inclusión basado en la Pirámide de la Sociedad del Conocimiento, que vincule a la Comunidad Indígena Wayuu con los temas relacionados a herramientas tecnológicas. El programa metodológico propone cuatro fases: diagnóstico, incorporación, construcción y mantenimiento. En relación con el trabajo de grado, el artículo proporciona información relevante sobre la inmersión de las TIC en comunidades indígenas que quieren romper con la brecha digital y continuar conservando su legado lingüístico y cultural.

Por otra parte, el trabajo de investigación llamado *Documental web: Recurso para la construcción de memoria histórica, una experiencia con la comunidad Muisca* (2018) se hizo a través de la realización del documental web: *Hyba Mhuysqa*, con el objetivo de analizar las narrativas y la creación colectiva de las piezas audiovisuales producidas para el documental web para la reconstrucción de memoria histórica en el Cabildo Indígena. Con relación a los

resultados, el documental web dinamizó la mesa de comunicaciones fortaleciendo la identidad del Cabildo Muisca de Bosa, así como su percepción de los medios sociales. Esta tesis se relaciona con la presente investigación, a partir de la propuesta del grupo investigador de utilizar el documental web con el Cabildo Muisca de Bosa como herramienta para ser escuchados, visibilizados y tratar problemáticas actuales. Las dos investigaciones encuentran en las nuevas tecnologías y en los recursos audiovisuales una oportunidad para apoyar a las comunidades indígenas en el proceso de fortalecer la memoria histórica, la cultura y la identidad.

Prosiguiendo, el proyecto *Acceso a las tecnologías digitales para mujeres líderes del Cabildo Mayor Indígena de la Zona del bajo Atrato - CAMIZBA - municipio Rio Sucio- Chocó* (2021). El objetivo es generar un impacto importante en las mujeres indígenas del pueblo Embera que han pasado por situaciones de conflicto armado y violación a sus derechos dentro de su propia comunidad a través del manejo de herramientas TIC. Como conclusión, el impacto del proyecto fue positivo para las mujeres Embera, ya que el desarrollo de habilidades digitales les proporcionó seguridad para defender su posición en la comunidad Embera, así como desenvolverse en el aspecto social, político y personal. El proyecto se relaciona con la presente investigación en el sentido de generar impacto de forma positiva en una comunidad indígena, a través de las herramientas tecnológicas que nos ofrece la era digital. Los proyectos no solo contribuyen como una forma de desarrollar habilidades en la tecnología, sino también brindan alternativas para preservar una cultura y buscar caminos por medio de la era digital que cambie la forma de ver y definir a una comunidad indígena.

Desde otra perspectiva, el trabajo de investigación titulado *Implementación de las TIC en la difusión de usos y costumbres de la identidad indígena pijao en los estudiantes del grado quinto del Resguardo Yacó-molana* (2015) busca a través del uso de herramientas virtuales y

tecnológicas masificar el uso de las TIC en las comunidades indígenas como herramientas para salvaguardar y difundir su patrimonio cultural. En resumen, la influencia de las TIC permitió revitalizar los procesos culturales; favoreciendo la recopilación del legado histórico-sociocultural del Resguardo Indígena Yacò-Molana; así como recrear la cultura y cosmovisión de los Pijao desde el uso de herramientas tecnológicas. La investigación se relaciona con mi trabajo de grado con base en la implementación de las TIC en comunidades indígenas para fortalecer la comunicación, revitalizando el legado histórico-sociocultural y fomentando el uso de diversas herramientas tecnológicas no solo desde un aspecto social, sino también en ambientes educativos donde las comunidades indígenas tienen poco acceso a estas herramientas y son excluidas en el acceso a herramientas tecnológicas.

Por su parte, el trabajo de investigación nombrado *Huepa kombilesa: Literatura hipertextual afrocolombiana en el aula* (2015) pretendía conocer los resultados de acercar a los estudiantes de los grados segundo, tercero y cuarto a la tradición oral y escrita afrocolombiana de San Basilio de Palenque a través de un hiperdocumento como Recurso Educativo Abierto en el marco de la interculturalidad (Eslava, 2015). En conclusión, el ejercicio de acercar a los estudiantes a conocer otras lenguas por medio de la literatura hipertextual fue útil y provechoso, porque se aborda el contexto histórico y social que le va a proporcionar una visión más amplia de la cultura a los estudiantes. Con relación a mi trabajo de grado, la investigación proporciona elementos para trabajar aspectos desde la interculturalidad y la pedagogía para que docentes y estudiantes tengan alternativas teóricas y literarias, que son tan valiosas, como lo planteado en los Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje. De igual forma, les da la oportunidad a los docentes de investigar y reflexionar en las aulas de clase partiendo desde la literatura; ya sea de modo tradicional o digital.

Finalmente, el proyecto de investigación titulado *Las TIC en las Comunidades Mapuches: un proyecto de integración de las TIC para el desarrollo social de pueblos indígenas* (2013) tenía como propósito de diseñar y desarrollar un plan de intervención de inclusión digital orientado al desarrollo socio-comunitario de comunidades Mapuches en la Región de Temuco (Chile) para lograr la superación de la brecha digital con relación al acceso y uso de las TIC. El proyecto contribuyó a la flexibilización de las condiciones de acceso a la tecnología en el contexto social y a la inclusión digital efectiva y real de pueblos originarios cuyo acceso a la tecnología suele estar más limitado (Solano, 2013). Con relación a mi investigación, el proyecto promueve la colaboración con otras comunidades en la inclusión digital, por lo tanto, le proporciona a mi estudio diversas estrategias para acercar a comunidades afectadas por la brecha digital a conocer un poco más sobre las nuevas tecnologías, enseñando que la implementación de las TIC en comunidades indígenas puede ser enriquecedor y útil si se usa de forma eficaz para un bien común dentro de los pueblos originarios.

En síntesis, cada uno de los proyectos expuestos proporciona ideas sobre la implementación de las TIC (Tecnologías de la Información y las Comunicaciones) en comunidades indígenas, resaltando la importancia de apoyar a estas comunidades; pues se ha visto que la brecha digital entre el acceso a la tecnología y la apropiación de esta en grupos étnicos y comunidades indígenas es grande. Por lo tanto, las investigaciones resaltan que el aporte de las TIC es una gran oportunidad para fortalecer condiciones sociales, educativas, culturales y políticas en el contexto actual de las comunidades indígenas de Bogotá.

2.2 Marco teórico

Para la realización del trabajo de investigación, se seleccionaron referentes teóricos adecuados y pertinentes que brindan una aproximación a la concepción de creación literaria,

Ciberliteratura y la narrativa indígena de Bogotá con las cualidades, importancia y características que representa cada variable en la investigación.

2.2.1 Creación literaria

En la literatura, la creación literaria ha hecho del hombre un creador de mundos posibles frente a la realidad y la capacidad de forjar su propia existencia. Es decir, a través de la creación literaria el ser humano expresa sus pensamientos, ideas y sentimientos; lo que le permite adentrarse a la fantasía y a lo desconocido, pero sin dejar a un lado su propia realidad a través de la palabra escrita.

La creación literaria se reconoce como el acto de crear mundos posibles, saberes y experiencias a través de la imaginación. Así, en una entrevista titulada *El desafío de la creación* el escritor mexicano Juan Rulfo manifestó:

Uno de los principios de la creación literaria es la invención, la imaginación. Somos mentirosos; todo escritor que crea es un mentiroso, la literatura es mentira; pero de esa mentira sale una recreación de la realidad; recrear la realidad es, pues, uno de los principios fundamentales de la creación. (1960, p.15)

A partir de lo anterior, Rulfo considera que la imaginación es primordial para el acto de creación, puesto que es infinita, no tiene límites y va en busca de puertas que lo transportan a uno a una irrealidad o realidad, de acuerdo con el propósito del autor y su escritura. Asimismo, el escritor Juan Rulfo señala que, al momento de crear es fundamental pensar qué sabe uno, qué mentiras se van a decir; porque si se entra a la verdad, a la realidad de las cosas, se está haciendo historia o un reportaje. Por lo tanto, al

trabajar con la imaginación es posible lograr la historia que se quiere dar a conocer (1963, p.16).

Teniendo en cuenta lo anterior, la creación literaria posee cualidades que permiten comprender la relación ficcional que hay entre el texto literario y el escritor al momento de la invención de mundos posibles por medio de la fantasía o como anteriormente se mencionó, la imaginación. Desde el punto de vista de Bruner, durante el proceso de creación literaria no existe una realidad que sea original, es decir, esta realidad parte de la construcción de diversas versiones por parte del hombre que crea su mundo ejerciendo la representación de lo que es real a través de elementos que le sirven como referencia. En otras palabras, lo real se construye teniendo como base los mundos creados por otros individuos (1986, p.159).

En el aspecto educativo, con el paso del tiempo se ha tergiversado la creación literaria dentro de las prácticas de enseñanza-aprendizaje, en las cuales no se concibe la importancia de la creación literaria, haciendo de ella un accesorio dentro de la clase de lenguaje (Saavedra, 2011, p. 399). Desde el punto de vista anterior, el autor señala que la normatividad establecida por el sistema educativo del país presenta estándares y lineamientos curriculares, los cuales pretenden estimular a los estudiantes a no cometer errores en la concepción de lectura y escritura correctas. Tal perspectiva no explora el verdadero significado de leer o escribir, al contrario, el plantear normativas de ese estilo solo haría ver la lengua en su estructura más superficial con métodos algorítmicos en el léxico, la sintaxis, la morfología y la ortografía. Por ello, Cassany argumenta lo siguiente:

El profesor corrige básicamente los errores gramaticales que han cometido los alumnos.

Le interesa que los textos que escriban éstos sean correctos según la norma establecida.

En cambio, no tiene en cuenta otros parámetros como la originalidad, la claridad de las

ideas, la estructura, el éxito comunicativo, el grado de desarrollo del texto, etc. (1990, p.108)

De esta manera, la creación literaria debería reconocerse en el aula de clase por su carácter estético, articulado a aspectos sociales, culturales y afectivos en el que los estudiantes logren experimentar con el lenguaje; un laboratorio creativo de apropiación lingüística, de formación humana desde su emoción y razón para desarrollar habilidades como crear y representar mundos y saberes por medio de la sensibilidad, la visión crítica, la creatividad e imaginación en sus procesos de lectura y escritura.(Saavedra, 2011, p.404)

Con relación a las características de la creación literaria, esta sobresale en la literatura por las construcciones narrativas que nutren al lenguaje por su valor estético. De acuerdo con Juan Rulfo, la creación literaria se basa en tres pasos: el primero es crear el personaje, el segundo crear el ambiente donde ese personaje se va a mover y el tercero es como ese personaje va a hablar. Estos tres pasos son fundamentales para contar una historia (1963, p.15).

Respecto a su función en el trabajo de investigación, el concepto de creación literaria va a ser aplicado de forma digital en el diseño de la página web. Actualmente, nos enfrentamos a nuevas realidades literarias donde la literatura sufre todo tipo de alteraciones conceptuales. En este caso, con la página web, el desarrollo de creación literaria ya sea desde pequeños relatos a historias extensas; podrán realizarse y apreciarse sin la estructura narrativa tradicional, al contrario, los textos creados pueden no seguir un orden cronológico (narrativa no lineal). Igualmente, pueden añadirse a los textos todo tipo de elementos audiovisuales como fotografías, animaciones, música e hipervínculos que conduzcan a un video o a una continuación de la historia; pues la idea es lograr interactividad entre la página web y los usuarios.

2.2.2 Ciberliteratura

El segundo referente teórico por presentar es la Ciberliteratura, un término que está en auge desde la llegada del internet, y trae como interés cambiar el hábito y la visión del mundo. Este fenómeno de la era digital es la adaptación natural de la literatura tradicional a una dimensión tecnológica a partir de nuevas narrativas y expresiones que traspasan las limitaciones que impone el papel.

Para comenzar, Katherine Hayles (2008) define la literatura electrónica de la siguiente manera: “La literatura electrónica, generalmente considerada como excluyente de la literatura impresa que ha sido digitalizada, es en contraste nacida digital, un objeto digital de primera generación creado en una computadora y (usualmente) destinado a ser leído en una computadora” (p.3).

A partir de lo anterior, Hayles declara que los lectores llegan a este fenómeno global del trabajo digital con expectativas del texto impreso, con un conocimiento profundo sobre las formas de las letras y los modos literarios de la impresión. No obstante, estas expectativas son necesarias, ya que la literatura electrónica se estableció desde el comienzo gracias a las ideas fundamentadas por diversos autores partiendo de lo impreso; aun cuando se iba modificando y transformando con el tiempo (2008). Como resultado, la literatura electrónica hace su aparición a partir de la creación y ejecución de redes y programas, cambiando la forma de leer e interactuar con el texto tradicional.

Es importante resaltar que, la Ciberliteratura dispone de diversas cualidades que la distinguen de la literatura tradicional. Por ello, Katherine Hayles señala que, con el movimiento hacia la web, la naturaleza de la literatura electrónica cambió. Mientras que los primeros trabajos se desarrollaban por medio de bloques de texto (tradicionalmente llamados lexías), junto con

gráficos, sonido limitado, animación, colores, etc.; los trabajos posteriores en la actualidad hacen un trabajo más completo de las capacidades multimodales de la web, con una característica distintiva para la creación de literatura electrónica: el hipertexto. (Hayles, 2008)

Aunque persiste la controversia de si la Ciberliteratura ganará la aceptación entre los lectores y escritores, Wright (2009) afirma que ya existe una amplia existencia, de alguna forma de la Ciberliteratura incorporada en el aula de clase. Por ejemplo, los juegos de rol grupales y la ficción interactiva es adoptada por una gran audiencia escolar. En este caso, la incorporación de la Ciberliteratura en el plan de estudios está tomando fuerza en las instituciones, debido a que la mayor parte de la población estudiantil está creciendo con la web; esperando que las actividades sean creadas y entregadas en multimedia.

Es así que un fenómeno como la Ciberliteratura se ha convertido en un recurso significativo para los estudiantes, porque les permite descubrir nuevas formas de interactuar con sus intereses en la literatura digital como las narrativas ficticias o no ficticias publicadas en redes sociales como Facebook y Twitter utilizando multimedia que llama la atención de los estudiantes; tales como la animación, música, video, imágenes, etc. haciendo que no solo se limiten al texto en físico, sino que aprendan más sobre lo que ofrece la era digital.

En vista de lo explicado, la Ciberliteratura es una herramienta que proporciona nuevas estrategias en la apreciación de la literatura. De esta manera, con los mitos y leyendas de las comunidades Indígenas se pueden desarrollar procesos de creación literaria a partir de narrativas desde la hipermedia o la hipertextualidad. Así, el legado narrativo de los cabildos indígenas no solo se limitaría a la tradición oral y lo impreso, sino también da paso a la adaptación de la narrativa a través de los diferentes medios audiovisuales y plataformas que les permita a las nuevas generaciones preservar su identidad cultural fuera del territorio ancestral.

Por ende, el concepto de Ciberliteratura es el recurso para el diseño de la página web, la cual cuenta con la interactividad que se requiere para explorar el contenido de creación literaria a partir de la narrativa indígena de Bogotá. Asimismo, la Ciberliteratura hace que los usuarios tengan una mejor experiencia en la creación literaria aplicando animaciones, videos, música, escritura colaborativa entre usuarios, hipervínculos que los lleve a otra parte de la historia que se está creando; pues como se ha mencionado los relatos o historias que se creen no necesitan un orden cronológico. Por lo tanto, quien lo lea puede realizar una lectura salteada para experimentar una nueva forma de leer y escribir con este fenómeno de la era digital.

2.2.3 Narrativa indígena de Bogotá

En la actualidad, las comunidades indígenas de Bogotá se han caracterizado por preservar sus tradiciones culturales frente a los diferentes fenómenos sociales como lo es la implementación de la tecnología en la educación y en la comunicación. De esta forma, es conveniente señalar que la manera en la que un Cabildo Indígena mantiene su identidad en pie es a través de la tradición oral. Según Colombres (2009) la cultura de un pueblo no es algo que ya este hecho y que solo debe ser transmitido, sino algo que se hace y rehace todos los días, un proceso histórico, acumulativo y selectivo sí, pero sobre todo creativo (p.130).

De acuerdo con lo anterior, se afirma que a través de la tradición oral las comunidades indígenas construyen su cosmovisión y su propia identidad empleando la narración no solo como una herramienta sino como una forma de expresión, en donde se trasmiten: saberes, tradiciones, entre otros aspectos culturales. De acuerdo con Nancy Ramírez (2012): “Las tradiciones orales han existido desde la más remota antigüedad y, con frecuencia, han sido el único medio de que han podido valerse las sociedades carentes de medios de registro para conservar y transmitir su

historia cultural” (p. 131). En ese sentido, la tradición oral es una fuente histórica valiosa vinculada a la comunicación y a las distintas maneras de cultivar la memoria cultural.

En otro orden de ideas, de acuerdo con el blog *Descubriendo la Literatura Colombiana* (2012), la narrativa indígena de Bogotá permite plasmar contenidos literarios relacionados con la cultura de una región y épocas específicas. Estos contenidos se caracterizan por los siguientes aspectos:

- Las creaciones literarias están acompañadas de música, danzas y canciones asociadas a las máscaras que pintaban con figuras alusivas a sus ritos y ceremonias religiosas. A partir de ello, se identifican con la vida social, material y económica de la sociedad.
- Los mitos surgidos en la cultura de los pueblos indígenas hablan del comienzo del mundo por seres supremos quienes crearon el día, la noche, el agua, el barro, las especies animales; y al final se crea el hombre.
- Manejan temas religiosos, costumbres y tradiciones. En este punto, es importante resaltar que la tradición literaria de los antepasados no se redujo especialmente a la exaltación de las divinidades y del ambiente natural. Por el contrario, se resaltan posturas ideológicas sobre la vida, la muerte, el sentido de la existencia, la poesía, etc.; además de los placeres, la carnalidad y la negación de los principios religiosos propios de su cultura. Así, estas manifestaciones literarias son vistas como medio de expresión de sentimientos, posiciones, pasiones y visiones de mundo.
- Sus textos poseen heterogeneidad, es decir, no tenían una cronología específica y los temas llevaban a divagaciones. Además, un punto importante es que denunciaban el constante abuso contra ellos.

Así, la narrativa indígena de Bogotá nos permite tener un acercamiento a lo que los ancestros nos han heredado para formar nuestra identidad nacional. Asimismo, la tradición oral se presenta como la principal fuente que puede ser utilizada para la construcción del pasado, en especial de la palabra viva (Descubriendo la literatura colombiana, 2012). Cada uno de los mitos y leyendas de las comunidades indígenas de Bogotá plasman la necesidad de crear un espacio donde el lector estimule la imaginación y fantasía de quien narra; así como revivir el pasado que se creía perdido.

En conclusión, la conexión con el pasado y nuestros ancestros se ha debilitado. Por lo tanto, la propuesta de innovación busca en el público el renacimiento de la narrativa indígena de Bogotá. La página web *Tejiendo te cuento* va más allá de la creación de historias; nos permite reconstruir memorias, enriquecer y mantener viva la herencia humana, descubrir mundos imaginarios y reales de las culturas; y finalmente entender el presente y hacia donde nos dirigimos como pueblos (Rivas, 2018, p.120).

3 CAPÍTULO III. Diseño metodológico

En este capítulo, se expone el diseño metodológico empleado para esta propuesta de innovación pedagógica a partir de diversas fuentes teóricas que permiten comprender de qué forma estos métodos se desarrollan durante la investigación y cómo se relacionan con la propuesta planteada.

3.1 Enfoque investigativo

Esta propuesta de innovación se basa en la investigación cualitativa, con la cual se intenta explicar, describir e interpretar los atributos que caracterizan el concepto de Ciberliteratura; así como determinar la relación de este concepto con el contexto y cosmovisión de las comunidades indígenas de Bogotá a través del diseño de la página web. De acuerdo con Blasco y Pérez, la

investigación cualitativa estudia la realidad en su contexto natural y cómo sucede, sacando e interpretando fenómenos de acuerdo con las personas implicadas (2007, p.25)

Por lo tanto, este enfoque tiene como propósito establecer cómo las personas construyen el mundo a su alrededor, identificar el objeto o la población de estudio para captar la visión del mundo y finalmente que el investigador haga parte del proceso de investigación; puesto que desde su experiencia personal como investigador y su experiencia en el campo, puede aportar grandes hallazgos al fenómeno que está estudiando a través de las diversas interacciones con el contexto estudiado y las personas que participen en la investigación (Taylor y Bogdan, 1989).

3.2 Tipo de investigación

El estudio se enmarca en el ámbito de la innovación pedagógica, la cual se basa en un proceso de transformación significativa, deliberada y de una situación vigente por otra cualitativamente distinta, orientada a la mejora de la calidad educativa con equidad (FONDEP, 2013). En este sentido, Pascual (1988) afirma que:

Innovación pedagógica significa una batalla a la realidad tal cual es, a lo mecánico, rutinario y usual, a la fuerza de los hechos y al peso de la inercia. Supone, pues, una apuesta por lo colectivamente construido como deseable, por la imaginación creadora, por la transformación de lo existente. Reclama, en suma, la apertura de una rendija utópica en el seno de un sistema que, como el educativo, disfruta de un exceso de tradición, perpetuación y conservación del pasado. (p.86)

Desde esta perspectiva, innovar equivale a un determinado sistema educativo donde profesores y alumnos propicien la disposición a indagar, descubrir, reflexionar, crear, criticar y cambiar. Por ello, la innovación pedagógica se convierte en un proceso que intenta transformar

la rutina y el sistema escolar tradicional a través del aporte de nuevas ideas, del cambio en los diversos contextos de las practicas institucionales y de la implementación de programas o incorporación de las nuevas tecnologías.

La innovación es renovación. Esto requiere que los actores tengan una mirada crítica y reflexiva sobre la innovación que se propone. La transformación pedagógica se relaciona con procesos creativos y novedosos que producen un cambio. Lo novedoso no es su forma o contenido, sino su introducción en un contexto dado. (Rodríguez, Denegri, & Alcocer, 2017, p.2)

Por otro lado, cabe mencionar los postulados de Saturnino de la Torre y Rosales, quienes comprenden la innovación pedagógica desde diferentes puntos de vista. De la Torre declara la innovación “como expresión social y colaborativa de la creatividad. Entendida en términos de resultado, la innovación es uno de los niveles más altos de creatividad” (De la Torre, 1993, p.12). La creatividad no sólo se concibe como innovadora, sino que integra categorías como la originalidad, la inventiva, disposición al cambio, aceptación del riesgo, proceso adaptativo, iniciativa, pero especialmente espera colaboración y participación para compartir valores, proyectos, procesos y propuestas evaluativas para la innovación curricular.

A partir de lo anterior, es conveniente mencionar algunos aspectos importantes que caracterizan la innovación pedagógica en la práctica educativa, percibiendo la innovación como un proceso en el que se aportan nuevas ideas, propuestas, metodologías e indagaciones promoviendo el cambio educativo en el proceso de formación de los estudiantes y de los docentes.

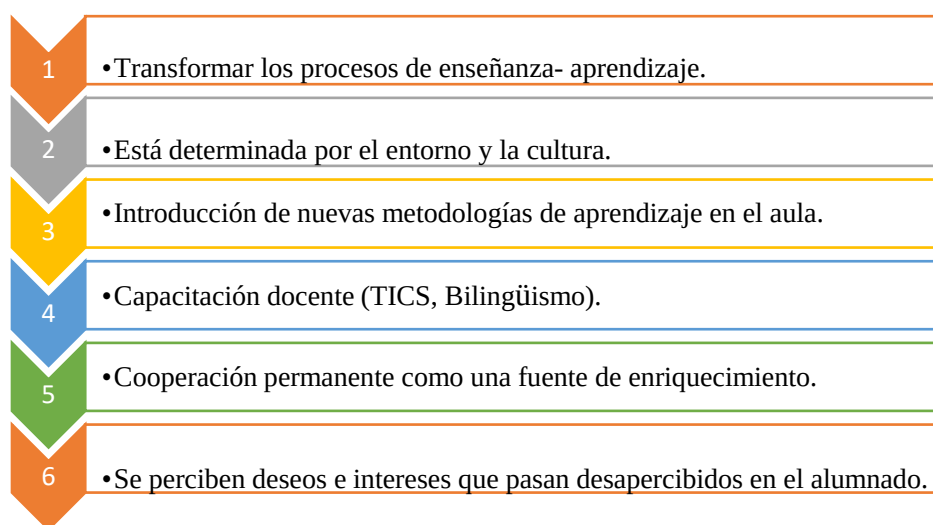


Figura 3

Características de la innovación pedagógica, (p.13-14), Carbonell, J,

Las características mencionadas con anterioridad hacen parte de procesos y estrategias mediante los cuales se trata de introducir y provocar cambios en las practicas educativas vigentes, donde no se percibe a la innovación como una actividad puntual, sino como un largo trayecto de posibilidades que se detiene a contemplar la vida en las aulas, la dinámica de la comunidad educativa y la cultura profesional del profesorado (Carbonell, 2001, p.11-12).

En otro orden de ideas y aplicando la información a la propuesta de investigación, la innovación pedagógica en el aula de clase es signo de renovación de las diferentes estrategias para llevar a cabo objetivos pedagógicos que proyecten un completo desarrollo de las metas de aprendizaje planteadas y/o en muchos casos que superen dichas metas. Existe una definición bastante aceptable que define la innovación como una serie de intervenciones, decisiones y procesos, con cierto grado de intencionalidad y sistematización, que tratan de modificar actitudes, ideas, culturas, contenidos y prácticas pedagógicas (Carbonell, 2001, pág. 17). Así, es posible señalar que replantear una propuesta pedagógica no solo tiene como fin la renovación de

un modelo, también reconstruye la práctica docente y permite analizar las fortalezas y debilidades de esta.

De esta forma, se establece que el proyecto de innovación pedagógica *Tejiendo te cuento* plantea estructuras frente a la optimización de la práctica docente a través de la creación literaria y de la Ciberliteratura. El proceso es ejecutado en la línea de producción literaria y la lectura de determinados cuentos, narraciones y mitos de las poblaciones indígenas a través de la creación de una página web.

Durante la recolección de la información para diseñar la propuesta, se evidencia la poca accesibilidad de los diferentes contenidos narrativos acerca de las comunidades indígenas en páginas digitales. De esta forma, la propuesta se planteó bajo la premisa de recolectar narraciones de las comunidades indígenas y permitir la reconstrucción de dichas narraciones por medio de elementos textuales. Es imprescindible aclarar que esta propuesta de innovación pedagógica está enfocada en la composición de textos con base en la recopilación de mitos y relatos de las comunidades indígenas en medios digitales.

La propuesta de creación literaria por medio de la Ciberliteratura se planteó integrando la interculturalidad, las comunidades indígenas y la riqueza cultural de su legado. Carbonell (2001) señala que la diversidad es un factor de creatividad, crecimiento y enriquecimiento cultural frente al conocimiento único, homogeneizador y conservador. El enriquecimiento cultural e ideológico es un punto primordial para la presente propuesta pedagógica, debido a que en la escuela moderna predomina la enseñanza y el conocimiento occidental frente a la incorporación de la enseñanza de tradiciones indígenas.

En conclusión, se enmarca que la presente investigación se encuentra ubicada en el ámbito de innovación pedagógica debido a que este mismo resignifica la realidad de las comunidades indígenas por medio de las Tecnologías de la Información, convirtiendo así la investigación en una transformación social capaz de compartir creencias, tradiciones e historias de vida. Además, tener la capacidad de adaptarlas al medio tecnológico por medio de la Ciberliteratura y divulgarlas con el debido consentimiento a través de este recurso. En pocos términos, la investigación cumple el objetivo de reflexionar en sí misma sobre el estudio del legado cultural e histórico de las comunidades indígenas en Bogotá.

4 CAPÍTULO IV Propuesta pedagógica

4.1 Enfoque pedagógico

El enfoque pedagógico en el cual está enmarcada la investigación es el constructivismo. Así, la definición de constructivismo para Duffy y Jonassen (1991, 1992) es “que el significado del mundo es impuesto por la persona y, por lo tanto, habrá muchas maneras de estructurar el mundo y muchos significados para cada evento” (p.7-12). Además, el autor declara que el estudiante construye su propio y único significado de los eventos que aprende. Es decir, el constructivismo señala que la realidad está en la mente de cada individuo, por eso no es una realidad objetiva única; y el que aprende construye conocimiento a través de las experiencias, creencias y estructuras mentales. La mente es el filtro que permite la interpretación de eventos, objetos o perspectivas de la realidad por lo que el conocimiento resultante es, totalmente idiosincrásico y personal (Jonassen, 1991, 1994; Jonassen, Pek y Wilson, 1999).

Por otro lado, es importante mencionar que la generación de conocimiento en el constructivismo posee profundas implicaciones en el aspecto del diseño de la instrucción, ya que

considera la instrucción en un contexto más amplio, formando parte de lo que se denomina un ambiente de aprendizaje directamente ligado a la construcción de conocimientos significativos (Squires, 1996, p.10-17). En este sentido, diseñar materiales para ambientes constructivistas "requiere de un cambio en los supuestos de cómo se aprende y del cómo se toman las decisiones instruccionales" (Winn, 1991, p.15). Por ello, Wilson (1996) señala lo siguiente:

Un ambiente de aprendizaje constructivista es el lugar en donde los participantes manejan recursos de información, materiales impresos y visuales; y herramientas tales como, programas de procesamiento, correo electrónico, instrumentos de búsqueda, etc. que permiten la construcción de soluciones significativas a diversos problemas. (Wilson, p. 3).

Desde esta perspectiva, el estudiante condiciona su proceso de aprendizaje a una variedad de experiencias que conforman sus pensamientos, creencias, valores y significados, de tal manera que las interpretaciones que resulten constituyan una realidad propia. Por lo tanto, el aprendizaje es un proceso de construcción de conocimiento, asimilación de información y ajuste de significados previos que se adaptan de acuerdo con la información nueva, integrando saberes existentes y nuevos (Duffy y Cunningham, 1996). Así, el constructivismo permite que se generen nuevos ambientes de aprendizaje donde el estudiante determina sus necesidades y los objetivos de aprendizaje que quiere alcanzar a través de los recursos que se proveen durante su formación académica.

4.2 Visión del lenguaje

Basado en la teoría del constructivismo sociocultural lingüístico el individuo tiene la facultad de crear redes de conocimiento por medio de experiencias significativas del aprendizaje. Estos procesos naturales de construcción tienen como objetivo plantear o definir la realidad en la que un individuo interactúa, y la forma en la que éste genera posiciones ideológicas o políticas en

la concepción de mundo. En este sentido, es imprescindible señalar que el lenguaje es el medio que logra transmitir dichas experiencias educativas, además esté conecta conocimientos sociales e ideológicos permitiendo compartirlos en diferentes contextos.

De acuerdo con Valencia, el lenguaje no es una vía sino una actividad en donde se construye significado, se describe la realidad y se comunican estados de la mente (2016). Considerando lo anterior, el ser humano es capaz de representar su realidad y de construirla empleando el lenguaje como actividad lingüística. La habilidad de dar forma a las ideas generadas a partir de la construcción epistemológica da como resultado la creación del discurso que caracterizará su producción, su capacidad de discernir, debatir y generar significado de las estructuras sociales y contextuales de su proceder educativo.

4.3 Visión de aprendizaje

El aprendizaje es considerado como la creación de significados a partir de las experiencias (Bednar et al. 1991). Desde esta perspectiva, los estudiantes crean significados, no los adquieren, no transfieren el conocimiento del mundo externo hacia su memoria; más bien construyen interpretaciones personales del mundo basados en las experiencias e interacciones personales. En consecuencia, no existe una realidad objetiva que los estudiantes se esfuercen en conocer, el conocimiento surge de contextos que le son significativos.

Por ello, para comprender el aprendizaje del estudiante debe examinarse la experiencia en su totalidad (Bednar et al. 1991). También, los factores ambientales influyen en el aprendizaje, así como la interacción para crear conocimiento. Uno de los factores importantes son las condiciones físicas del espacio y el lugar de estudio, éste debe tener ciertas características para que el estudiante adquiera conocimiento. Por ejemplo, el estudiante al interactuar con la página web *Tejiendo te cuento* puede construir conocimiento significativo a partir de la lectura y creación de un cuento

relacionado con la narrativa indígena de Bogotá, ya que conoce y aprende por medio de una experiencia interactiva y virtual, el legado de las culturas indígenas localizadas en la ciudad.

4.4 Rol del docente

El rol del docente consiste en ser simple espectador del desarrollo del estudiante y de sus auto procesos de descubrimiento. Es decir, “el docente cumple un papel esencial como facilitador del desarrollo de las estructuras mentales en el estudiante, para que estos sean capaces de construir aprendizajes cada vez más complejos” (Tünnermann, 2011, p.6). Teniendo en cuenta lo señalado anteriormente, Restrepo (2000) declara:

El docente es un elemento imprescindible en el proceso educativo, debido a que es quien orienta y guía el proceso de aprendizaje del alumno, y, además, reflexiona sobre su qué hacer pedagógico, observa los resultados que sus estudiantes obtienen y se esfuerza por aplicar nuevas estrategias para motivar a sus alumnos. Se convierte en un guía, orientador y facilitador de ese proceso. Permite al niño asumir un papel protagónico, lo invita a ser partícipe activo, dinámico y constante en su formación (p.22-23).

En consecuencia, el docente acepta y estimula la autonomía e iniciativa del estudiante, utiliza una gran variedad de materiales interactivos; además de datos e información nueva donde presenta a los estudiantes situaciones, en las cuales se plantean problemas y se buscan soluciones para así lograr un aprendizaje significativo. Además, “el docente reflexiona sobre su práctica pedagógica en beneficio de sus estudiantes y de su proceso de aprendizaje construyendo sus propios conocimientos en la disciplina que enseña, para comprenderla y aprehenderla, y estar así en capacidad de enseñarla” (Tünnerman, 2011, p.29).

4.5 Rol del estudiante

El estudiante es el responsable de su proceso de aprendizaje. Es él quien construye conocimiento y aprende a través de las experiencias, los recursos que le proporcionan y la interacción con el ambiente y las personas que lo rodean. De acuerdo con Vygotsky (1978):

El papel del estudiante es un papel constructor tanto de esquemas como de estructuras operatorias siendo el responsable último de su propio proceso de aprendizaje y el procesador activo de la información, construye el conocimiento por sí mismo y nadie puede sustituirle en esta tarea, ya que debe relacionar la información nueva con los conocimientos previos, para establecer relaciones entre elementos en base a la construcción del conocimiento y es así cuando da verdaderamente un significado a las informaciones que recibe (p.57).

Por lo tanto, esto le obliga a cumplir algunas normas en su proceso de aprendizaje, por ejemplo, participar activamente en las actividades propuestas, trabajar colaborativamente con sus compañeros con el fin de preguntar para comprender y clarificar, así como proponer soluciones a las situaciones que se presenten y finalmente escuchar al docente con el propósito de recibir orientaciones en las sesiones y compartir diversas ideas para tener una experiencia única en la que se construyen significados (Seitzinger, 2008).

4.6 Diseño de la propuesta pedagógica

Esta investigación está enfocada en la creación literaria a través de la narrativa de las comunidades indígenas de Bogotá en una página web de Ciberliteratura llamada *Tejiendo te cuento*. Para lograr las actividades de creación literaria, la página web está dividida en seis fases para crear un cuento: Leyendo aprendo, El retrato de un personaje, Mundos posibles, Viajando en el tiempo, El esqueleto literario y Tejiendo una historia. En cada una de las fases, los usuarios van

a encontrar el paso a paso de las doce actividades propuestas para desarrollar los ejercicios de creación literaria y así iniciar con la producción escrita del cuento en su totalidad. Cabe mencionar que, en la propuesta pedagógica se incluyó un apartado de *Hilando Ideas*, espacio para realizar actividades complementarias que fortalezcan la creación del cuento en *Tejiendo te cuento*.

Esta propuesta pedagógica se plantea a partir de la página web *Tejiendo te cuento*, donde el usuario puede encontrar las actividades y herramientas para crear un cuento. La página web cuenta con seis apartados de producción escrita para crear un cuento paso a paso haciendo uso de herramientas hipermediales y herramientas web 3.0. Las herramientas hipermediales empleadas para el diseño de la página web *Tejiendo te cuento* tienen como objetivo administrar la información a un servidor de tal manera que la interpretación de los datos se presente a través de un modelo web. Dichas herramientas hipermediales son: En primera instancia: un editor de texto reconocido como *ATOM*, esta herramienta permite crear y modificar archivos digitales. Este programa es configurado a través de un lenguaje HTML, que permite insertar archivos en la página web.

Retomando, es necesario indicar que, para la creación de la página web es imprescindible el uso de un servidor que: almacena, administra y comparte los archivos multimedia del sitio web. Teniendo en cuenta que, el navegador web es el encargado de interpretar los archivos subidos a la página web. Además, se implementó un plugin denominado *Dompdf* que es el encargado de generar las diferentes animaciones en las secciones de la página web.

Por último, las herramientas web 3.0 implementadas para mejorar el diseño y la experiencia de exploración en la página web fueron: *Wordwall*, *Genially*, *Educaplay*, *Google drive*, *Liveworksheets* y *Google sites*. Está última fue imprescindible para reunir las diferentes

actividades planteadas en las fases de la investigación, permitiendo así la interactividad del usuario y el acercamiento entre el sustento teórico y las herramientas digitales.

Igualmente, cada apartado cuenta con instrucciones a seguir y proporciona al usuario información útil para desarrollar cada actividad de forma acertada. El siguiente enlace es de la página web de Ciberliteratura *Tejiendo te cuento*, el cual contiene las actividades de producción escrita, sección de lectura e instrucciones para explorar la página web y crear el cuento. Así como el apartado de actividades complementarias *Hilando Ideas*, el cual se encuentra haciendo clic en la imagen de la nube.

Página web:

<https://cibercabildo.xiuaelectronics.com/CiberCabildos/>

Por consiguiente, la primera fase para la creación del cuento nombrada *Leyendo aprendo*, se centra en realizar dos actividades. La primera se basa en una actividad complementaria llamada Entre ideas y relatos, la cual se enfoca en proporcionar información sobre las características de los mitos y leyendas al usuario y enriquecer sus conocimientos a través de un video-quiz sobre el mito de la Diosa Bachué. Luego, se realiza una lectura previa en la página web *Tejiendo te cuento* en la sección de la Biblioteca virtual con los mitos y leyendas de las comunidades indígenas en Bogotá. Los usuarios pueden encontrar diversos textos sobre los pueblos indígenas Muisca, Pijao y Kichwa. Además, la Biblioteca virtual viene con instrucciones específicas para guiar al usuario durante el proceso de lectura. Los textos vienen de forma interactiva, pues conducen al usuario a un sitio web diferente a partir de un enlace que se muestra al hacer clic en alguna de las portadas de los mitos y leyendas. Estos sitios externos nos muestran la narrativa de forma sencilla, comprensible e ilustrada; en el que el usuario conozca cómo podrían ser contruidos los personajes

o la descripción de los lugares que se quieren plasmar en el cuento. Así, los usuarios en su rol como lectores asumen un proceso de recopilación de ideas, comprensión del lenguaje escrito, activación de conocimientos previos y tomar decisiones para iniciar con la creación del cuento con base en la narrativa indígena.

En la segunda fase *El retrato de un personaje*, la actividad principal se enfoca en la construcción del personaje o los personajes que van a ser parte del cuento. En la primera parte de esta fase, se accede al apartado *Hilando Ideas*, donde el usuario va a encontrar la actividad complementaria Describe al personaje. En esta actividad, el usuario va a estimular su creatividad al describir diversos personajes que lo ayuden a crear los suyos al momento de crear el cuento en la página web principal. Más adelante, en la actividad Construcción del personaje, sección de *Tejiendo te cuento* el objetivo es describir cada uno de los personajes principales y secundarios de la historia; así como atribuirles las características adecuadas, ya que gracias a ellos es posible conocer su propósito en el cuento, la forma de pensar y actuar y finalmente adentrarnos a su mundo a partir de la imaginación y los conocimientos previos del usuario con relación a la narrativa de las comunidades indígenas de Bogotá.

En la tercera fase *Mundos posibles*, el usuario tiene como propósito describir el lugar donde se va a desarrollar la historia. Este elemento narrativo es relevante en la creación del cuento, puesto que enfatiza de alguna manera la relación de los personajes con el ambiente; haciendo que la historia sea creíble y llamativa para el lector. Por lo tanto, la primera actividad en desarrollar es la complementaria. El usuario la puede encontrar como Creando espacios, donde se va a describir el lugar ideal de la historia que queremos crear a partir de un ejemplo planteado en la plataforma colaborativa Padlet. Después, se acude a *Tejiendo te cuento* donde el usuario puede destacar en el cuento lugares reales o ficticios, teniendo en cuenta lo que ha leído anteriormente en los mitos y

leyendas o lo que ha aprendido con base en el legado de las comunidades indígenas situadas en Bogotá.

La cuarta fase nombrada *Viajando en el tiempo* tiene como objetivo describir el tiempo de la historia, es decir el momento en que transcurre el cuento de forma progresiva. Como primera actividad, el usuario accede al apartado *Hilando Ideas* donde va a encontrar la actividad complementaria Historias temporales. La actividad se hace con el fin de reforzar el concepto de tiempo en el cuento y fortalecer su caracterización al momento de crear una historia propia. Por ello, en *Tejiendo te cuento* el tiempo es un elemento importante en la creación del cuento, ya que este determina si el relato sucede en un día, un mes, años o en una época en específico, etc. Asimismo, es vital tener en cuenta el contexto de la historia que se quiere crear a partir de la narrativa de las comunidades indígenas de Bogotá.

En la quinta fase *El esqueleto literario*, la actividad complementaria Taller de estructura narrativa se basa enseñar al usuario los tres tipos de estructura narrativa que puede utilizar para crear su cuento y realizar algunos ejercicios de interpretación y producción escrita para comprender los tipos de estructura narrativa explicados. En la página *Tejiendo te cuento*, el usuario selecciona la estructura narrativa con la cual desea darle forma a su cuento y a los sucesos de la historia. Los usuarios tienen la posibilidad de elegir entre tres opciones de estructura narrativa: narrativa clásica, narrativa no cronológica y narrativa del recuerdo (analepsis). Es importante señalar que el usuario es libre de elegir el tipo de estructura narrativa que se adapte al cuento que está creando y aprender de aquellas que no son comunes en los cuentos como dar un salto en el tiempo o revivir los recuerdos del personaje.

En la última fase *Tejiendo una historia*, el objetivo es unir cada uno de los elementos narrativos mencionados anteriormente y crear el cuento en su totalidad. Por ello, como última

actividad complementaria del apartado *Hilando Ideas*, el usuario va a encontrar un generador de historias con base en una ruleta con imágenes que lo lleva a crear una historia diferente a partir de la selección aleatoria de los elementos narrativos que caracterizan al cuento. Así, en la página web *Tejiendo te cuento*, el usuario desarrolla con más detalles cada uno de los eventos que trascurren en el cuento que se está creando. En esta sección, la historia ya cuenta con un título oficial, lo que sucede con cada personaje durante el relato; y por último con la adición de elementos visuales como las imágenes y las herramientas de texto que se pueden aplicar, darán una mejor perspectiva sobre la creación literaria en una página web de Ciberliteratura relacionada con la narrativa de las comunidades indígenas de Bogotá.

4.7 Programa académico

Tabla 1

Programa académico

FASES	ACTIVIDADES	OBJETIVOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
1 LEYENDO APRENDO	Entre ideas y relatos	Crear espacios utilizando diversos recursos hipermediales para favorecer el gusto por la lectura y el interés del usuario en su exploración por la página web.	Informar a los usuarios acerca de las características de los mitos y leyendas.
	Lectura previa	Determinar elementos de la narrativa indígena de Bogotá como base para la creación de historias en la página web.	Leer mitos y leyendas de las comunidades indígenas de Bogotá publicados en la página web.
2 EL RETRATO DE UN PERSONAJE	Describe al personaje	Estimular la imaginación y creatividad a través de la descripción de	Descripción de los personajes a través de la actividad interactiva realizada en el sitio web Wordwall.

		personajes de historias fantásticas.	
	Construcción del personaje	Crear los personajes para la producción del cuento con base en la narrativa indígena de Bogotá.	Seleccionar los personajes principales y secundarios de la historia. Establecer los personajes de la historia y atribuirles características físicas, acciones, palabras y pensamientos.
3 MUNDOS POSIBLES	Creando espacios	Aplicar el concepto de espacio planteado en la herramienta colaborativa Padlet para describir el lugar ideal en el cuento.	Describir el lugar ideal para la creación del cuento a partir del ejemplo publicado en el muro colaborativo.
	El lugar de la historia	Describir el espacio de la historia a crear en la página web a partir de la información y las actividades propuestas.	Descripción del lugar o lugares donde se va a desarrollar la historia, teniendo en cuenta el contexto y los mitos y leyendas de las comunidades indígenas de Bogotá.
4 VIAJANDO EN EL TIEMPO	Historias temporales	Identificar las características del tiempo a través de las imágenes propuestas en las cartas aleatorias interactivas.	Describir las imágenes propuestas partiendo de la caracterización del tiempo señalado en cada una de las cartas interactivas del sitio web Wordwall.
	El tiempo en la historia	Describir la perspectiva temporal que el usuario quiere resaltar en la producción de su cuento.	Descripción del momento o época donde transcurre los eventos de la historia que se desean plasmar en <i>Tejiendo te cuento</i> .
5 EL ESQUELETO LITERARIO	Taller de estructura narrativa	Comprender los tipos de estructura narrativa que se implementaron en la página web <i>Tejiendo te cuento</i> .	Desarrollar el taller de estructura narrativa con el propósito de comprender cada uno de los tipos de estructura en el cuento y aplicarlo en la producción del texto final en la historia.

	Estructura narrativa del cuento	Seleccionar la estructura narrativa del cuento como pauta cronológica y no cronológica durante el proceso de creación de la historia.	Producción escrita del cuento a partir de la selección de la estructura narrativa (clásica, no cronológica y del recuerdo).
6 TEJIENDO UNA HISTORIA	Generador de historias	Crear un cuento a partir del generador de historias y los elementos narrativos explicados en las fases anteriores.	Escribir un cuento partiendo del generador de ideas y la ruleta mágica aplicando lo aprendido en cada una de las actividades publicadas en el sitio web Hilando Ideas.
	Creación del cuento	Escribir un cuento teniendo en cuenta lo aprendido sobre la narrativa indígena de Bogotá a través de los elementos narrativos y referencias literarias planteadas en la página web.	Creación total del cuento uniendo los elementos narrativos desarrollados por el usuario en la página web <i>Tejiendo te cuento</i>

En conclusión, el diseño de la propuesta pedagógica está dividido en seis fases: Leyendo aprendo, El retrato de un personaje, Mundos posibles, Viajando en el tiempo, El esqueleto literario y Tejiendo una historia. Cada una de las fases y actividades son esenciales para guiar al usuario en el proceso de creación del cuento en la página web, así como resaltar la importancia de la creación de historias a partir de la narrativa indígena de Bogotá.

5 CAPÍTULO V Análisis de la propuesta

En este capítulo se presenta el análisis de la propuesta de innovación pedagógica, a partir de la página web de Ciberliteratura *Tejiendo te cuento*. Aquí, cada fase y actividad es explicada para entender la propuesta y comprender cómo funciona el concepto de Ciberliteratura junto a la

creación de cuentos por medio de la narrativa indígena de Bogotá. La propuesta de innovación está dirigida a todo el público considerando el formato, la sencillez y adaptabilidad del diseño de la página web, esto con el fin de ser utilizado de forma académica en las instituciones, en el campo de investigación o simplemente para trabajar ejercicios de escritura de forma cotidiana; sin perder de vista el reconocimiento cultural de la narrativa indígena de Bogotá.

De igual modo, es importante mencionar que la implementación de la propuesta pedagógica no se realizó debido a que el proceso con el trabajo de investigación se vio truncado a causa de la pandemia durante los periodos 2021-2 y 2022-1. En consecuencia, debido a estas dificultades a nivel investigativo; no fue posible realizar un pilotaje con la población seleccionada teniendo en cuenta el objetivo principal de *Tejiendo te cuento*. Sin embargo, la propuesta pedagógica manifiesta resultados significativos desde el diseño de la página web para llevar a cabo en futuras investigaciones.

5.1 Análisis de la propuesta

La siguiente sección se basa en la descripción de cada actividad propuesta en la investigación; cada una de las fases en la página web está enfocada en la lectura y la producción escrita de historias en un formato digital, partiendo de los elementos narrativos del cuento y la narrativa de las comunidades indígenas de Bogotá. La propuesta de innovación pedagógica con base en la página web *Tejiendo te cuento* contiene un video instructivo de cómo explorar la página web, así como crear el cuento paso a paso por medio de las herramientas de texto y las visuales. Es importante mencionar que *Tejiendo te cuento* es un recurso bastante útil en términos de las TIC; el cual puede ser utilizado en las aulas de clase de forma individual por cada estudiante, de forma grupal si se requiere para un taller de escritura creativa o simplemente por

un interés en particular por la creación literaria digital. El siguiente enlace es la página web diseñada para esta investigación:

Página web:

<https://cibercabildo.xiuaelectronics.com/CiberCabildos/>

5.1.1 Fase 1- Leyendo aprendo

En esta fase, el objetivo es identificar aspectos narrativos en los mitos y leyendas de las comunidades indígenas de Bogotá como los Muisca, Pijao y Kichwa, a través de la Biblioteca virtual para la creación del cuento en la página web *Tejiendo te cuento*. Antes de iniciar el proceso de lectura previa, los usuarios tienen la oportunidad de aprender e identificar aspectos importantes que caracterizan a los mitos y leyendas, a partir de una actividad previa informativa y didáctica en la sección *Hilando Ideas*.

Actividad 1- Entre ideas y relatos

En esta primera actividad, el objetivo es reconocer los elementos que caracterizan al mito y la leyenda como referente literario para la creación del cuento en la página web *Tejiendo te cuento*. Los usuarios pueden encontrar esta actividad en la página web complementaria *Hilando Ideas*, la cual está asociada a *Tejiendo te cuento*. La actividad tiene como nombre Entre ideas y relatos, y la primera parte de esta es informativa.

Los usuarios pueden leer una infografía interactiva con los aspectos que definen y caracterizan el mito y la leyenda en la narrativa tradicional. Más adelante, los usuarios van a encontrar un video-quiz interactivo, el cual muestra el mito de la Diosa Bachué. Un mito que ejemplifica lo expuesto en la infografía, puesto que representa las memorias del pueblo Muisca a través del origen del mundo y el hombre. De acuerdo con Villa (2005):

El mito como la leyenda han sido desde siempre patrimonio de los grupos humanos de todo el mundo y de todos los tiempos. La necesidad de una expresión existencial del hombre ha dado paso a través del mito y la leyenda, a constituirse estos en una explicación del mundo, del cosmos, de la vida, de los códigos sociales y morales; a la vez que son instrumentos efectivos de control social de los grupos humanos (p.38).



Figura 4 Entre ideas y relatos

Por lo tanto, esta actividad proporciona los elementos necesarios del mito y la leyenda y permite a los usuarios aprender más sobre el legado de los pueblos originarios. Asimismo, la infografía y el video-quiz interactivo son herramientas de aprendizaje donde se espera que el usuario sume conocimientos para la creación del cuento sobre las comunidades indígenas de Bogotá, con relación a la narrativa tradicional que empleaban los pueblos originarios como parte de sus costumbres y socialización cultural.

Actividad 2- lectura previa

En esta segunda actividad, el objetivo es determinar elementos de la narrativa indígena de Bogotá como base para la creación de historias en la página web. En esa sección, los usuarios realizan un ejercicio de lectura previa teniendo como referencia la narrativa indígena de Bogotá para aprender de la herencia cultural de nuestros antepasados, entrar al mundo real o imaginario de las culturas que se situaron en la ciudad, y finalmente, crear historias que se reconstruyen a partir del concepto de Ciberliteratura, ya que “la comprensión de la lectura implica la construcción de ideas a partir de conceptos preexistentes. El lector no puede optar entre utilizar o no su conocimiento previo, la comprensión es el uso del conocimiento previo para crear un nuevo significado” (Adams y Bruce, s/d).

Por lo tanto, la lectura se convierte en un paso importante para atribuir al cuento un nuevo significado, pero sin perder la esencia que caracteriza la narrativa de las comunidades indígenas de Bogotá. La siguiente imagen muestra uno de los mitos que el usuario puede encontrar en la sección de lectura previa:



Figura 5 Mitos y leyendas Muisecas y Pijao

5.1.2 Fase 2- El retrato de un personaje

En la fase *El retrato de un personaje*, el objetivo es construir los personajes del cuento a partir de las instrucciones y actividades planteadas en la página web. Los usuarios van a contar con una actividad complementaria basada en la descripción de personajes con el propósito de estimular la imaginación al momento de crear personajes a partir de la narrativa indígena de Bogotá.

Actividad 3- Describe al personaje

En esta actividad complementaria de la sección *Hilando Ideas*, el objetivo es estimular la imaginación a través de la descripción de personajes. Los usuarios van a encontrar una ruleta interactiva con algunos personajes reconocidos junto a una cualidad o habilidad que los caracteriza. El propósito es que, si el usuario no tiene idea de cómo describir un personaje que tiene en mente para su historia o los elementos a tener en cuenta en su descripción, la actividad se presenta como un recurso de guía y motivación a la imaginación. Igualmente, la sección de descripción cuenta con un cuadro informativo sobre los aspectos a tener en cuenta al momento de la descripción como rasgos físicos, personalidad, vestimenta, etc.



Figura 6 Descripción del personaje

El personaje es un elemento esencial en cualquier relato, como señala Todorov (1974), el personaje quizás sea “un ser de papel” (p.259). Sin embargo, en “las historias los personajes representan personas, según modalidades fuera de la ficción en un concepto idealista del reflejo, ya que en las narrativas los personajes actúan como lo hacen las personas en la vida diaria; y esto hace que el personaje se convierta en un elemento dominante durante la narración” (Todorov, 1974, p.259). Por ello, el personaje al ser un elemento tan primordial en la narración, su caracterización no se deja a un lado, puesto que es el proceso de reconocimiento. Según Tomashevsky (1970):

Se llama característica de un personaje el sistema de motivos al que esta indisolublemente asociado. Mas estrictamente, se entiende como característica los motivos que definen el alma y el carácter del personaje. El elemento más simple de la característica es la atribución de un nombre propio (p.222).

A partir de lo anterior, se espera que los usuarios estimulen su creatividad al momento de describir los personajes propuestos en la ruleta, ya que con el ejercicio de caracterización cada usuario va a visualizar sus propios personajes al momento de crear el cuento y formar imágenes en su mente donde lo imposible se convierte en un mundo de posibilidades.

Actividad 4- Construcción del personaje

Continuando, esta actividad tiene como propósito crear los personajes para la creación del cuento con base en la narrativa indígena de Bogotá. Para lograr la actividad de construir los personajes, se deben tener en cuenta algunos aspectos como describir si el personaje es real o ficticio, así como proporcionarle características físicas y emocionales. Además, los usuarios pueden atribuir a cada uno de los personajes pensamientos, palabras y acciones; sin dejar de lado

la elección de quienes son los personajes principales y secundarios del relato. De acuerdo con Bustillos (1995): “Los personajes son generalmente los principales portadores de significación de los universos ficticios, en esa línea que va del autor y su referente al texto y de allí, al lector.” (p. 19); lo cual implica la creación de nuevos significados.



Figura 7 Construcción del personaje

Desde esta perspectiva se plantea que en la construcción del personaje forma parte fundamental la visión de mundo que tenga el autor, su idea de lo que el hombre es o debe ser. El personaje es, entonces, según la autora, en primer lugar, el producto de la reflexibilidad de quien lo crea, pero es también, el producto de la recreación de quien lo lee y lo proyecta en su contexto a partir de una nueva interpretación. Los estudios del personaje han arrojado gran variedad de clasificaciones tomando en cuenta aspectos que varían desde su ubicación en la narración, la focalización, su función en el desarrollo de la historia, entre otros. De acuerdo con esto, pueden ser denominados planos o redondos, principales y secundarios, protagonistas, héroes y otros. (Bustillos, 1995)

A partir de lo anterior, el personaje cumple funciones de gran importancia en un relato, ya que su configuración va a determinar muchos aspectos de la narración. Con base en la

construcción del personaje se van a generar los hilos conductores de la historia junto a la visión del escritor y elementos narrativos esenciales para la creación del cuento como el espacio, el tiempo y un sinfín de acontecimientos.

Finalmente, es primordial mencionar que la página web proporciona información a los usuarios sobre qué características debe tener un personaje al momento de crear la historia. Esta información se da por medio de audios y pueden ser reproducidos de forma ilimitada.

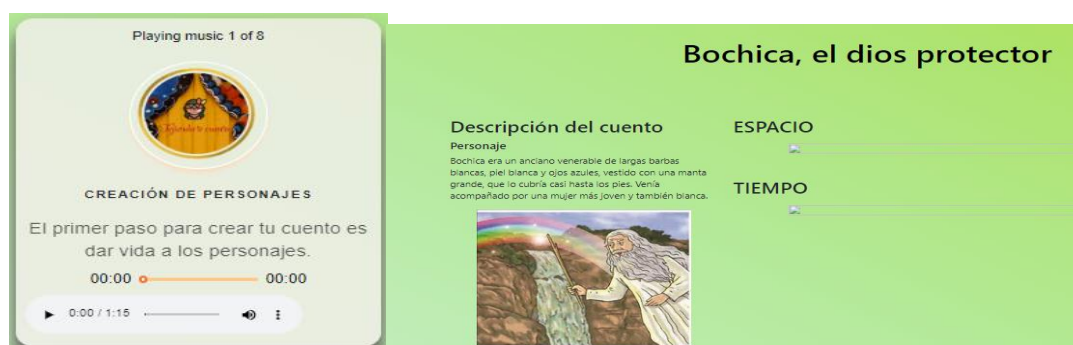


Figura 8 Caracterización del personaje

Igualmente, para hacer aún más llamativa esta actividad de construcción, el usuario puede agregar imágenes desde su computador y tener una idea tanto visual como textual de los personajes que se van a encontrar en el cuento. La descripción del personaje junto con las imágenes se guarda en un formato PDF en el ordenador para no perder de vista el proceso de creación de cada uno de los elementos narrativos del cuento.

5.1.2 Fase 3- Mundos posibles

En esta tercera fase, el objetivo es describir el lugar donde se va a desarrollar la historia en base a la lectura previa, construcción del personaje y actividad complementaria. Para cumplir con este propósito, los usuarios van a encontrar una actividad complementaria en la sección de *Hilando Ideas* para reforzar el concepto de espacio en el cuento y describir con éxito el lugar del cuento que desea crear en la página web *Tejiendo te cuento*.

Actividad 5- Creando espacios

En esta actividad complementaria, el objetivo es aplicar el concepto de espacio para describir el lugar ideal en el cuento. El usuario va a realizar una actividad de escritura colaborativa con base en el ejemplo planteado en la plataforma digital Padlet. Igualmente, en el mural colaborativo donde se sitúa el ejemplo, el usuario tiene la posibilidad de ver un tutorial; el cual le enseña cómo utilizar la plataforma y realizar la actividad de forma eficiente e interactiva. La plataforma le ofrece al usuario implementar imágenes, videos, audios, cuadros de texto, entre otras herramientas logrando que la actividad sea llamativa y amena de desarrollar. Así, la descripción del lugar que tanto anhela para su historia puede convertirse en un viaje de creación de espacios sin límite.



Figura 9 Descripción del lugar ideal en el cuento

El espacio en la historia se convierte en una dimensión ineludible en cualquier texto narrativo. La descripción de este se vuelve un espacio de liberación donde se subvierten nuestros hábitos entre la contemplación, el misterio y la angustia (Ávila, 2008). Asimismo, García Ávila señala que la descripción del espacio también resulta necesaria en la narrativa, ya que evocamos

la realidad con cada detalle que escribimos, mostramos nuestros temores y deseos más primitivos emprendiendo así un viaje con el lenguaje (Ávila, 2008). Por consiguiente, con la actividad se espera que los usuarios comprendan el concepto de espacio y apliquen lo aprendido en la actividad complementaria para lograr que el lugar que describan se convierta en un ambiente que llame la atención del lector y lo lleve a cuestionar la existencia de otros mundos.

Actividad 6- El lugar de la historia

La actividad propuesta en *Tejiendo te cuento* tiene como objetivo implementar los elementos que caracterizan al espacio en la creación del cuento. Por ello, al describir el espacio donde van a ocurrir los eventos del cuento, es necesario considerar si el lugar es ficticio o real; e incluso si la historia se va a desarrollar en un lugar abierto (espacio rural, urbano o marítimo) o cerrado (casa, cabaña, una maloca, una escuela, iglesia, etc.). Según García Ávila: “La presencia de los espacios en la obra literaria tiene varias funciones. Por una parte, en la narrativa es necesaria la creación de atmósferas ficticias que acompañen a los personajes o, incluso, que les den vida y les definan” (García, 2008). Sin duda alguna, los autores crean espacios para seducir a los lectores o convertirlos en testigos de los hechos; a veces incluso la imaginación del autor crea lugares o mundos que trasgreden la realidad por medio de la fantasía (García, 2008).

En el apartado del espacio, el usuario puede encontrar los aspectos a tener en cuenta en la descripción del lugar de la historia haciendo clic en la pestaña superior de herramientas. En esta pestaña es posible escuchar un audio de forma ilimitada con la información necesaria para explicar de forma detallada este elemento narrativo al momento de escribir. Es importante mencionar que, en este apartado, el adjuntar imágenes también es posible para dar a conocer de forma visual la descripción del espacio. Véase en la siguiente imagen:



Figura 10 Descripción del espacio a partir de la narrativa indígena de Bogotá

Por consiguiente, el espacio es un elemento narrativo que esconde variaciones entre lo real y lo imaginario si el autor así lo desea. El lector navega entre historias que transforman su mundo en ficción, asombrado porque nada es lo que parece, puertas que lo llevan a lugares inimaginables, escaleras que sirven solo para subir y no para bajar, o teorías de civilizaciones futuristas en un mundo distópico. Es así como el espacio puede convertirse en una herramienta para los personajes de la historia, ya que puede escapar o dar un giro inesperado al rumbo de su vida.

5.1.3 Fase 4- Viajando en el tiempo

En la cuarta fase, el objetivo es describir la perspectiva temporal en el que se van a desarrollar los eventos de la historia. Al igual que en las demás fases, el usuario cuenta con una actividad complementaria en la sección de *Hilando Ideas* donde va a poder reforzar el elemento narrativo del cuento: el tiempo a través de un ejercicio interactivo de cartas. Así, al momento de describir el tiempo en el cuento que está creando, las dudas se verán despejadas.

Actividad 7-Historias temporales

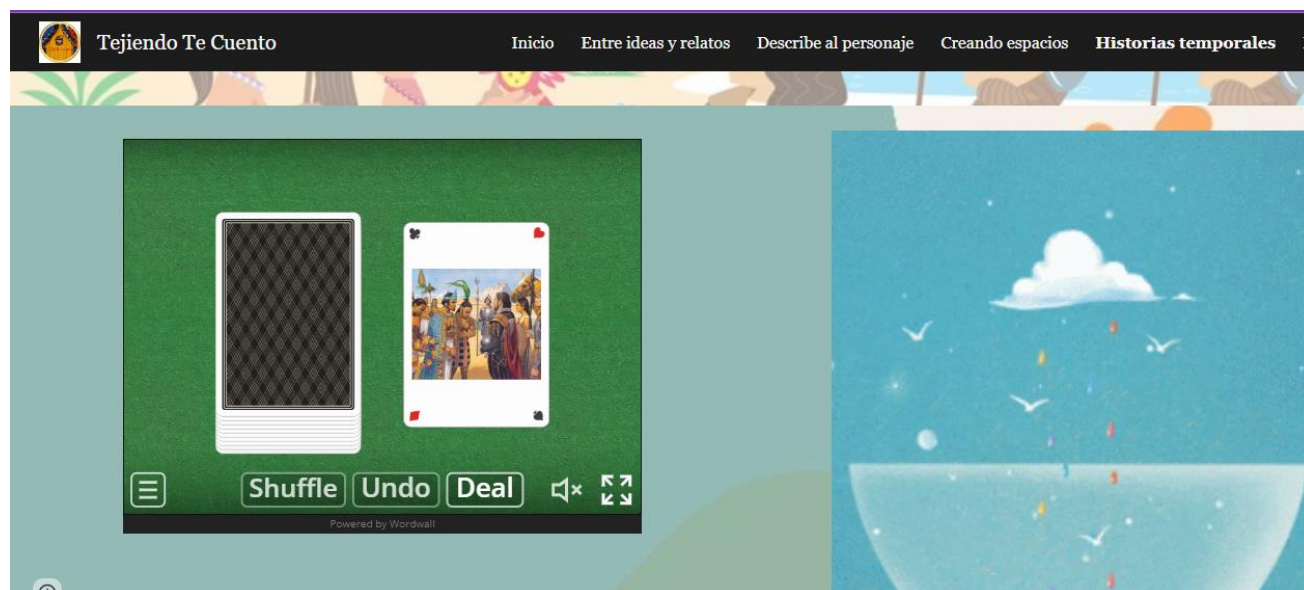


Figura 11 Historias temporales

En esta actividad complementaria, el objetivo es identificar las características del tiempo en las imágenes propuestas de las cartas aleatorias. Los usuarios van a encontrar en la sección *Hilando Ideas*, la actividad de cartas aleatorias en la herramienta digital Wordwall. Esta actividad está enfocada en la identificación o reconocimiento de las características del tiempo que presenta cada una de las imágenes. El usuario puede plantearse varias opciones con el tiempo y establecer de forma positiva su descripción sobre este elemento narrativo cuando llegue la hora crear su cuento.

A partir de lo anterior, el tiempo es un elemento narrativo que desencadena las acciones que realizan los personajes. Para Cortázar (1985): “El tiempo es considerado un tema característico de la literatura fantástica, es apreciado por el mismo autor como un acceso a otra realidad; en cuanto busca relacionarse con el clásico tema del viaje. El concepto de viaje se aproxima a un cambio de lugar y tiempo que nos lleva a un plano distinto de la realidad” (p.47).

Así, se espera que la actividad complementaria refuerce el concepto y caracterización del tiempo en el proceso de creación del cuento por parte del usuario.

Actividad 8- El tiempo en la historia

La siguiente actividad tiene como propósito caracterizar el momento en el que se desarrollan los eventos en la creación del cuento. El usuario puede decidir la descripción del tiempo a partir de un momento en específico en la historia que quiere crear, por ejemplo, una historia que acontece en el siglo actual o en épocas históricas como el periodo colonial y la conquista. Asimismo, llevar la historia hacia al pasado o al futuro creando saltos en el tiempo sin un orden cronológico. Según Adela Kohan (2015):

Narrar es disponer acontecimientos en el tiempo: el tiempo de la ficción transforma a su antojo el tiempo del calendario. Los acontecimientos del relato constituyen un proceso temporal; ocurren durante un cierto periodo y se suceden en un cierto orden. En suma, el tiempo determina en buena medida dicho montaje: el ritmo, el movimiento, la estructura, la ambientación, el espacio y el personaje de la historia narrada (p.1).

The screenshot shows a web interface with a light green header and a white main content area. The title 'Tiempo' is centered at the top. Below it, a subtitle reads 'Corresponde al momento en el que suceden los eventos del relato.' A large, empty white text box is provided for input. Below the text box, there is a button labeled 'Seleccionar archivo' and a text field showing 'Ninguno archivo selec.'. At the bottom right, there are two yellow buttons: 'ESTRUCTURA NARRATIVA' and 'GUARDAR'. The interface is framed by a decorative border with small icons.

Figura 12 Descripción del tiempo en *Tejiendo te cuento*.

Desde esta perspectiva, el tiempo es un elemento fundamental al momento de crear el cuento, ya que mide los hechos en el espacio. Aquel tiempo medido en horas, minutos o

segundos; en días, meses, años y siglos. También, incluye “el tiempo en las estaciones regido por los astros y la alternancia entre el día y la noche” (Kohan, 2015, p.4) Por ello, gracias al tiempo el cuento puede tomar diversos rumbos sin cuestionar si es el presente, el pasado o el futuro. Los experimentos con el tiempo se han vuelto llamativos en las técnicas narrativas, debido a que podemos transgredir la línea cronológica de la historia y hacer saltos en el tiempo. *Tejiendo te cuento* propone al usuario no solo seguir una línea temporal en su historia, sino jugar con las múltiples transformaciones del tiempo en la narración.

Para cumplir de forma exitosa esta actividad, es necesario escuchar los audios correspondientes ubicados en la pestaña de herramientas y pensar en que época o momento queremos que se desarrolle la historia. Igualmente, no hay un límite de palabras para describir el tiempo en el apartado, al igual que adjuntar imágenes también es posible para dar a conocer de forma visual la descripción del tiempo.



Figura 13 El tiempo en la narrativa indígena de Bogotá

5.1.4 Fase 5- El esqueleto literario

En esta fase, el usuario tiene como objetivo elegir la estructura narrativa para la creación del cuento de forma interactiva. Para reforzar esta fase, se desarrolla la actividad complementaria en el apartado *Hilando Ideas*, esta actividad es un soporte para el usuario pues le enseña los tipos de estructura narrativa que puede aplicar en la creación del cuento, así, al momento de acceder a *Tejiendo te cuento* puede seleccionar la estructura narrativa que se acomode al cuento que desea crear.

Actividad 9- Taller de estructura narrativa

En esta actividad complementaria, el usuario tiene como soporte un taller de estructura narrativa que lo va a ayudar a comprender mejor los tipos de estructura narrativa que se implementaron en *Tejiendo te cuento*. El taller consta de dos ejercicios. El primero se basa en ver tres videos diferentes, los cuales contienen características de los tres tipos de estructura narrativa explicados anteriormente. El usuario debe elegir cual es el tipo de estructura narrativa correspondiente para cada video y finalmente, el usuario va a encontrar un pequeño fragmento con el nombre de la “Guerra Civil” de la autora Nieves de Julián, donde el usuario va a transformar el texto en una historia de tipo no cronológica o analepsis.

LA ESTRUCTURA NARRATIVA

La estructura narrativa es el orden en el que van sucediendo todos los acontecimientos de una historia. Los tipos de estructura narrativa que podemos encontrar en un relato son: estructura narrativa lineal (clásica), no cronológica y analepsis (narrativa del recuerdo).

Véase una corta explicación a continuación:

Estructura Narrativa

Narrativa Clásica
Este tipo de estructura describe los hechos en el orden en que sucedieron. Muestra los hechos del relato de forma cronológica.

Narrativa no Cronológica
Este tipo de estructura describe los hechos en el orden en que el autor quiere contarlos. El orden de los hechos no sigue un patrón lineal.

Narrativa del Recuerdo
La estructura en que cuenta algo y se refiere al pasado por personajes de la historia. Se utiliza para recordar eventos que afectan el desarrollo de la historia, conectando el pasado con el presente.

1. Teniendo en cuenta la información anterior, observa cada uno de los videos y elige el tipo de estructura narrativa que representa a cada uno.

Ratatouille F

La chica que...

El Patito Feo C

2. Lee el siguiente fragmento "La Guerra Civil" por Nieves de Julián y conviértelo en una historia narrativa no cronológica o del recuerdo.

'LA GUERRA CIVIL' por Nieves de Julián

Observando Espantoso como las diferentes imágenes del televisor se formaban y desaparecían, sucedíanse unas a otras. Tenía la vista desenfocada, y lo único que acertaba a ver eran unas luces intermitentes en una pantalla de un par de metros de ancho y lo recordaba así. Pensaba en aquello que las cosas cambian, cuando, años atrás, veía a los niños jugando por dentro aquella tibia cubierta de nieve, apenas visible entre la nieve que la rodeaba. Han pasado muchos años desde que los tiempos malos habían pasado, aunque no resulta fácil conseguirlo. Uno cambia tras haber visto la guerra.

LIVEWORKSHEETS

¡Terminado!

Figura 14 Taller de estructura narrativa

La estructura narrativa de un cuento es primordial al momento de la producción de una historia. De acuerdo con Codes (2016), la estructura es el esqueleto narrativo sobre el que se sostiene una historia, y como tal, no debería verse durante la lectura. Solo cuando el texto es analizado es posible comprender que la organización de los elementos de la narración obedece a un propósito claro y estudiado (párr.4) Por consiguiente, con esta actividad complementaria se espera que el usuario comprenda los tipos de estructura narrativa explicados y aplique lo aprendido en la creación del cuento.

Actividad 10- Estructura narrativa del cuento

En esta actividad, el objetivo es seleccionar la estructura narrativa para la creación del cuento con base en la narrativa indígena de Bogotá. En *Tejiendo te cuento*, el usuario cuenta con tres opciones de estructura narrativa: clásica, no cronológica y narrativa del recuerdo. Cada tipo

de estructura tiene una explicación corta para que el usuario comprenda cual es el propósito de cada una y que las caracteriza. Igualmente, cada estructura contiene una ilustración que presenta como debería ser el proceso de creación literaria a partir de los elementos que representan a cada una.



Figura 15 Estructura narrativa para la creación del cuento

A partir de lo anterior, se exponen algunas referencias teóricas manifestando la importancia de la narrativa clásica, narrativa no cronológica y narrativa del recuerdo en la creación del cuento con base en la narrativa indígena de Bogotá y el objetivo de la propuesta pedagógica.

Narrativa clásica o cronológica

La estructura narrativa clásica hace referencia a todos los factores comunes que se encuentran en un texto narrativo y que dan un sentido común a su desarrollo como texto, entre estos factores encontramos el espacio, el tiempo y los personajes además de otras. En el presente

trabajo de investigación se toma en cuenta la narrativa clásica como el desarrollo cronológico de una serie de eventos que suceden en línea recta o de otra forma en un orden sincrónico.

Por lo tanto, el termino narración lineal suele utilizarse para hacer referencia al contenido del relato (historia), a su forma (estructura) y al propio acto de enunciarlo (contar). Estas tres dimensiones básicas de la narración presuponen un modelo de comunicación lineal, tendencialmente unidireccional e impulsado por el narrador quien selecciona la información, la dispone en una secuencia única y la enuncia manteniendo el control del tiempo del relato (Orihuela, 1997).

Narrativa no cronológica

La narrativa no cronológica hace parte de las formas de organización narrativa que se presenta a lo largo del presente trabajo de investigación, es imperativo mencionar que esta estructura determina diferentes quiebres en conceptos tales como: espacio, tiempo o lugar. Siendo así una estructura des- estructurante, fascinante e impulsadora de nuevas formas narrativas en el texto.

Gerard Genette nos señala que estudiar el orden temporal de un relato es confrontar el orden de la disposición de los sucesos o segmentos temporales en el discurso narrativo con el orden de sucesión de estos mismos segmentos temporales de la historia, en tanto cuanto está explícitamente indicado por el relato mismo o puede inferirse de tal o cual indicio indirecto (1972). Debido a esto, el autor es capaz de iniciar su historia desde la penumbra del conflicto o desde la resolución de este, es imprescindible mencionar que esta estructura narrativa es una de las más empleadas en la literatura.

Narrativa del recuerdo (Analepsis)

Se conoce como analepsis a toda retrospección en el orden de los eventos. Es una estructura narrativa en la cual se evocan determinados sucesos pasados en el punto actual del relato. Generalmente, tiene algún objetivo narrativo dentro del texto, bien sea informar, o complementar la narración de alguna forma. De acuerdo con esto, Genette menciona que la analepsis hace parte de toda evolución posterior de un suceso anterior al punto de la historia que se encuentra (1972).

Por ello, la analepsis en el presente trabajo fue caracterizada como una narrativa del recuerdo, esto debido a la capacidad de evocar memorias pasadas o recuerdos dentro de un plano presente proporcionando al escritor la oportunidad de enriquecer su texto por medio de las memorias. Además, no solo se reconocen las memorias en un nivel subjetivo, sino que existe la capacidad de reconocer las memorias como la transmisión de sucesos colectivos a través de las generaciones.

5.1.5 Fase 6- Tejiendo una historia

En la fase de *Tejiendo una historia*, el objetivo es escribir el cuento completo a partir de los elementos narrativos descritos, las actividades complementarias y las referencias literarias de la narrativa indígena de Bogotá. Con el fin de fortalecer esta fase y la creación final del cuento, se implementa la última actividad complementaria Generador de historias, con la cual el usuario puede aplicar lo aprendido de las actividades previas y crear el cuento a partir de la narrativa de las comunidades indígenas de Bogotá.

Actividad 11- Generador de historias

En esta última actividad complementaria, el usuario va a crear un cuento a partir del generador de historias. En este generador se encuentran las ruletas mágicas, las cuales representan cada uno de los elementos narrativos del cuento. Así, al girar cada ruleta se va a obtener un personaje, lugar, tiempo y estructura narrativa para la creación del cuento. Por lo tanto, el usuario habrá terminado con éxito cada una de las actividades complementarias y puede continuar con el proceso de producción escrita en la página web *Tejiendo te cuento*.



Figura 16 Generador de historias



Figura 17 Ruleta de los personajes

Desde este punto, la consolidación de los elementos narrativos en el cuento se somete a una alta presión espiritual y formal para provocar una “apertura” de la realidad en el mismo cuento (Cortázar, 1971, p. 407). Por ello, la creación del cuento se transforma en diferentes dimensiones de nuestra mente, al punto de chocar con la realidad y con la misma esencia de la fantasía. Con esta actividad se espera que el usuario aplique lo aprendido, deje volar su imaginación en la creación del cuento en *Tejiendo te cuento* y conserve la esencia de la narrativa indígena de Bogotá en su creación.

Actividad 12- Creación del cuento

La última actividad de la página web *Tejiendo te cuento* tiene como objetivo implementar los referentes teóricos y literarios, así como las actividades complementarias en la creación del cuento. Este último paso en la creación del cuento se da en base a la selección de la estructura narrativa que el usuario desee para su cuento. Una vez haya seleccionado la estructura de su cuento, el usuario prosigue con el proceso de creación literaria de la historia, pero de una forma más detallada y organizada; relacionando los elementos narrativos descritos y la información adicional para crear el cuento con éxito.

La creación completa del cuento se realiza en una sección diferente, la cual tiene por nombre *Herramientas de texto*. Esta sección cuenta con diversos recursos como insertar imágenes desde una URL; cambiar el estilo, tamaño y la fuente de la letra. Asimismo, el usuario puede insertar hipervínculos y descargar el cuento en formato PDF cuando el proceso de creación literaria haya finalizado y guardarlo en el ordenador. Véase a continuación la sección de herramientas de texto en la página web:

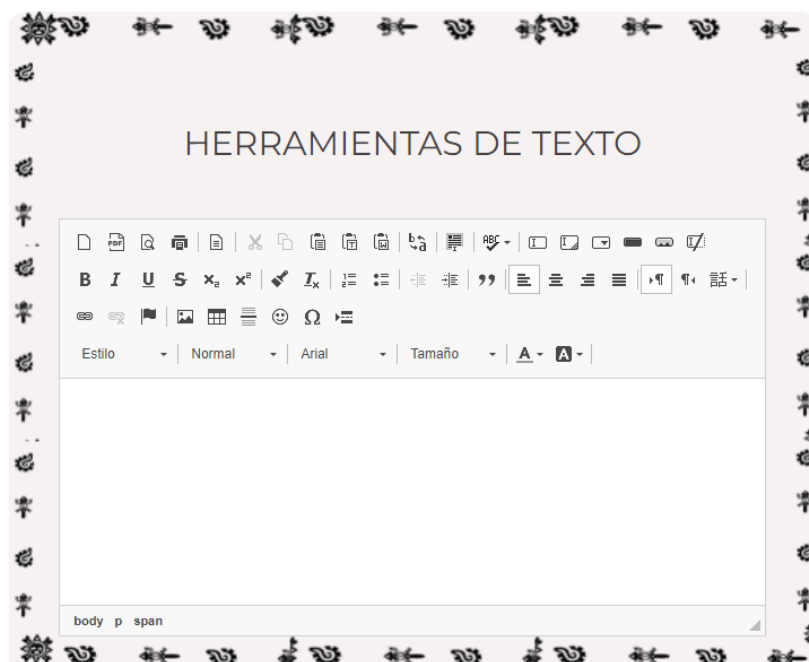


Figura 18 Herramientas de texto para la creación literaria.

Desde este punto, la creación literaria juega un papel importante en *Tejiendo te cuento*; ya que en este apartado de la construcción final del cuento se fortalece el ejercicio de la fantasía, se transcribe en el papel los desvelos artísticos dejando un testimonio histórico de la realidad; reflexionando sobre las dificultades que experimentan los personajes, a causa de las situaciones que aquejan a la humanidad (Páez, 2019, p.73). Así, la creación literaria en la última fase se convierte en una escuela para el usuario donde se aprenden saberes y se reflexiona sobre las creencias e ideales situándose en el ambiente de la fantasía, en el universo de su narración, universo que coincide con los espacios reales en los que ha crecido, en los que se mueve o en los que anhela habitar (Páez, 2019, p.75).

Para concluir, el análisis de la propuesta presenta cada una de las fases y actividades expuestas en la página web *Tejiendo te cuento*, a partir de la creación de historias teniendo como referente la narrativa indígena de Bogotá. Las actividades diseñadas se enfocan en describir cada

uno de los elementos narrativos fundamentales para la creación del cuento utilizando recursos hipermediales como audios, videos, editor de texto, imágenes e hipervínculos, efectuando el concepto de Ciberliteratura. En función de la propuesta pedagógica, se espera que, durante el ejercicio de creación, sea el mismo usuario quien genere redes de conocimiento entre su composición textual y la narración de las comunidades indígenas de Bogotá.

6 CAPÍTULO VI Conclusiones

Esta investigación está enfocada en el diseño de una propuesta pedagógica basada en el desarrollo de una página web para crear historias con base en la narrativa indígena de Bogotá. El objetivo principal de la propuesta fue *crear una página web de Ciberliteratura referente a los cabildos indígenas de Bogotá, con el fin de desarrollar la creación literaria partiendo de algunas narraciones culturales*, el cual se cumplió a través del diseño de la página web llamada *Tejiendo te cuento* empleando recursos hipermediales y referentes literarios de la narrativa indígena de Bogotá que pueden ayudar al usuario a crear historias mediante un soporte electrónico y el legado narrativo de los pueblos originarios.

Para empezar, el primer objetivo específico: *establecer los recursos hipermediales y herramientas web 3.0 en el proceso de creación literaria que aporten al diseño de la propuesta pedagógica*, se determinaron los recursos necesarios para lograr el ejercicio de creación literaria en la página web. Algunos de estos recursos multimedia fueron de gran contribución en la propuesta pedagógica audios, imágenes, videos, textos e hipervínculos. También, durante el diseño de la propuesta pedagógica se logra implementar algunos elementos hipermediales como el editor de texto ATOM, el uso del servidor y el plugin Dompdf que distinguen la página web de propuestas pedagógicas planteadas.

Igualmente, se implementan algunas herramientas web 3.0, las cuales aportan al diseño de la página web un formato más completo de interactividad, así como fortaleciendo a *Tejiendo te cuento* a través de las actividades complementarias en *Hilando Ideas*, las cuales proporcionan una mayor interacción con plataformas en internet y la creación de contenidos innovadores. Por lo tanto, la aplicación de estas herramientas hace que el concepto de Ciberliteratura sea más completo en la creación de la página web y finalmente se logre el diseño de una propuesta pedagógica sin precedentes.

Por otra parte, la investigación tuvo como objetivo *reconocer las características de la narrativa indígena de Bogotá por medio de la página web Tejiendo te cuento*, este objetivo permite resaltar aspectos autóctonos de la narrativa indígena de Bogotá como la danza, la música, la naturaleza y el manejo de temas religiosos fueron los ejes temáticos principales en sus narraciones. Este proceso se llevó a cabo a partir de la recolección de referentes literarios sobre los pueblos indígenas situados en Bogotá.

Los referentes se lograron obtener gracias al material adquirido en la Biblioteca Virgilio Barco, la biblioteca virtual del Banco de la República y la sección de Bogotánitos por la Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte. Cada uno de los recursos bibliográficos fueron claves para identificar las características de la narrativa indígena de Bogotá e implementarla en los ejercicios de creación literaria en la página web. Cabe mencionar que, no se pudo obtener un soporte bibliográfico originario de las comunidades indígenas de Bogotá debido a los permisos solicitados por la comunidad y el tiempo concedido por las autoridades de los cabildos.

Finalmente, el último objetivo fue *determinar cómo la Ciberliteratura propicia ejercicios de creación literaria por medio de la narrativa indígena de Bogotá*. El diseño de la página web *Tejiendo te cuento* logró que los ejercicios de creación literaria se realizaran con base en la lectura

y producción escrita sobre las narraciones recolectadas en los diversos medios acerca de las comunidades indígenas de Bogotá. Igualmente, el ejercicio de lectura, interpretación y producción a través del fenómeno de la Ciberliteratura dio paso a un logro mayor, puesto que el usuario tiene la posibilidad de crear historias, plasmar ideas y usar su imaginación sin límites a través de una herramienta innovadora, accesible, fuera de lo convencional, interactiva y con un propósito de preservación en el legado narrativo de los pueblos originarios localizados en Bogotá.

7 CAPÍTULO VII Recomendaciones

En esta sección se muestran algunas recomendaciones para la utilización de la propuesta pedagógica en futuras investigaciones, proyectos culturales de las comunidades indígenas de Bogotá o en el aula de manera virtual, pues está diseñada para ser puesta en escenarios investigativos y pedagógicos. En el primer escenario, se destaca la importancia de buscar diversos métodos de investigación, ya que el concepto de Ciberliteratura junto a la creación literaria a través de la narrativa indígena de Bogotá es singular dentro del campo investigativo literario. Asimismo, es pertinente tener un acercamiento más sólido con la población con la cual se quiere hacer el estudio a través de diversos medios de comunicación, puesto que algunas veces la comunicación se ve obstaculizada por el contexto en el que se encuentran las comunidades indígenas.

Por otro lado, con relación al escenario pedagógico es necesario que haya una contextualización cultural para obtener buenos resultados en la creación del cuento, ya que muchas veces la falta de información causa que la creación del cuento se vea truncada por ideas erróneas con base a la narrativa que caracteriza a los pueblos originarios. Es importante resaltar

que, el diseño de propuestas pedagógicas como estas debería ser aplicado en el aula con escuelas rurales, así como en las instituciones educativas del estado.

Finalmente, desde el escenario didáctico es esencial aplicar la propuesta de innovación a través de un plan de estudio o la inmersión de este en el currículo para tener una interacción solida entre el estudiante y el docente fomentando el ejercicio de producción escrita en el estudiante en su proceso de enseñanza-aprendizaje. En este sentido, el docente propone actividades en el que se permita crear, organizar, implementar, evaluar y realimentar la practica educativa donde el estudiante logre desarrollar competencias significativas al hacer uso de una herramienta innovadora en su proceso educativo. También, es fundamental resaltar que, a través de estas investigaciones el impacto puede ser positivo, ya que nos permite manifestar el uso que se le puede dar a las plataformas digitales con propósitos educativos y culturales; especialmente para continuar conservando el patrimonio cultural de las comunidades indígenas.

Referencias

- Abdala, M. (1985-1987). Anuario de letras moderna [Review of *Secuencia y temporalidad en "Deshoras" de Julio Cortázar*, por J. Cortázar]. *Anuario de letras modernas*, 3.
- Acosta, J. L. (2021). *Prototipo de aplicación móvil con realidad aumentada, que permita conservar y fomentar los valores culturales y la tradición oral, a través de los mitos y leyendas del Cauca* [Tesis de pregrado, Universidad Cooperativa De Colombia]. Repositorio institucional- Universidad Cooperativa de Colombia.
- Adams, M. y Bruce, B. Conocimiento de fondo y comprensión de la lectura.
- Arnaldos, M. M. (1990). *Lenguaje, texto y mass-media*. Universidad de Murcia.
- Aylwin, J. (2002). *El acceso de los indígenas a la tierra en los ordenamientos jurídicos de América Latina: Un estudio de casos*. CEPAL.
- Bednar, A. K., Cunningham, D., Duffy, T. M., & Perry, J. D. (1991). Theory into practice: How do we link? In G. Anglin (Ed.), *Instructional technology* (pp. 88-101. Englewood CO: Libraries Unlimited.
- Bermúdez Tocora, A. L., & Ochoa Urrego, R. L. (2014). Propuesta metodológica para la inclusión tecnológica de la Comunidad Indígena Wayuu. *Uni-Pluriversidad*, 13(3), 71–81. <https://doi.org/10.17533/udea.unipluri.18620>
- Bodnar, Y. (2005). *Seminario Pueblos Indígenas y Afrodescendientes de América Latina y el Caribe: Relevancia y Pertinencia de la Información Sociodemográfica para Políticas y Programas*. <https://hdl.handle.net/11362/4099>

- Bolaños, G. (2015). La educación propia: una realidad de resistencia educativa y cultural de los pueblos. *Educación y Ciudad*, 45–56.
- Bravo, L. (2020). *Inclusión de las TIC como estrategia de desarrollo micro curricular en el área de Filosofía en la Institución Educativa Quichaya, resguardo indígena* [Tesis de pregrado, Universidad Santo Tomás]. Repositorio institucional- Universidad Santo Tomás.
- Burgos, F. E. (2003). Las minorías étnicas en la Constitución colombiana. *Revista derecho del Estado*, 131–142.
- Bustillos, C. (1995). El ente de papel. Vedell Edit. Valencia, Venezuela.
- Carbonell, J. (2001). *La Aventura de innovar*. Ediciones Morata.
- Cassany, D. (1990). Enfoques didácticos para la enseñanza de la expresión escrita. *Comunicación, lenguaje y educación*, 63–80.
- Chartier, R. (2005). *Lenguas y lecturas en el mundo digital*. En *El presente del pasado: escritura de la historia, historia de lo escrito*. Universidad Iberoamericana.
- Codes, M. J. (2016). *Adeshoras*. Alba Editorial.
- Colombres, Adolfo. Nuevo Manuel del promotor cultural. Consejo Nacional para la cultura y las artes. México. 2009.
- Consejo Distrital de Cultura de Indígenas Secretaría de Cultura, R. y. D. (2015). *Línea Base Plan de acción 2015-2020 En cultura para los pueblos indígenas en Bogotá*.
- Cortázar, J. (1971). Algunos aspectos del cuento. *Cuadernos Hispanoamericanos*, 403–416.

- De Colombia, C. C. (Ed.). (1996). *Ley 89 de 1980, Art 1.*
- De Friedemann, N. (1997). De la tradición oral a la etnoliteratura. *Revista América Negra*, No. 13, 19–27.
- De la Torre, Saturnino (1993). Didáctica y currículo: bases y componentes del proceso formativo. Madrid: Editorial Dykinson, p. 274.
- Díaz, A., Guata, D., & Herrera, Z. (2018). *Comunicación, identidad y autonomía, una experiencia de resistencia con el Cabildo Indígena Muisca de Bosa*. Corporación Universitaria Minuto de Dios.
- Duarte, M. E. (2023). El rescate de la tradición oral muisca para implementar un modelo de enseñanza de la comprensión lectora, mediado por el pensamiento complejo. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7, 19.
- Duffy, T.M., & Cunningham, D.J. (1996). Constructivism: implications for the design and delivery of instruction. En Jonassen, D.H. (Ed.). *Handbook of research for educational communications and technology. A Project of the Associations for Educational Communications and Technology*. New York, USA: Macmillan Library Reference USA
- Duffy, T.M., & Jonassen, D.H. (1991). Constructivism: New implication for instructional technology. *Educational Technology*, 31(5), 7-12.
- Encuentro Nacional de Experiencias en Educación Indígena. (1986). *Proyecto de educación indígena, Popayán, 26 de abril-1 de mayo de 1985*. Serie de memorias de eventos científicos colombianos ; 32.

- Estévez y Rueda Oscar, J. (2019). Mitos, cuentos de espantos y leyendas: tradición oral en el municipio del Socorro, Colombia. *Revista de Pesquisa e Debates em Ciências Sociais*, 106–123.
- García Ávila, C., (2008). El valor del espacio en la literatura: una invitación a leer. *La Colmena*, (59), 53-57.
- Genette, G. (1972). *El discurso del relato*. CATEDRA.
- Hayles, K. (2008). *Electronic Literature New Horizons for the Literary*. University of Notre Dame Press.
- Hernández, M. F. M., & Gestión, P. P. E. E. Y. *Acceso a las tecnologías digitales para mujeres líderes del Cabildo Mayor Indígena de la zona del Bajo Atrato-Camizba-Municipio Rio Sucio-Chocó* [Tesis de pregrado, Universidad EAN]. Repositorio institucional-Universidad EAN.
- Jakobson, R. (1999). *Teoría de la literatura de Los formalistas rusos*. Siglo XXI Ediciones.
- Jonassen, D.H., Peck, K., & Wilson, B. (1999) Learning with technology: A constructivist perspective. Merrill.
- Josefa Blasco, A. P. (2007). *Metodologías de investigación en ciencias de la actividad física y el deporte*. Editorial Club Universitario.
- Kohan, S. A. (2015). *El tiempo en la narración*. Alba Editorial.
- Landow, G. P. (1992). *Hypertext: Convergence of contemporary critical theory and technology*. Johns Hopkins University Press.

- López, L. E., & Küper, W. (1999). La educación intercultural bilingüe en América Latina: balance y perspectivas. *Revista Iberoamericana De Educación*, 20, 17-85.
<https://doi.org/10.35362/rie2001041>
- Lorena, M. (s/f). *Descubriendo la Literatura Colombiana*. Blogspot.com. Recuperado el 4 de junio de 2023, de <http://descubriendolaliteraturacolombiana.blogspot.com/>
- Matiz, C., Jiménez, J., & Pardo, K. (2015). *Las narrativas visuales: Herramienta de comprensión dentro del Cabildo Inga de Bogotá desde Paola Sánchez Cuatindioy* [Tesis de pregrado, Universidad Pedagógica Nacional]. Repositorio institucional- Universidad Pedagógica Nacional.
- Molina Bedoya, V. A., & Tabares Fernández, J. F. (2014). Educación Propia: Resistencia al modelo de homogeneización de los pueblos indígenas de Colombia. *Polis*, 13(38), 149–172. <https://doi.org/10.4067/s0718-65682014000200008>
- Murcia, A. (2015). *Huepa kombilesa: Literatura hipertextual afrocolombiana en el aula* [Tesis de Maestría, Corporación Universitaria Minuto De Dios]. Repositorio institucional- Corporación Universitaria Minuto de Dios.
- Orihuela, J.L *Narraciones interactivas: el futuro no lineal de los relatos en la era digital*. Palabra clave, 2 (1997), pp. 37-46
- Páez Caro, M. (2019). La creación literaria y su aporte a la formación humana. *Rutas de formación: prácticas y experiencias*, 9, 71–78.
<https://doi.org/10.24236/24631388.n.2019.3316>
- Pascual, R. (1988). *La gestión educativa ante la innovación y el cambio*. Narcea.

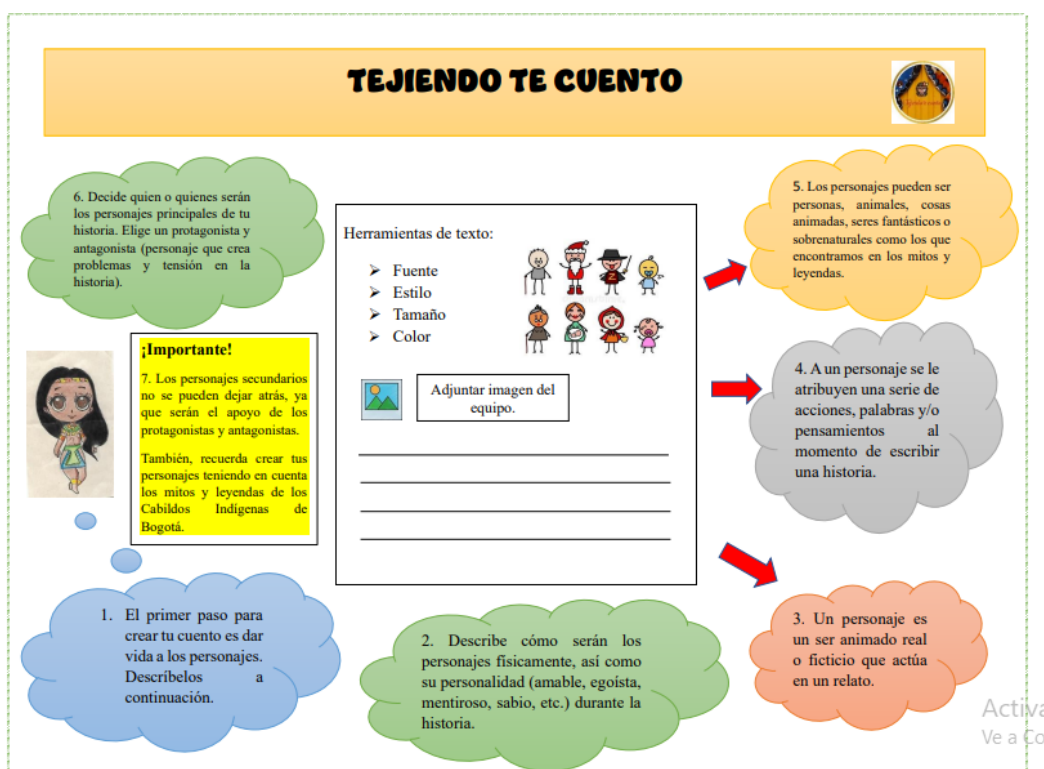
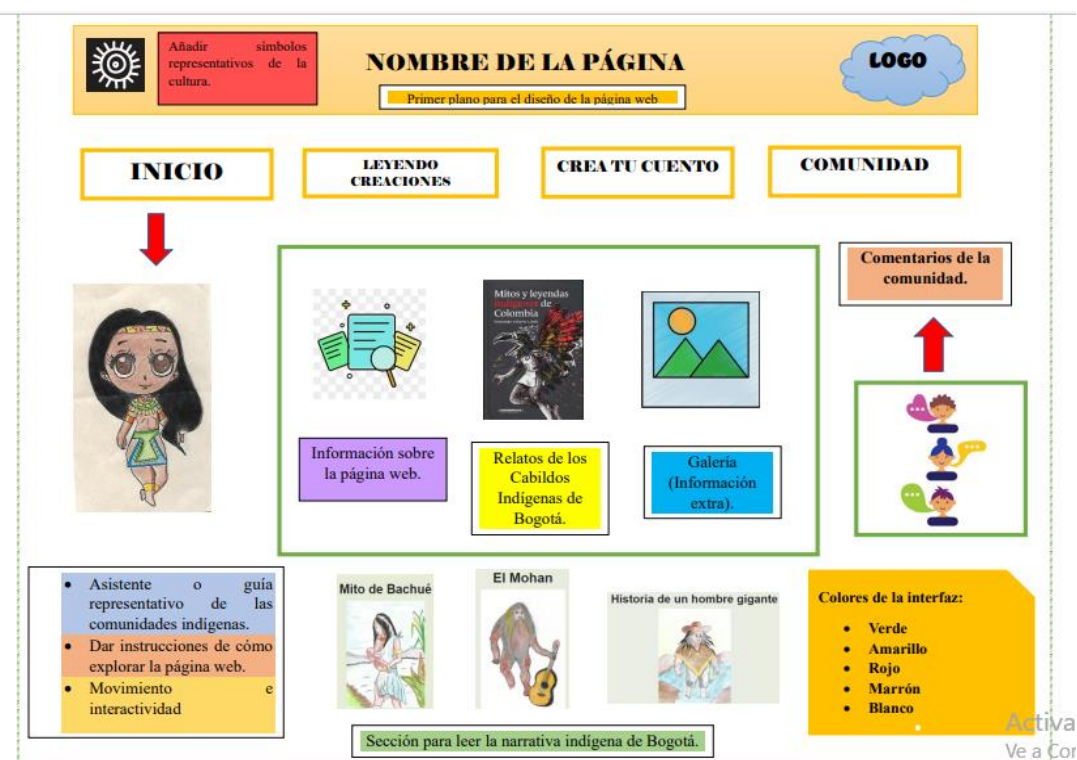
- Ramírez, N. (2012). La importancia de la tradición oral: El grupo Coyaima - Colombia. *Revista Científica Guillermo de Ockham*, 129–143.
- Restrepo, A. (2000). Estrategias para la intervención pedagógica en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la lectura y la escritura. Colombia: Huellas.
- Rivas, I. (2018). *Diálogo entre el cielo y la tierra. Venezuela e historia de las culturas*. ABEdiciones, Colección Letraviva, UCAB.
- Rodríguez, W., Denegri, J., & Alcocer, M. (2017). Innovación pedagógica: Una oportunidad para la comunidad universitaria en donde todos ganan Mesa de Reflexión en Innovación Pedagógica y Didáctica. *Reflexiones Pedagógicas URosario*, 11.
- Rulfo, J. (1960). [Entrevistado por a. E. de D. de la UNAM].
<https://www.revistadelauniversidad.mx/download/a90db8c7-7ed6-4b8b-84ea-8dbc4b088fc5?filename=el-desafio-de-la-creacion>
- Saavedra Rey, A. S. (2011). La creación literaria en el ámbito educativo: de la estructura superficial a la Construcción narrativa de la realidad. *Lenguaje*, 39(2), 395–417.
<https://doi.org/10.25100/lenguaje.v39i2.4937>
- Seitzinger, J. (2008). PLE as subset of PLN
- Serrano y Luis Pinzón, C. (2017). *Digitalizar la memoria oral colectiva. El rescate de leyendas como estrategia formativa para el fomento de nuevas tecnologías en el sector rural de Piedecuesta*.

- Solano, I., Garrido, R., & Martínez, F. (2013). *Las TIC en las Comunidades Mapuches: un proyecto de integración de las TIC para el desarrollo social de pueblos indígenas*. Universidad de la Frontera, Universidad de Murcia.
- Squires, D. (1996). Can multimedia support constructivist learning? *Teaching Review*. 42 (2): 10-17.
- Taylor, S. y R.C. Bogdan (1989). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Paidós, Barcelona
- Todorov, T. (1974). *Introducción a la literatura fantástica*. Editorial Tiempo Contemporáneo.
- Triana, A., & Jimeno, M. (1985). Estado y minorías étnicas en Colombia. *Cuadernos del Jaguar y Funcol*, 343.
- Triana, L. (2018). De la Sierra Nevada a Bogotá: La agencia de comunidades indígenas en narrativas visuales. *Revista Desbordes*.
- Tünnermann, C. (2011). El constructivismo y el aprendizaje de los estudiantes. *Universidades* (48), 21–32.
- Vega, N., Guependo, E., & Vera, L. (2015). *Implementación de las TIC en la difusión de usos y costumbres de la identidad indígena pijao en los estudiantes del grado quinto del resguardo yacó-molana de la institución educativa técnica anchique sede divino niño del municipio de Natagaima- Tolima* [Tesis de Especialización, Institución Universitaria Los Libertadores]. Repositorio institucional- Fundación Universitaria Los Libertadores.
- Villa, E. (2005). La literatura oral: Mito y Leyenda. En *Mitos y leyendas de Colombia*.
- Vygotsky, L.S. *Pensamiento y Lenguaje*. Buenos Aires, Argentina: La Pleyade. 1978.

Zamora, J. (2019). *Oportunidades y retos acerca de la implementación del sistema de educación indígena propio (seip) en Colombia* [Tesis de pregrado, Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano]. Repositorio institucional- Politécnico Grancolombiano.

Anexos

Anexo 1 Planos diseño página web



TEJIENDO TE CUENTO



Describe el espacio y el tiempo para continuar con la creación del cuento.



Algunas preguntas importantes para tener en cuenta
¿Dónde se va a desarrollar la historia? ¿Cuándo?

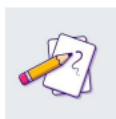
ESPACIO

Herramientas de texto:

- Fuente
- Estilo
- Tamaño
- Color



Buscar imagen



TIEMPO

Herramientas de texto:

- Fuente
- Estilo
- Tamaño
- Color



Buscar imagen



Posibilidad de agregar links (hipertexto).



GUARDAR

El espacio corresponde al lugar o lugares donde transcurren los eventos en un tiempo determinado. Los lugares pueden ser abiertos como un espacio rural, marítimo o urbano. Asimismo, lugares cerrados como una casa, escuela, iglesia, cabaña, etc.

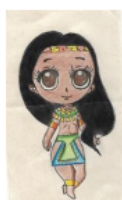
Corresponde a la época en que se ambienta la historia, así como el tiempo en que transcurre el relato de manera progresiva. Por ejemplo, un mes mas tarde, ayer, hace cientos de años, etc.

Activa
Ve a Cor

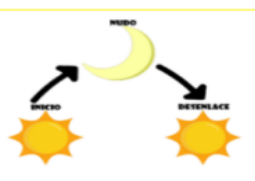
TEJIENDO TE CUENTO



ESTRUCTURA NARRATIVA

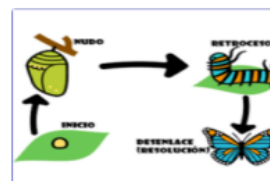


Ahora que tenemos a los personajes, el espacio y el tiempo, es hora de elegir la estructura narrativa del cuento. Es decir, lo que divide el texto en partes, pero a su vez permite que sea solo una unidad.



Narrativa Clásica

Este tipo de estructura es la más famosa y fácil de reconocer. Asimismo muestra los hechos del relato de forma cronológica



Narrativa del Recuerdo

La analepsis es una vuelta rápida y repentina al pasado del personaje de la historia. Se utiliza para recordar eventos que alteran el orden cronológico de la historia, conectando diferentes momentos que se trasladan al pasado.

Activar Windows



Narrativa no Cronológica

Este tipo de estructura describe los hechos o eventos del relato fuera de orden cronológico. El patrón de eventos debe hacer algunos saltos en el tiempo y no seguir un patrón lineal.

Activa
Ve a Cor

TEJIENDO TE CUENTO





¡Muy buen trabajo!
Completaste con éxito
los pasos anteriores...

Herramientas de texto:

- Fuente
- Tamaño
- Estilo
- Color



Buscar imagen

Título del cuento

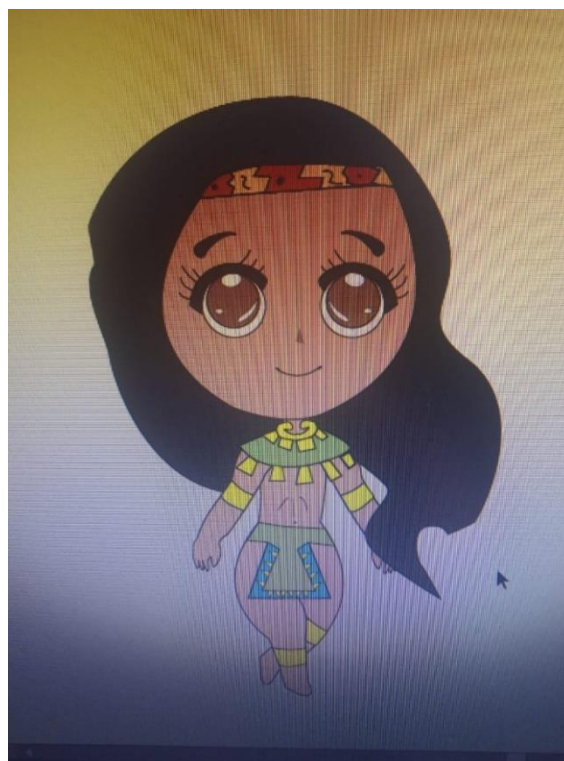


Querido usuario:

Cuentas con los elementos necesarios para la creación del cuento. Usa tu imaginación y diviértete escribiendo una historia que nos enseñe la riqueza cultural de los Cabildos Indígenas de Bogotá.

Activa
Ve a Cor

Anexo 2 Diseño ilustración representativa en la página web



Anexo 3 Logo de la página web



Anexo 4 Ilustración Mito de Bachué



Anexo 5 Ilustración Mito de Chiminigagua



Anexo 6 Mito del Dios Chibchacum



Anexo 7 Mito La ley del origen



Anexo 8 El Mohán



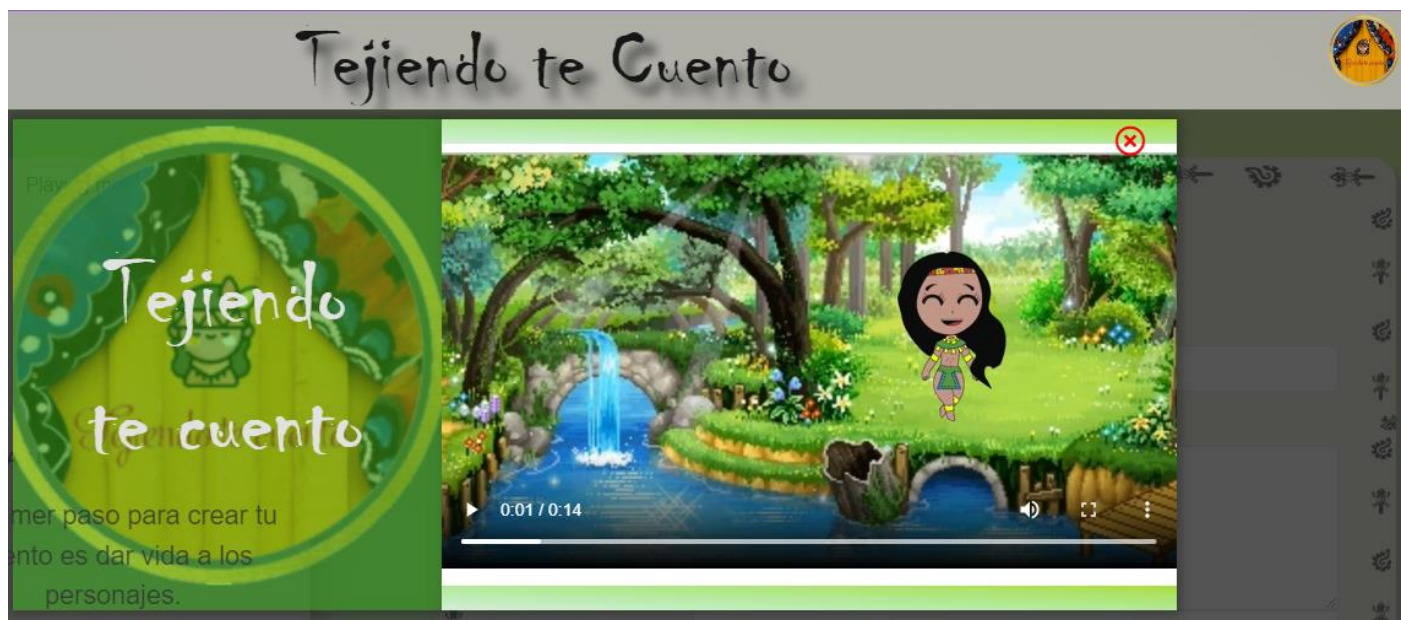
Anexo 9 El Tunjo de Oro



Anexo 10 Leyenda Las responsabilidades del padre Imbabura



Anexo 11 Video de bienvenida a Tejiendo te Cuento



Anexo 12 Videotutorial Tejiendo te cuento

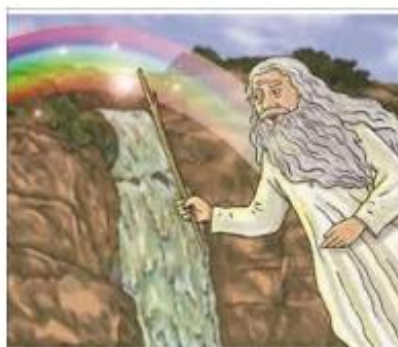


Anexo 13 Resultado de la creación de un cuento en la página web

Bochica el Dios protector



Fue entonces cuando apareció Bochica, por el oriente. Era un anciano venerable de largas barbas blancas, piel blanca y ojos azules, vestido con una manta grande, que lo cubría casi hasta los pies. Venía acompañado por una mujer más joven y también blanca. Desde el primer momento Bochica simpatizó con los indios y comenzó a enseñarles sus principales virtudes: no matar, no robar, no mentir y ayudarse los unos a los otros. Después comenzó a enseñarles sus principales actividades: a construir sus casas, a sembrar la tierra, a fabricar las ollas de barro, a tejer las mantas de algodón y otras cosas, todas provechosas. Bochica quería mucho a los indios y estos lo querían a él. En cambio, la mujer de Bochica nunca quiso a los indios y siempre procuró hacerles mal. Una vez aprovechando la ausencia de Bochica, inundó la sabana, dañó con ello las casas y las sementeras de los indios y puso a estos en situación desesperada, hasta cuando regresó el anciano, a quien los indios dieron la queja de lo ocurrido. Tan indignado se sintió Bochica contra su mujer, que le castigó convirtiéndola en lechuza. Enseguida se dirigió a los cerros que rodean la sabana y con una barita de oro, que siempre usaba, tocó las rocas, las cuales se partieron para dar paso a las aves. Así se formó el salto del Tequendama. Pero no todos los indios se portaron bien con Bochica ni le agradecieron debidamente los grandes beneficios que de él habían recibido, por lo que el anciano maestro se sintió indignado con ellos. Así que en la primera oportunidad desapareció por el arco iris, en el cual se ve cuando una persona lo mira desde el salto del Tequendama.



Fuente: Ministerio del Interior