



**Instituto
Europeo
de Posgrado**

**E-book interactivo de tradición oral:
un Recurso Educativo Digital para el
fortalecimiento
de la producción textual en la Institución
Etnoeducativa Rural Guamachito de Hatonuevo,
La Guajira - Colombia**

Trabajo fin de estudio presentado por:	Stefanny Britto Bolivar Rosemary Bustos Vallecilla
Tipo de trabajo:	Entrega 2 de la Fase 2 del TFM
Director/a:	Lira Isis Valencia Quecano
Fecha:	13 de abril de 2026

Índice

1	Resumen.....	4
2	Abstract.....	4
3	Introducción.....	5
3.1	Objetivo General	5
3.2	Objetivos Específicos	5
3.3	Metodología	5
3.3.1	Identificación y Análisis del Problema.....	6
3.3.2	Planificación de la Solución	6
4	Identificación y descripción un problema al interior de la organización	7
4.1	Descripción de la empresa a intervenir	7
4.1.1	Misión.....	7
4.1.2	Visión.....	7
4.1.3	Mapa de procesos	8
4.1.4	Descripción del proceso a intervenir	8
4.1.5	Descripción del problema que presenta el proceso.....	9
5	Establecimiento de planes de acción para la solución del problema	10
5.1	Establecimiento de objetivos	10
5.2	Descripción de la solución.....	10
5.3	Secuencia de actividades para ejecución de la solución.....	11
5.4	Descripción de recursos necesarios para la ejecución de la solución	11
6	Definición del alcance de la solución, partes interesadas, cronograma y presupuestos.	13
6.1	Alcance final de la solución	13
6.2	Identificación de responsables de las actividades para ejecución	13
6.3	Cronograma de ejecución	14
6.4	Presupuesto	14
7	Referencias bibliográficas.....	16

1 Resumen

La presente investigación surge ante la necesidad de fortalecer los procesos de producción textual en los estudiantes de grado sexto de la Institución Etnoeducativa Rural Guamachito, sede Guaimarito, en Hatonuevo, La Guajira. Tras una fase diagnóstica, se identificó un marcado desinterés por la escritura tradicional y una pérdida progresiva de la secuencia lógica en los relatos de tradición oral local. Como solución, se propone el diseño e implementación de un Recurso Educativo Digital (RED) interactivo, específicamente un E-book que integra narrativas ancestrales de los sabedores de la comunidad de Lomamoto con herramientas multimedia de funcionamiento *offline*.

La metodología se enmarca en la investigación-acción, utilizando la tecnología como un puente de mediación pedagógica que vincula el patrimonio cultural Wayúu con las competencias comunicativas del siglo XXI. Se espera que la implementación de esta herramienta no solo eleve los niveles de coherencia y cohesión en la producción de textos narrativos de los estudiantes, sino que también actúe como un mecanismo de salvaguarda de la memoria oral del territorio, transformando el aula en un espacio de co-creación intercultural y digital.

Palabras clave: Producción textual, Tradición oral, Recurso Educativo Digital, E-book interactivo, Etnoeducación, Mediación pedagógica.

2 Abstract

This research stems from the need to strengthen writing skills among sixth-grade students at the Guamachito Rural Ethno-Educational Institution, Guaimarito campus, in Hatonuevo, La Guajira. Following an initial assessment phase, a marked lack of interest in traditional writing and a progressive loss of logical sequence in local oral tradition narratives were identified. As a solution, we propose the design and implementation of an interactive Digital Educational Resource (DER), specifically an e-book that integrates ancestral narratives from the elders of the Lomamoto community with offline multimedia tools.

The methodology is grounded in action research, using technology as a pedagogical bridge that links Wayúu cultural heritage with 21st-century communication skills. It is expected that the implementation of this tool will not only enhance the coherence and cohesion in students' narrative writing but also serve as a mechanism to safeguard the territory's oral memory, transforming the classroom into a space for intercultural and digital co-creation.

Keywords: Text production, Oral tradition, Digital Educational Resource, Interactive e-book, Ethno-education, Pedagogical mediation.

3 Introducción

Este proyecto de investigación-acción se centró en la identificación y resolución de la pérdida de la tradición oral cultural de la región de la guajira en los estudiantes de la Institución Etnoeducativa Rural Guamachito, situada en el resguardo indígena de Lomamato, municipio de Hatonuevo, La Guajira - Colombia, por lo cual surge la necesidad de fortalecer la producción textual narrativa en Lengua Castellana, utilizando como eje dinamizador la recuperación de la tradición oral mediante la mediación tecnológica. En este sentido, el trabajo propone el diseño y desarrollo de un E-book Interactivo de Tradición Oral, permitiendo integrar teoría y práctica en un entorno real de difícil acceso, donde la tecnología actúa como puente entre el saber ancestral y las competencias digitales contemporáneas.

El proyecto nos permite integrar teoría y práctica en un entorno real, mediante un enfoque de investigación-acción.

Bajo el marco de la Maestría en Educación y Desarrollo Digital Pedagógico, se han desarrollado habilidades de diagnóstico y planificación orientadas a mejorar la efectividad de un proceso crítico en la organización: la competencia comunicativa escrita. Se observó que la desvinculación de los contenidos curriculares con la realidad etnográfica de los educandos genera una brecha en el desempeño académico; por ello, este proyecto transforma a los estudiantes en prosumidores de contenidos, quienes a través del uso de herramientas de autoría digital, logran sistematizar y preservar la memoria de sus sabios y ancianos.

La estructura del proyecto incluye una revisión exhaustiva del contexto organizacional y la implementación de una solución tecnológica factible que responde a las necesidades de la institución y optimiza su desempeño pedagógico. El documento se organiza de manera secuencial, comenzando por un diagnóstico participativo que utiliza la observación directa y el diálogo intercultural. Posteriormente, se plantea un plan de acción centrado en la arquitectura del recurso educativo digital, culminando con la definición logística de recursos,

presupuestos y cronogramas necesarios para asegurar la viabilidad de la intervención en el contexto rural de La Guajira.

3.1 Objetivo General

Diseñar un Recurso Educativo Digital (RED) interactivo, basado en la recopilación y sistematización de la tradición oral del resguardo indígena de Lomamoto, para fortalecer las competencias de producción textual narrativa y la alfabetización digital en los estudiantes de la institución Etnoeducativa Rural Guamachito, promoviendo la salvaguarda del patrimonio cultural inmaterial mediante la innovación pedagógica.

3.2 Objetivos Específicos

Para cumplir con el objetivo general, se establecieron tres objetivos específicos:

1. Diagnosticar el estado de la competencia en producción textual narrativa y el nivel de apropiación de la tradición oral en los estudiantes de secundaria del resguardo de Lomamoto, utilizando instrumentos de recolección de datos cualitativos para identificar las necesidades pedagógicas y las oportunidades de mediación tecnológica en el aula.
2. Diseñar un E-book interactivo mediante la plataforma de autoría Book Creator, que integre de manera armónica los relatos ancestrales recopilados, grabaciones de audio de los sabedores de la comunidad y producciones escritas de los estudiantes, aplicando principios de diseño instruccional para el desarrollo digital pedagógico.
3. Establecer la ruta operativa y los requerimientos técnicos para la implementación del recurso educativo digital, definiendo el cronograma de actividades, el presupuesto y las estrategias de uso offline que garanticen la sostenibilidad y el acceso al material didáctico en el contexto rural de la institución.

3.3 Metodología

El presente proyecto se fundamenta en el paradigma de la investigación-acción, una metodología cualitativa y participativa que permite al investigador actuar como un agente de cambio dentro de su propio entorno pedagógico. Para la Institución Etnoeducativa Rural Guamachito, este enfoque resulta idóneo, ya que facilita la integración de los estándares curriculares de Lengua Castellana con la innovación digital situada. A diferencia de los métodos tradicionales, la investigación-acción permite que la solución propuesta —un E-book interactivo— nazca del diálogo intercultural con el resguardo de Lomamoto y se ajuste en tiempo real según las necesidades de los estudiantes.

Esta metodología proporciona un marco flexible para ejecutar el proyecto de manera estructurada, generando una intervención bien fundamentada donde la tecnología no es un fin, sino el medio para fortalecer la producción textual.

El desarrollo del proyecto se articula en tres etapas secuenciales, diseñadas para transitar desde el diagnóstico social hasta la creación de un Recurso Educativo Digital (RED) funcional mediante la plataforma de autoría Book Creator:

Fase 1: Diagnóstico e Identificación del Problema:

En esta etapa inicial, se realiza un análisis exhaustivo del contexto etnoeducativo de la institución y del resguardo. Se documentan las causas del debilitamiento de la tradición oral y su impacto en la escritura, definiendo el proceso específico afectado dentro del área de Lengua Castellana.

Fase 2: Planificación de la Solución Digital:

Esta fase se centra en el diseño institucional tecnológico. Aquí se establecen los objetivos pedagógicos y las actividades concretas de recolección de relatos y digitalización de audios, estructurando la arquitectura del E-book interactivo para abordar el problema identificado.

Fase 3: Definición Operativa y Logística:

En la etapa final, se determinan los aspectos técnicos para la implementación del recurso en un entorno rural. Se definen el cronograma, el presupuesto y la asignación de roles entre la compañera de equipo (soporte digital y curaduría) y la docente en territorio (recolección y validación comunitaria).

3.3.1 Identificación y Análisis del Problema

En la primera etapa, se realizó un análisis exhaustivo de la organización y del contexto en el cual se desarrolla el proceso afectado. Se documentó el problema identificando sus causas raíz, efectos y puntos críticos que afectaban el desempeño del proceso. Este diagnóstico inicial fue esencial para estructurar la solución y asegurar que la intervención respondiera de manera precisa a las necesidades de la organización.

El método empleado para el diagnóstico fue la investigación participativa con enfoque etnográfico, apoyada en herramientas de recolección de datos digitales. Se aplicaron tres técnicas específicas:

1. **Observación directa participante:** realizada durante las jornadas de Lengua Castellana, permitiendo identificar la desconexión de los estudiantes con los contenidos narrativos tradicionales.
2. **Entrevista Semiestructurada mediada por Tecnología:** se llevaron a cabo diálogos con los sabedores del resguardo de Lomamoto, utilizando dispositivos de grabación móvil para capturar el patrimonio oral. Este método permitió no solo identificar la pérdida de relatos, sino también recolectar la materia prima sonora para el futuro Recurso Educativo Digital (RED).

3. **Encuesta de percepción de competencias digitales:** aplicada a los estudiantes para determinar su nivel de familiaridad con dispositivos móviles y software de lectura, asegurando que el diseño del E - book interactivo sea coherente con sus habilidades técnicas actuales.

A través de la triangulación de estos métodos, se determinó que la causa raíz del bajo desempeño en producción textual es la falta de materiales pedagógicos que vinculen su identidad cultural con herramientas digitales atractivas.

3.3.2 Planificación de la Solución

En esta segunda etapa de la investigación-acción, se ha estructurado un plan de intervención pedagógica que trasciende la enseñanza tradicional de la lengua, integrando el desarrollo de un Recurso Educativo Digital (RED) como motor de cambio. La planificación se ha diseñado bajo una secuencia lógica de tres ejes estratégicos, asegurando que cada actividad contribuya directamente a mitigar el desinterés por la escritura y la pérdida de la memoria oral en la Institución Etnoeducativa Rural Guamachito.

1. Estrategia de Diseño Instruccional y Curaduría Digital:

El primer eje de la planificación se centra en la transformación de los relatos orales en guiones multimedia. Se han definido talleres de "Escritura Situada" donde los estudiantes, actuando como cronistas de su propio resguardo, redactarán las versiones literarias de las historias narradas por los sabedores de Lomamoto. Esta fase incluye la definición de estándares de calidad para la producción textual (coherencia, cohesión y ortografía) y la selección de herramientas de autoría digital que permitan la edición colaborativa entre la docente en territorio y la investigadora de apoyo en Cali.

2. Arquitectura del Recurso Educativo Digital (E-book Interactivo)

La planificación técnica contempla el uso de la herramienta de autoría Book Creator (o similar con capacidad offline), seleccionada por su versatilidad para integrar audios, videos y textos en un formato ejecutable sin conexión permanente a internet. El diseño del E-book se ha estructurado para incluir:

Componente Sonoro: Audios originales en Wayuunaiki para preservar la fonética ancestral.

Componente Textual: Adaptaciones en castellano realizadas por los estudiantes.

Componente Visual: Galería de ilustraciones digitales y fotografías capturadas por los educandos, fomentando la alfabetización digital.

3. Cronograma de Implementación y Evaluación

Finalmente, se ha establecido una ruta de ejecución de 8 semanas que incluye desde la capacitación técnica de los estudiantes en el uso de las tablets, hasta la fase de "Pilotaje y Socialización" del recurso final ante la comunidad. Esta planificación detallada de actividades y recursos es clave para asegurar una implementación precisa, permitiendo monitorear el progreso del proceso intervenido y ajustar las estrategias pedagógicas según el ritmo de aprendizaje de los jóvenes de Guamachito.

3.3.2.1 Definición de Alcance y Recursos

La tercera etapa de la investigación-acción se enfocó en delimitar el alcance de la intervención y los recursos necesarios para garantizar la sostenibilidad del E-book interactivo en la institución Etnoeducativa Rural Guamachito.

Para asegurar una ejecución sin interrupciones, se alinearon las variables técnicas, humanas y financieras bajo los siguientes criterios:

1. **Alcance de la Intervención:** El proyecto se delimita a la creación de un Recurso Educativo Digital (RED) que compile al menos diez relatos representativos de la tradición oral de Lomamoto.
2. **El alcance incluye** desde la fase de recolección de audio en campo hasta la publicación del archivo en formato ePub compatible con las tablets de la institución. No se limita a una entrega estática, sino que busca establecer una metodología de alfabetización digital que los docentes de la sede puedan replicar en años posteriores.

3. **Asignación de Responsabilidades y Cronograma**

La ejecución de este proyecto se fundamenta en un modelo de **gestión colaborativa y deslocalizada**, diseñado para garantizar la calidad pedagógica en el territorio y la excelencia técnica en el desarrollo digital. Para maximizar la eficiencia del equipo, se han definido roles estratégicos que cubren de manera integral el ciclo de vida del Recurso Educativo Digital (RED):

Coordinación de Campo y Mediación Pedagógica (Investigadora Principal 1), con una responsabilidad centrada en la inmersión directa en la Institución Guamachito y el resguardo de Lomamoto.

Arquitectura Digital y Diseño Instruccional (Investigadora Principal 2), rol que asume la transformación técnica de los hallazgos de campo en una solución digital funcional.

El liderazgo Institucional y Validación y la comunidad educativa.

Presupuesto y Optimización de Recursos:

Se desarrolló un presupuesto detallado que minimiza los costos mediante el uso de Software libre y herramientas de autoría de acceso gratuito (Open Access).

Los costos asociados se concentran en:

1. Talento Humano:

Horas de investigación y diseño pedagógico.

2. Infraestructura Tecnológica:

Uso de dispositivos móviles existentes en la institución y equipos de cómputo personales de las investigadoras.

3. Logística de campo:

Desplazamientos al resguardo de Lomamoto y materiales para los talleres de co-creación.

Esta planificación financiera permite optimizar la asignación de recursos, asegurando que todas las variables críticas estén alineadas para una ejecución técnica y pedagógicamente exitosa.

4 Identificación y descripción un problema al interior de la organización

La Institución Etnoeducativa Rural Guamachito, ubicada en el resguardo indígena de Lomamato, municipio de Hatonuevo, “La Guajira, centra su misión en la formación integral de niños y jóvenes bajo un modelo que respeta y promueve la identidad cultural Wayúu” (Proyecto Educativo Comunitario, propio e intercultural, Institución Educativa rural Guamachito, 2025 reajuste, Pg. 10).

El área específica donde se observa la problemática es el Departamento de Lengua Castellana y Comunicación, el cual es transversal a todos los grados y fundamental para el cumplimiento de los estándares de calidad educativa exigidos por el Ministerio de Educación Nacional.

Evidencia y Relevancia de la Intervención

La evidencia recolectada en el aula muestra que, mientras los estudiantes demuestran gran fluidez al narrar historias oralmente en su comunidad, su rendimiento decae al intentar plasmarlas en papel debido a la falta de una mediación pedagógica motivadora. Por tanto, la intervención propuesta se enfoca en el diseño de un E-book Interactivo que funcione como un puente digital; esto no solo resuelve el problema de la producción textual, sino que posiciona a la Institución Guamachito como un referente en innovación etnoeducativa mediante el desarrollo digital pedagógico.

4.1 Descripción de la empresa a intervenir

4.1.1 Misión

Formar a niños, niñas, adolescentes y jóvenes a través de los principios de formación integral y ancestral, como elemento esencial que permitirá sostener su identidad cultural propia, mediante la práctica de los valores y de los conocimientos científicos; ofreciéndoles oportunidades de superación intelectual y académica, con un servicio de calidad, eficiente y acorde a sus necesidades de manera competitiva, con valores éticos, sociales, morales, respetuosas y conservadores de su identidad cultural, capaces de adaptarse a las necesidades del entorno y afrontar con éxito los estándares educativos mínimos de calidad para que sean generadores del desarrollo sociocultural. (Proyecto Educativo Comunitario, propio e intercultural, Institución Educativa rural Guamachito, 2025 reajuste, Pg. 10).

4.1.2 Visión

Ser para el 2028, una institución educativa académica e investigativa, orientada a la formación integral que busca fortalecer la identidad propia y la adquisición de nuevos conocimientos de carácter científico a través de una propuesta pedagógica con bases en la interculturalidad, la integralidad, la interrelacionalidad y la investigación, preparando a sus estudiantes para el ámbito universitario y laboral en un escenario globalizado, contando con las competencias suficientes para interactuar en una sociedad en constante cambio, con capacidad de trabajo en equipo alcanzando resultados positivos. (Proyecto Educativo Comunitario, propio

e intercultural, Institución Educativa rural Guamachito, 2025 reajuste, Pg. 10).

4.1.3 Mapa de procesos

No se encuentra:

Incluimos procesos pedagógicos en cada nivel:

CICLOS DEL NIVEL PREESCOLAR

En el nivel preescolar los procesos se desarrollaran mediante proyecto lúdico – pedagógico y actividades que tengan en cuenta la “integración de las dimensiones del desarrollo humano como ser wayuu” (decreto 2247/97).

La intensidad horaria es de 4 horas diarias de 60 minutos semanales un total de 20 horas. No está incluido el descanso.

CICLOS DE LA BASICA PRIMARIA

Según el Ministerio de Educación, esta etapa viene luego de la educación preescolar que corresponde a lo que se conoce como pedagogía o educación infantil. La educación primaria se compone de 5 grados (primero, segundo, tercero, cuarto y quinto grado) y entrelazada con la educación propia de define como SUTTIA EKIRAJAWAA (inicio de la escolaridad) es el segundo ciclo de la educación Wayuu y comprende la etapa JIMO'OLÜ NÜMAA JIMA'ALEEMATÜSHI que para la Institución.

Etnoeducativa Rural Guamachito, comienza a los 5 años y se considera que finaliza en el momento del desarrollo de las niñas y el cambio de voz y de aspecto en los niños.

En el ciclo de la básica primaria se desarrollarán mediante proyectos de aulas donde las áreas obligatorias y fundamentales serán articuladas con los ejes temáticos contemplados en proyecto de la nación wayuu ANA

AKÚA>IPA. La intensidad horaria en de 5 horas de 60 minutos semanales un total de 25 horas, no está incluido el descanso.

CICLO DE LA BASICA SECUNDARIA Y MEDIA Y MEDIA

En el ciclo de la básica Secundaria y media los procesos se desarrollarán a través de los lineamientos Curriculares, de acuerdo a estos niveles por medio de proyectos pedagógicos y actividades donde se proponen competencias de carácter general, que deben ser contextualizadas al proyecto de la nación wayuu establecidos por el sistema oficial que se consideren pertinentes en el PEC. La intensidad horaria es de 6 horas de 60 minutos, para un total de 30 horas semanales, no incluyendo el recreo. (Proyecto Educativo Comunitario, propio e intercultural, Institución Educativa rural Guamachito, 2025 reajuste, Pg. 29 y 30).

4.1.4 Descripción del proceso a intervenir

Descripción del Contexto y Área Afectada

Dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje en la sede rural, se ha identificado una brecha crítica en el desarrollo de la competencia escritora, específicamente en la producción de textos narrativos. A pesar de que los estudiantes poseen una riqueza cultural invaluable heredada de la tradición oral de sus abuelos y sabedores, esta no se ve reflejada en sus producciones escritas. Existe un desinterés generalizado por la escritura académica, la cual perciben como ajena a su realidad cotidiana y desprovista de herramientas que capturen su atención en la era digital.

Análisis de Causas Raíz y Efectos

Mediante un diagnóstico participativo, se determinaron las siguientes causas y efectos que impactan el proceso:

Causa Raíz: Ausencia de recursos educativos digitales (RED) situados que integren el saber ancestral con las TIC. Los materiales actuales son textos físicos estandarizados que no resuenan con la cosmogonía de Lomamoto.

Efecto Inmediato: Bajos niveles de desempeño en coherencia, cohesión y ortografía, sumado a una desconexión emocional con el acto de escribir.

Impacto Organizacional: El problema afecta directamente el cumplimiento de las metas del Plan de Mejoramiento Institucional (PMI), ya que los resultados en las pruebas externas (Saber) en el área de lenguaje se mantienen por debajo del promedio esperado, debilitando el objetivo de formación integral y competitividad académica de la institución.

4.1.5 Descripción del problema que presenta el proceso

1. **Observación directa participante:** realizada durante las jornadas de Lengua Castellana, permitiendo identificar la desconexión de los estudiantes con los contenidos narrativos tradicionales.

Resultados de la Observación Directa Participante: Diagnóstico en el Aula

Esta técnica permitió registrar el comportamiento espontáneo de los estudiantes durante tres sesiones de Lengua Castellana. Los hallazgos detallan una desconexión estructural entre el currículo y la realidad del estudiante:

- **Apatía ante el soporte tradicional:** Se observó que el **75% de los estudiantes** muestra signos de desinterés (distracción, conversaciones ajenas, postura de cansancio) cuando la actividad de producción textual se limita al uso del cuaderno y el tablero. La escritura se percibe como una "obligación mecánica" y no como un acto comunicativo.

- **Bloqueo Creativo por Descontextualización:**

Al solicitar textos narrativos sobre temas genéricos, los estudiantes tardan un promedio de **20 minutos solo en iniciar el primer párrafo**, manifestando no tener ideas. Sin embargo, cuando durante la observación se mencionó un relato local de Lomamoto, el nivel de participación verbal aumentó de inmediato, aunque no supieron cómo trasladar esa emoción al papel de forma estructurada.

- **Manejo Intuitivo de Dispositivos:** Se registró que, a pesar de no contar con una guía pedagógica digital, los estudiantes manipulan las tablets de la institución con alta destreza motriz, pero con un uso limitado a funciones básicas de cámara o juegos, confirmando que existe el **potencial tecnológico pero falta la mediación pedagógica**.

2. **Entrevista Semiestructurada mediada por Tecnología:** se llevaron a cabo diálogos con los sabedores del resguardo de Lomamoto, utilizando dispositivos de grabación móvil para capturar el patrimonio oral. Este método permitió no solo identificar la pérdida de relatos, sino también recolectar la materia prima sonora para el futuro Recurso Educativo Digital (RED).

Resultados de la Entrevista Semiestructurada: Evidencia Cualitativa de la Pérdida de Tradición Oral

Para este análisis se procesaron los diálogos sostenidos con tres sabedores del resguardo de Lomamoto.

Los datos cualitativos revelan una **ruptura en la transmisión generacional del conocimiento**, explicada bajo los siguientes hallazgos

detallados:

- **Desplazamiento del relato por la inmediatez digital:**

Los sabedores coinciden en que los jóvenes ya no acuden a los "Círculos de la Palabra" espontáneos. Según uno de los entrevistados: *"Antes, el fuego y la palabra eran uno solo al caer la tarde; hoy, la luz del celular apaga la voz del abuelo"*. Esto demuestra que el relato oral está perdiendo su espacio físico ante el consumo de contenidos digitales ajenos a su cultura.

- **Fragmentación del Mito:**

Mito: Se identificó que los estudiantes de grado sexto reconocen nombres de figuras míticas (como el Juyá "Lluvia" o la Pulowi "Espíritu"), pero **no son capaces de narrar la secuencia lógica de sus historias**. Existe un conocimiento "etiquetado" pero no una comprensión narrativa, lo que evidencia que la tradición se está convirtiendo en datos aislados y no en una herencia viva.

- **Pérdida de la Fonética y el sentido Original:** Los sabedores expresan preocupación porque, al no practicarse la oralidad, los jóvenes están perdiendo la entonación y las expresiones propias del Wayuunaiki mezclado con el Castellano rural, lo que debilita la estructura de sus futuras producciones escritas, las cuales carecen ahora de referentes culturales propios.

3. **Encuesta de percepción de competencias digitales:** aplicada a los estudiantes para determinar su nivel de familiaridad con dispositivos móviles y software de lectura, asegurando que el diseño del E - book interactivo sea coherente con sus habilidades técnicas actuales.

Resultados de la Encuesta de Percepción: Análisis de Datos sobre la Opinión Estudiantil

Para presentar estos resultados, utilizaremos la técnica de

Análisis por Dimensiones con tabulación de tendencias basada en la muestra de 25 estudiantes:

Tabla 1

Análisis por dimensiones

Dimensión Evaluada	Resultado Cuantitativo (Promedio)	Análisis Cualitativo de la Opinión
Relación con la Escritura	1.8 / 5.0	Los estudiantes manifiestan que escribir es una actividad "aburrida" y "difícil". La opinión general es que no encuentran temas interesantes en los libros de texto estándar, lo que genera una barrera emocional hacia la producción textual.
Uso de Tecnología en Aula	4.6 / 5.0	Existe una tendencia masiva hacia el entusiasmo por el uso de tablets. Los estudiantes opinan que la tecnología les hace sentir "más capaces" y que estarían dispuestos a escribir más si el formato fuera digital e interactivo.
Pertinencia Cultural	4.2 / 5.0	<i>En las preguntas abiertas, los alumnos expresaron un fuerte deseo de ver historias de su comunidad en las pantallas. Opinan que "aprender con los cuentos de los abuelos en la tablet sería como jugar y estudiar al mismo tiempo".</i>

La interpretación de la tabla anterior revela una **brecha de oportunidad pedagógica** crítica. Mientras que la dimensión de "Relación con la Escritura" presenta la puntuación más baja (1.8), indicando un rechazo hacia los métodos tradicionales de producción textual, las dimensiones de "Uso de Tecnología" (4.6) y "Pertinencia Cultural" (4.2) muestran niveles de aceptación excepcionales.

Esto permite concluir que el desinterés de los estudiantes no radica en una incapacidad cognitiva para escribir, sino en la **falta de conexión emocional y técnica con el soporte utilizado**. La opinión de los estudiantes sugiere que al integrar elementos de su resguardo en un formato interactivo, se elimina la barrera de la "hoja en blanco". Los datos cuantitativos validan que el **E-book interactivo**

no es solo un capricho tecnológico, sino el vehículo necesario para rescatar el proceso de producción textual, convirtiendo una actividad percibida como tediosa en un ejercicio de creación digital con sentido de pertenencia

A través de la triangulación de estos métodos, se determinó que la causa raíz del bajo desempeño en producción textual es la falta de materiales pedagógicos que vinculen su identidad cultural con herramientas digitales atractivas.

Triangulación de Resultados y Hallazgos Finales

Al realizar la **triangulación de datos** entre la observación directa, las entrevistas a sabedores y la encuesta estudiantil, se llega a una conclusión contundente: existe una crisis de producción textual derivada de la **descontextualización pedagógica**.

La triangulación permite confirmar que:

- **La observación** detectó la falta de interés por el formato físico.
- **La encuesta** confirmó que ese interés se desplaza positivamente hacia lo digital.
- **La entrevista** proveyó el insumo cultural que falta en el aula.

Esta convergencia de evidencias justifica el diseño del E-book interactivo como una solución integral que no solo moderniza el soporte, sino que rescata la esencia identitaria de Lomamoto para mejorar el desempeño académico en la Institución Guamachito.

A través de la triangulación de estos métodos, se determinó que la causa raíz del bajo desempeño en producción textual es la falta de materiales pedagógicos que vinculen su identidad cultural con herramientas digitales atractivas.

Instituto Europeo de Posgrado ©

5 Establecimiento de planes de acción para la solución del problema

El presente plan de acción se estructura como una intervención técnica y pedagógica. Su propósito es transformar el Departamento de Lengua Castellana de la Institución Guamachito en un espacio de innovación tecnológica situada. Este plan responde directamente a la necesidad de la Institución Guamachito de integrar la tradición oral de Lomamoto con las competencias del siglo XXI, transformando el proceso de enseñanza- aprendizaje de una práctica estática a una experiencia de co-creación digital.

5.1 Establecimiento de objetivos

Para garantizar la efectividad de la solución, se han definido los siguientes objetivos estratégicos:

- Sistematizar la memoria oral: Capturar el acervo cultural de los sabedores para convertirlo en el insumo principal de la escritura.
- Desarrollar el RED Interactivo: Maquetar el E-book como la herramienta tecnológica que mediara el aprendizaje.
- Mejorar el desempeño narrativo: Evaluar el progreso en la escritura de los estudiantes tras la mediación con el recurso digital.

5.2 Descripción de la solución

La solución se define como la implementación de una Secuencia Didáctica Mediada por un E-book Interactivo de Autoría Colectiva. Esta propuesta aborda la causa raíz identificada (la desconexión entre contenidos y contexto) mediante el uso de la tecnología como puente.

El E-book no será un texto plano; será un recurso multimodal y offline. Permitirá que el estudiante, al interactuar con las grabaciones de los sabedores, realice un proceso de decodificación y producción textual. Al escribir sobre sus propias raíces, el estudiante reduce la resistencia al acto de escribir, permitiendo que la docente intervenga en los puntos críticos de coherencia, cohesión y ortografía de manera más efectiva. Esto mejora el desempeño del proceso al sustituir guías genéricas por un entorno digital de aprendizaje situado.

5.3 Secuencia de actividades para ejecución de la solución

A continuación, se detallan las fases con su respectiva actividad:

Fase 1: Recolección y Curaduría Digital (Semanas 1-2)

Actividad: Realización de “Círculos de la Palabra” en el resguardo de Lomamoto para la grabación sonora de relatos ancestrales.

Fase 2: Laboratorio de Producción Textual (Semanas 3-5)

Actividad: Talleres de transcripción y adaptación literaria. Los estudiantes escuchan los audios grabados y, mediante procesos de borrador y corrección, producen los textos narrativos en Castellano.

Fase 3: Maquetación del E-book Interactivo (Semanas 6-7)

Actividad: Integración de componentes multimedia. Se ensamblan los textos finales con los audios originales y las ilustraciones realizadas por los jóvenes.

Fase 4: Pilotaje y Evaluación de Impacto (Semana 8)

Actividad: Implementación del E-book en las tablets de la escuela.

Evaluación mediante rúbricas para medir la mejora en la producción escrita comparada con el diagnóstico inicial.

5.4 Descripción de recursos necesarios para la ejecución de la solución

Fase 1: Recolección y Curaduría Digital (Semanas 1-2)

- Recursos Humanos: Investigadora líder, sabedores de la comunidad y estudiantes observadores.
- Recursos Tecnológicos: Grabadoras de audio digital, smartphones de alta fidelidad, software de limpieza de audio (Audacity).
- Recursos Financieros: Gastos de desplazamiento al territorio rural y atención para los sabedores.

Fase 2: Laboratorio de Producción Textual (Semanas 3-5)

- Recursos Humanos: Docente de área y estudiantes de secundaria.
- Recursos Materiales: Guías de aprendizaje sobre conectores lógicos, ortografía y estructura del cuento.
- Recursos Tecnológicos: Tablets de la institución y procesadores de texto.

Fase 3: Maquetación del E-book Interactivo (Semanas 6-7)

- Recursos Humanos: Investigadora de apoyo (especialista en diseño digital) y equipo de diseño estudiantil.
-

- Recursos Tecnológicos: Software de autoría (Book Creator), bancos de imágenes locales y computadores portátiles.
- Recursos Financieros: Licencias de software (si aplica) y energía eléctrica para los equipos.

Fase 4: Pilotaje y Evaluación de Impacto (Semana 8)

- Recursos Humanos: Estudiantes, docentes y comunidad educativa.
- Recursos Materiales: Cuestionarios de satisfacción y rúbricas de evaluación de competencias.
- Recursos Tecnológicos: Tablets institucionales precargadas con el RED final.

6 Definición del alcance de la solución, partes interesadas, cronograma y presupuestos.

Para garantizar la viabilidad operativa y la sostenibilidad técnica del E-book Interactivo de Tradición Oral, es imperativo establecer una estructura de gestión que delimite las fronteras de la intervención y asigne de manera eficiente los recursos disponibles. En este apartado se presenta la planificación estratégica del proyecto, integrando las metas pedagógicas con una hoja de ruta temporal y financiera. Este ejercicio de prospectiva permite anticipar riesgos y asegurar que cada actividad planteada en el plan de acción cuente con el respaldo humano y económico necesario para transformar la realidad educativa de la Institución Guamachito.

6.1 Alcance final de la solución

El alcance del proyecto comprende desde la recolección de la tradición oral en el resguardo de Lomamato hasta la implementación y evaluación de un E-book Interactivo en la Institución Etnoeducativa Rural Guamachito. La solución no se limita a un producto digital, sino que abarca la transformación de las prácticas de escritura de los estudiantes de secundaria.

Nuestro objetivo general es Diseñar un Recurso Educativo Digital (RED) interactivo, basado en la recopilación y sistematización de la tradición oral del resguardo indígena de Lomamato. Posteriormente se continuará, como indican nuestros objetivos específicos, con el proceso de diseño, diagnóstico e implementación de la ruta operativa y los requerimientos técnicos para la implementación del recurso educativo digital, definiendo el cronograma de actividades, el presupuesto y las estrategias de uso offline que garanticen la sostenibilidad y el acceso al material didáctico en el contexto rural de la institución.

6.1.1 Resultados esperados de la intervención:

Producto Final: Un Recurso Educativo Digital (RED) tipo E-book con funcionamiento *offline*, que integre al menos cinco relatos ancestrales en formato multimodal (texto, audio e imagen).

Impacto Pedagógico: Mejora significativa en los niveles de coherencia y cohesión en la producción de textos narrativos, evidenciada mediante una evaluación comparativa (pre-test y post-test).

Capacidad Instalada: Fortalecimiento de las competencias digitales de los docentes y estudiantes, quienes quedarán capacitados en el uso de herramientas de autoría digital.

6.1.2 Partes interesadas y asignación de responsabilidades:

Las partes interesadas del proyecto son:

2 Investigadoras principales

El liderazgo de la institución

Los sabedores de las tradiciones culturales

La comunidad educativa (docentes, estudiantes, familiares, resguardo etc)

Asignación de responsabilidades:

Tabla 2

Asignación de responsabilidades

Parte Interesada	Rol / Responsabilidad Estratégica
Investigadora uno	Líder de campo, responsable de la recolección de relatos, aplicación de instrumentos diagnósticos y ejecución de talleres en el aula.
Investigadora dos	Arquitecta digital, responsable del diseño instruccional, maquetación del E-book y control de calidad técnica del recurso.
Sabedores de Lomamoto	<i>Fuentes primarias de información; validadores de la pertinencia cultural y fonética de los relatos recolectados.</i>
Estudiantes de Grado 6°	<i>Actores prosumidores; responsables de la producción de textos, locución de audios y creación de ilustraciones para el RED.</i>
Rector y Coordinación	Supervisores institucionales; responsables de facilitar los espacios físicos, el acceso a las tablets y la validación administrativa.

6.2 Identificación de responsables de las actividades para ejecución

Para asegurar el éxito de la intervención, se ha diseñado una estructura de trabajo donde cada actividad del plan de acción cuenta con un responsable primario y un equipo de apoyo. Esta distribución garantiza que la recolección cultural y el desarrollo tecnológico avancen de forma paralela y coordinada.

Tabla 3

Actividades y responsables

Fase / Actividad	Responsable Principal	Equipo de Apoyo / Colaboradores
1. Recolección y Curaduría de Tradición Oral	Investigadora uno: Encargada de la mediación con sabedores y registro sonoro en el resguardo.	Sabedores de Lomamoto y Autoridades Tradicionales.
2. Diseño Instruccional y Guion del RED	Investigadora dos: Encargada de estructurar cómo se presentará el contenido pedagógicamente.	Investigadora uno y Docente de Lengua Castellana.
3. Ejecución de Talleres de	<i>Investigadora uno: Encargada de liderar la práctica en el aula con los estudiantes de grado 6°.</i>	<i>Estudiantes (Prosumidores) y Docente de apoyo.</i>

<i>Producción Textual</i>		
4. Desarrollo Técnico y Maquetación del E-book	Investigadora dos: Encargada del ensamblaje multimedia, programación de interactividad y pruebas offline.	Investigadora uno (Validación de contenidos).
5. Pilotaje, Evaluación y Análisis de Resultados	Ambas Investigadoras: Trabajo conjunto para aplicar el post-test y tabular los datos de impacto académico.	Institución Etnoeducativa Rural Guamachito.

Descripción de Roles Estratégicos:

Líder de Mediación Cultural (Investigadora 1): Su función es garantizar que el contenido del E-book sea auténtico y respetuoso con la cultura Wayúu. Es la responsable de que la "materia prima" (relatos y textos de los alumnos) llegue con calidad a la fase de diseño.

Líder de Arquitectura Digital (Investigadora 2): Su función es la transformación técnica. Debe asegurar que el recurso sea usable, que no falle en las tablets de la institución y que cumpla con los estándares de un Recurso Educativo Digital (RED) moderno.

Comunidad Educativa (Partes Interesadas): Los sabedores, docentes y estudiantes no son solo receptores, sino co-autores de la solución, lo que asegura que el proyecto sea aceptado y utilizado a largo plazo en la Sede Guaimarito.

6.3 Cronograma de ejecución

El desarrollo del proyecto se ha estructurado en un periodo de nueve meses, siguiendo las fases metodológicas de la investigación-acción. Este cronograma permite un margen de maniobra para la validación cultural con los sabedores y las iteraciones técnicas necesarias en el diseño del E-book.

Tabla 4

Cronograma de actividades.

[illegible]

4.1 Pilotaje del E-book en el aula	X	
4.2 Análisis de resultados y post-test	X	
Fase cinco: Socialización y Cierre		X
5.1 Entrega a la comunidad y sustentación		X

Presupuesto

El presupuesto para la implementación de la solución se ha proyectado bajo criterios de austeridad, eficiencia y optimización. Se prioriza el uso de la infraestructura tecnológica existente en la Sede Guaimarito (tablets de *Computadores para Educar*) y herramientas de software de código abierto, lo que garantiza la viabilidad financiera del proyecto.

Tabla 5

Desglose presupuesto general (ver tabla 6)

Categoría de Recurso	Descripción del Gasto	Cantidad	Valor Unitario (COP)	Valor Total (COP)
Talento Humano	Investigadoras (Stefanny y Rosemary)	2	\$0	\$0
Logística de Campo	Desplazamientos semanales al resguardo de Lomamoto (Combustible/Transporte)	12	\$25.000	\$300.000

Incentivos Culturales	<i>Detalles de reciprocidad para sabedores (Tradición Wayúu)</i>	5	\$30.000	\$150.000
Materiales Didácticos	Papelería, impresión de guías, rúbricas y material de dibujo para estudiantes	1	\$120.000	\$120.000
Recursos Digitales	Conectividad móvil para descarga de recursos, licencias de prueba y hosting PWA	1	\$80.000	\$80.000
Infraestructura TIC	Uso de tablets institucionales y computadores personales	25	\$0 (Existente)	\$0
TOTAL GENERAL				\$650.000

Tabla 6

Presupuesto

Rubro	Valor
Logística y Transporte Terrestre (Desplazamientos al resguardo y sede)	\$ 300.000
Protocolos e Incentivos Culturales (Reciprocidad con sabedores Wayúu)	\$ 150.000
<i>Materiales de Consumo Didáctico (Papelería, tintas y guías de escritura)</i>	\$ 120.000
Conectividad y Recursos Digitales (Datos móviles y software de autoría)	\$ 80.000
Infraestructura TIC (Uso de tablets y computadores institucionales)	\$ 0
Talento Humano (Investigadoras y personal docente)	\$ 0
TOTAL	\$ 650.000

Instituto Europeo de Posgrado ©

Conclusiones

La culminación de este proceso investigativo y el diseño estratégico de la propuesta permiten colegir que la intersección entre la tecnología digital y la etnoeducación no solo es posible, sino necesaria en el contexto actual de la educación rural en La Guajira. A continuación, se presentan las conclusiones fundamentales derivadas de este ejercicio de innovación pedagógica:

El Rescate de la Palabra como Eje Transformador de la Escritura Se concluye que la debilidad en la producción textual observada en la Sede Guaimarito no era un fenómeno aislado, sino el síntoma de una desconexión entre el currículo formal y el universo simbólico del estudiante. Al integrar la tradición oral del resguardo de Lomamoto, la escritura dejó de ser una obligación mecánica para convertirse en un acto de identidad. La investigación demuestra que, cuando el contenido posee relevancia cultural, el estudiante desarrolla una disposición intrínseca hacia la coherencia y la cohesión, entendiendo que escribir es, en esencia, "tejer" su propia historia.

La Tecnología Offline: Un Imperativo de Equidad Educativa La planificación técnica de la solución revela una verdad ineludible para el territorio: la innovación en zonas rurales dispersas no puede depender de la conectividad. La apuesta por un E-book con funcionamiento autónomo representa una ruptura con el modelo de dependencia digital y se posiciona como un acto de equidad educativa. Esta solución garantiza que la falta de infraestructura de red no sea un obstáculo para el desarrollo de competencias del siglo XXI, permitiendo que la calidad educativa llegue hasta el último rincón de la Institución Guamachito.

El Rol del Docente como Mediador y Curador Cultural Este proyecto subraya una transformación en el rol docente. La labor de la investigadora trascendió la instrucción gramatical para convertirse en una labor de curaduría cultural y arquitectura digital. Se concluye que el éxito de los Recursos Educativos Digitales (RED) en contextos étnicos depende de la capacidad del maestro para mediar entre el saber ancestral de los "sabedores" y las interfaces tecnológicas, asegurando que la tecnología potencie la cultura en lugar de diluirla.

Sostenibilidad y Replicabilidad en el Horizonte Pedagógico Finalmente, la estructura financiera y operativa diseñada confirma la viabilidad del proyecto a largo plazo. Al basarse en la optimización de la capacidad instalada y en el talento humano de la institución, se establece un precedente para otros centros educativos rurales. El modelo propuesto no solo es una solución para el grado sexto, sino una hoja de ruta replicable para cualquier comunidad que busque en la tecnología un aliado para la salvaguarda de su patrimonio inmaterial y la mejora de sus procesos comunicativos.

7 Referencias bibliográficas

Recurso digital de apoyo:

Proyecto Educativo Comunitario, propio e intercultural, Institución Educativa rural Guamachito, 2025 reajuste. PDF.
https://drive.google.com/file/d/1L_eXO4N8TTSDB-ARkkHmORI_1sXBNKL5/view?usp=sharing

ANEXOS

ANEXO A: Instrumentos de Recolección de Datos

A1. Guía de Observación Participante (Diagnóstico)

Objetivo: Registrar el comportamiento de los estudiantes frente a la escritura analógica vs. Digital.

Tabla 7

Anexo A Resultados de la observación

Categoría de Observación	Hallazgos Registrados	Observaciones del Investigador
Interés Inicial: ¿Cómo reaccionan al pedirles que escriban en el cuaderno?	Resistencia, demora en iniciar, distractores frecuentes.	El 75% posterga la tarea más de 10 min.
Uso de Tablets: ¿Cómo manipulan el dispositivo para tareas académicas?	Fluidez técnica alta, pero enfoque inicial hacia lo recreativo.	Requieren mediación para pasar del juego al texto.
Conexión Cultural: ¿Qué sucede al mencionar los mitos de Lomamoto?	Silencio expectante, participación oral activa, reconocimiento de sabedores.	La oralidad es su fuerte; la escritura es su barrera.

A2. Cuestionario de Encuesta de Percepción (Estudiantes)

Instrucciones:

Marca con una X según tu nivel de acuerdo

(1: Total desacuerdo / 5: Total acuerdo).

- 8 Me gusta escribir cuentos e historias en mi cuaderno de lenguaje. ()
- 9 Siento que las tablets me ayudan a aprender más rápido que los libros. ()
- 10 Conozco las historias de los abuelos y sabedores de mi comunidad. ()
- 11 Me gustaría que las tareas de la escuela incluyeran videos y audios de mi resguardo. ()
- 12 Me siento más seguro escribiendo si puedo usar un computador o tablet. ()

A3. Guion de Entrevista Semiestructurada (Sabedores)

Objetivo: Capturar la esencia de la tradición oral para el E-book.

- 13 ¿Cuáles son las historias que más se contaban en la comunidad cuando usted era niño?
- 14 ¿Por qué cree que los jóvenes de hoy ya no cuentan estas historias?
- 15 ¿Cómo le gustaría que los niños de la escuela aprendieran sobre nuestros ancestros?
- 16 (Relato libre): Cuéntenos la historia de [Nombre del mito/leyenda] con todos sus detalles.

ANEXO B: Formatos de Gestión Ética

B1. Consentimiento Informado

Título del Proyecto: *Uso del E-book interactivo para la producción textual.*

Yo: _____, identificado con CC _____, en mi calidad de acudiente del menor _____, autorizo su participación en los talleres de escritura y el uso de su voz/textos para fines estrictamente pedagógicos y de investigación, siempre protegiendo su identidad.

Firma: _____ Fecha: //2026

ANEXO C: Diseño del Recurso (E-book)

Tabla 8

Estructura Pedagógica del E-book (Matriz de Diseño)

Módulo / Capítulo	Contenido Cultural	Actividad de Escritura	Recurso Multimedia
Módulo uno: El Origen	Mito de la creación Wayúu.	Redacción de un inicio alternativo.	Audio del sabedor + Ilustración.
Módulo dos: Naturaleza	Leyenda del Manantial.	Descripción de paisajes de Hatonuevo.	Video corto del río Ranchería.
Módulo tres: Valores	<i>Cuentos de convivencia.</i>	<i>Creación de un diálogo entre personajes.</i>	<i>Grabación de voz del estudiante.</i>

ANEXO D: Evaluación de Impacto

Rúbrica de Evaluación de Producción Textual (Post-Test)

Se utiliza para evaluar los textos finales creados por los niños dentro del E-book.

Tabla 9

Rúbrica de evaluación de producción textual de los estudiantes

Criterio	Nivel Superior (5.0)	Nivel Básico (3.0)	Nivel Bajo (1.0)
Coherencia	El texto tiene un sentido claro: inicio, nudo y desenlace.	Se entiende la idea general, pero pierde el hilo en partes.	Ideas sueltas sin relación lógica.
Cohesión	Usa conectores (entonces, después, porque) correctamente.	Usa pocos conectores o los repite constantemente.	No utiliza conectores; frases cortadas.
Identidad	<i>Integra elementos propios de su cultura con orgullo.</i>	<i>Menciona elementos locales de forma superficial.</i>	<i>No hay presencia del contexto cultural.</i>