

ENIGMA

John Steven Romero Cruz

Facultad Diseño Gráfico, Universidad Santo Tomás

Harvey Y. Montilla Buitrago

Bogotá D.C. 2020

Dedicatoria

El presente trabajo de la modalidad de investigación creación se lo quiero dedicar a mi madre por siempre apoyarme durante el transcurso de mi vida y sobre todo por el pasar de estos años en camino a ser profesional, a mi hermano por enseñarme que es la dedicación, la pasión y la fuerza para siempre seguir adelante y no claudicar y por último mi compañera y amiga en todo el proceso de creación del portal web Enigma a Laura Valeria Garzón sin la cual mucho de esto no hubiese sido posible.

Agradecimientos

Expreso mis más profundos agradecimientos a todas las personas que durante mi transcurso por este camino del aprendizaje dedicaron parte de su tiempo y sus vidas a que fuera un mejor profesional, a mis amigos que me impulsaron y me enseñaron a ser cada día mejor diseñador, a mi tutor Harvey Montilla Buitrago que ha apoyado y contribuido en la creación de este portal, a Laura Garzón por impulsar y participar en la creación de todo esto y por supuesto a tres maestros que tengo el honor y placer de llamar amigos, al maestro Oscar Cubillos, al maestro John Umba y al maestro Cesar Barón.

Contenido

1. Introducción.....	4
2. Justificación.....	5
3. Planteamiento del Problema.....	7
4. Objetivo general.....	9
5. Diseño metodológico.....	10
6. Estado de la cuestión.....	19
7. Propuesta proyectual.....	42
8. Discusión.....	56
9. Conclusiones.....	58
10. Bibliografía.....	59
11. Anexos.....	63
12. Producto.....	68

1. Introducción

Quizás si se le pregunta a los estudiantes del grado once de algunos colegios públicos de las zonas rurales o urbanas del país qué tan preparados están para afrontar la universidad posiblemente se obtenga una respuesta un poco desesperada y si a estos mismo estudiantes los ponen a leer una investigación, un artículo académico o desarrollar cualquier tipo de escrito, los resultados no sean los que se esperan, ya que en muchas ocasiones no se desarrolla un hábito de lectura realmente bueno a lo largo de los primeros pasos por la academia y en este punto es preciso aclarar que este no es solo trabajo de los profesores, aquí recae tanto en los estudiantes como en los padres de familia, puesto que esto no es una tarea meramente de la academia, esto es una habilidad que se puede perfeccionar desde las edades más tempranas, sin embargo no se está desarrollando este proyecto para saber quien es culpable de los bajos niveles de lectura que se tienen en Colombia, este proyecto trata de estudiar cómo los procesos creativos sean estos la observación, el análisis, la preparación entre otros, el camino para poder mostrar a las personas y especialmente a los estudiantes que la importancia de la lectura es mucho más que solo observar letras y signos en un papel o una pantalla, aquí se requiere enfatizar que este es el punto clave de este trabajo, puesto que no se pretende solucionar de raíz la problemática de la lectura, lo que se busca es brindar un apoyo por medio de piezas visuales a incentivar la lectura y es por esto que el desarrollo del producto final va a ser parte clave en el proceso.

Dicho esto el producto final de esta investigación será un portal web que permitirá a cada persona que desee formar parte poder agregar un granito de arena tanto a la enseñanza como al aprendizaje de todos aquellos que busquen y deseen expandir sus conocimientos además de brindar la posibilidad de mostrar lo que hacen permitiendo así un incremento en las habilidades mencionadas en el párrafo anterior, es por esto que la metodología implementada para poder desarrollar el producto se basó en las fases de experiencia de

usuario para así poder recopilar la información suficiente para el desarrollo del portal y por otro lado la usada para esta investigación fue cualitativa ya que se trabajó con estudiantes de un colegio del municipio de Facatativá los cuales brindaron la información requerida tanto para el perfeccionamiento del portal además de demostrar que por medio de piezas gráficas se puede ayudar a incentivar y mejorar los procesos de lectoescritura.

2. Justificación

En la actualidad se puede observar que hay diversas clases y tipos de revistas para saciar la necesidad de información que está presente en la sociedad, sin embargo, no es común que las editoriales permitan que sus suscriptores y consumidores sean partícipes de la creación de contenido y existen muy pocos precedentes que vayan dirigidas por esta línea. Es por esto que este proyecto, de ahora en adelante Enigma, pretende romper con esta tradición, buscando que sean las personas suscritas al portal, creativos o no, quienes se encarguen de crear la mayor parte de la revista, un espacio en donde se puede mostrar lo que les llama la atención, los preocupe o haga felices. La manera para lograrlo es realizar convocatorias mensuales con temas en específico pero de interpretación libre, siendo esto lo que hace interesante este proyecto, pues, no solo contribuye con la creación de contenido escrito y creativo, sino que permite tener un aprendizaje significativo en quien hace parte directa o indirecta de Enigma. Con esta estrategia se pretende brindar una herramienta que brinde la posibilidad de mejorar la lectura y escritura, un proceso básico y elemental para la vida de cualquier persona y más de alguien que es o quiere ser profesional en cualquier disciplina de la vida.

El diseñador gráfico debe tener competencias básicas de lectura y escritura, esto con el fin de poder comprender e interpretar correctamente las necesidades que se presentan en su

diario vivir como profesional como se muestra en el Proyecto Educativo de Programa (P.E.P) (2016):

El Diseño Gráfico en la contemporaneidad es una profesión abierta a las nuevas perspectivas tecnológicas y a los cambios sociales, siendo en toda su historia la contemporaneidad el momento de mayor dinamismo, expansión e importancia para las relaciones humanas en todo su espectro social.(p. 1)

Así mismo para poder comunicar acertadamente lo que el cliente o el mismo (el diseñador) requiera, es por esto que el enfoque principal que tiene Enigma es contribuir con el desarrollo de las competencias anteriormente mencionadas y a su vez hacerlo de una manera didáctica y creativa, para que cualquier persona que desee pueda participar y aumentar sus capacidades, así, cuando tenga la necesidad de expresarse lo pueda hacer de forma clara y precisa.

Ahora bien, no es necesario que sean solo los educadores quienes se encarguen de perfeccionar las habilidades de los estudiantes y personas que quieran superarse, sino también es importante que alguien con los conocimientos en comunicación lo haga y es en este punto en donde entra el papel del diseñador, realizando piezas y un espacio que permita realizar este acompañamiento.

Por esta razón se desarrolló Enigma, este es un espacio creado por estudiantes de pregrado de diseño gráfico de la Universidad Santo Tomás que de la misma manera como está expuesta en el P.E.P busca seguir con la misión que tiene la universidad y desde luego el pensamiento humanista de Tomás de Aquino. Es por esto que se pretende promover, incentivar, apoyar y gestionar la realización de actividades culturales diversas, que no solamente inviten a personas que hacen parte del gremio sino que buscan la interdisciplinariedad de estos espacios: talleres, charlas, proyecciones, recorridos, eventos en

general que desde el arte y la cultura complementan positivamente nuestros procesos creativos, informativos, editoriales, de comunicación, creación y colaboración entre los usuarios, de esta manera se puede permitir el contacto entre creativos y asegurar producción creativa de calidad y con criterio.

Ahora, si bien es cierto que el portal ayuda a los usuarios a desarrollar competencias en diversos campos también demuestra la importancia del papel del diseñador gráfico en la sociedad, pues evidencia las habilidades comunicativas y sociales que se desarrollan a lo largo de la carrera, es por esto que desde el último año se ha trabajado de la mano de docentes enfocados en programación web, diseño de interfaces y diseño de piezas gráficas que permitan comunicar correctamente el papel que va a desarrollar este proyecto en la sociedad.

3. Planteamiento del Problema

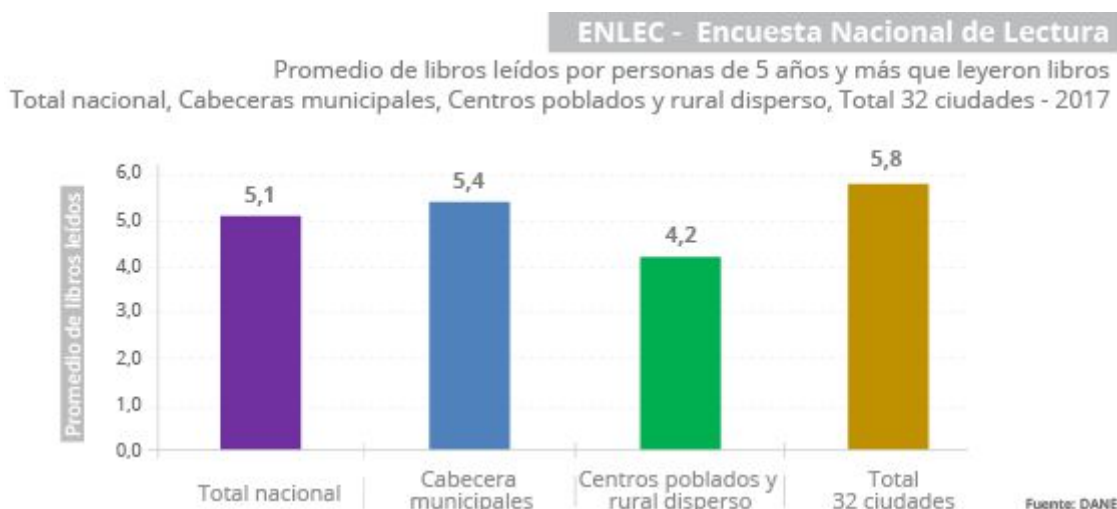
Colombia es un país reconocido por ser un estado de derechos y libertades fundamentadas en la constitución política de 1991, respeta, promulga y mantiene el derecho a la educación de calidad: “La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura.” Constitución Política de Colombia [Const]. Art. 67 de julio de 1991 (Colombia). Es decir que cada individuo tiene derecho a la educación sin costo en instituciones del estado y de calidad desde los primeros años hasta los niveles más altos de su proceso educativo. Pero al llevarlo al contexto actual se puede observar que la realidad del país es otra, pues los niveles de analfabetismo en niños, jóvenes y adultos son muy altos.

Según la revista Semana, en el año 2018 el DANE presentó los resultados de la Encuesta Nacional de Lectura (ENLEC) 2017 en Colombia, resultados que incluyeron a todas las personas de 5 años en adelante que tuvieran hábitos de lectura o no, de las zonas urbanas

y rurales. De esta manera, se adquirió un resultado del efecto que tienen las políticas públicas que se implementan con respecto a la lectura.

Figura 1

Encuesta Nacional de lectura



Nota. Recuperado de

<https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/cultura/encuesta-nacional-de-lectura-enlec>

En esta encuesta según la Revista Semana identificaron los hábitos de lectura y escritura de los colombianos presentando en las cifras generales los promedios de libros leídos por personas mayores de 5 años en los últimos 12 meses y toman como muestra sólo a la población lectora: el total nacional es de 5,1%; sólo en las cabeceras municipales esa variable es de 5,4% y en los centros poblados y rurales dispersos es de 4,2%. El total en las 32 ciudades capitales es de 5,8%.

Tal como lo señala el Ministerio de Educación Nacional (2006) actualmente los jóvenes desde el bachillerato no desarrollan habilidades lingüísticas necesarias que les permitan desenvolverse satisfactoriamente en ámbitos de comprensión y producción lectora con conocimientos básicos del manejo adecuado de la lengua española, es por esto que le

cuesta afrontar textos de mayor nivel de comprensión literaria, tanto para interpretarlos como para producirlos, con el objeto de brindar una herramienta los investigadores y desarrolladores brindan una herramienta que ayuda de alguna manera a minimizar este impacto, no enseñando cómo leer si no ayudando a que cada uno pueda desarrollar dichas habilidades por medio de piezas visuales.

Desde el punto de vista de las representaciones sociales, el conocimiento que se pone en juego diariamente no se obtiene de manera individual a través de lo que se percibe del entorno sino gracias a entidades ideales compartidas como la justicia, el dinero o el mercado (Moscovici, 2001). La interacción social facilita el desarrollo cognitivo cuando existe comprensión compartida, esto es, cuando los sujetos tienen referentes y un centro de atención comunes, cuando se establece lo que Rogoff (1993) denomina intersubjetividad, la que se logra cuando los participantes comprenden otros puntos de vista y emplean destrezas cognitivas complejas, como la participación conjunta en la solución de un problema (Tudge y Rogoff, 1995).

Es por eso que esta investigación dará cuenta de las falencias educativas enfocadas a la lectura y escritura entre jóvenes, dada esta problemática este proyecto de investigación gira entorno a la pregunta:

¿Cómo los procesos creativos pueden ayudar a aumentar la interpretación de textos en la población de 15 a 17 años en el municipio de Facatativá?

4. Objetivo General

Generar procesos creativos que permitan incentivar la lectura y escritura en los estudiantes de grado once en el colegio técnico industrial del municipio de Facatativá Cundinamarca.

4.1 Objetivos específicos

- Identificar las principales falencias de lectoescritura que se observan en los grados superiores de básica secundaria.
- Implementar estrategias y actividades que promuevan el desarrollo de la creatividad.
- Crear estrategias que permitan la interpretación y creación de contenido por medio del portal web Enigma.

5. Diseño Metodológico

Debido a que no se espera obtener resultados cuantificables al terminar la investigación, se va a desarrollar una metodología cualitativa, esta va a permitir al investigador poder alcanzar los resultados que este espera, además de volver a analizar y realizar cambios a dicho proceso para obtener los resultados adecuados, como lo expresa Schwenke y Perez (2018) el enfoque permite observar la manera como el mundo está comprendido, su contexto, puede entender las diferentes vistas y posiciones que tienen los participantes, así mismo añade que este método es interpretativo permitiendo realizar diseño flexibles y pertinentes al contexto enfocándose en la práctica y la observación. Además añade que este enfoque se interesa por descubrir lo que no se ha hecho por medio de experiencias y vivencias, sus interacciones, sus sentidos y sus acciones, siendo esta la manera como se hacen los contextos que dan origen sin dejar de lado las particularidades que los hacen únicos.

Por otro lado, Corona y Maldonado (2018) describe el enfoque cualitativo como una investigación cuyo objetivo final es el de dar una comprensión, significado e interpretación de una manera más subjetiva que la que le dan las personas a su motivaciones, creencias y actividades culturales por medio de diversos diseños investigativos.

Sin embargo y habiendo aclarado el método de investigación que se va a utilizar es necesario definir el alcance, estableciendo que la mejor opción y la que más se adecua al hacer y al final del proyecto es un estudio explicativo que según Paneque (1998) Esto son aquellos que ya se tiene claro cuál es el problema y se necesita tener la causa efecto por esta razón lo que se pretende es identificar por medio de una hipótesis las causas o cuestiones íntimamente relacionadas, a su vez indica que este tipo de alcance se divide en dos secciones, la experimental y la observatoria; en la primera lo que se busca es que por medio de experimentación se llegue a encontrar un resultado de dicha hipótesis y la segunda pretende por medio de observación analizar y comprender si dicha conjetura se puede desarrollar o refutar.

Dicho esto la observación participante, que según Serrano (2008) expresa que para entender este enfoque es necesario dividirlo en dos secciones la primera la observación, en donde según ella la observación es una de las expresiones del método científico, permitiendo al investigador poder obtener información de manera objetiva, sistematizada, fiable y verificable, sin embargo se requieren unas habilidades específicas o claras puesto que según ella los seres humanos que no tienen desarrollada la capacidad de observar los pequeños detalles que lo rodean y así tendría un gran porcentaje de equívocos los resultados y por otro lado define la participación como la esencia básica de un investigador dentro de un entorno de análisis, ya que según como ella lo expone es imposible que se observe algo sin intervenir de alguna manera.

Dadas las aclaraciones anteriores, la etapa de creación colectiva y de pruebas de usuario se desarrolló en cuatro semanas de un periodo académico con una intensidad de dos sesiones por semana con una duración de una hora y media, con diez estudiantes del colegio técnico industrial de Facatativa Cundinamarca, estos alumnos fueron escogidos aleatoriamente por el docente de literatura y español de ellos, dando así el espacio y el tiempo

de su clase para poder desarrollar las actividades. Se tiene claro que en cuatro semanas no se puede mejorar un proceso que tanto estudiantes como profesores llevan perfeccionando en años, sin embargo es importante aclarar que por esta razón se establece una observación participante, pues más allá de extraer resultados como se mencionó anteriormente, se busca analizar qué tan viable es la implementación de los procesos creativos para que los estudiantes puedan mejorar dicha habilidad a la hora de escribir.

Las actividades implementadas durante el proceso fueron diseñadas por el investigador con ayuda del docente encargado. Las herramientas que se implementaron para el desarrollo y la recopilación de datos fue la entrevista no estructurada, esto con el fin de conocer las personas participantes de la muestra en esta fase se pretende analizar y encontrar si alguno de los estudiantes ya habían tomado alguna clase, taller o curso que les hiciera más fácil el trabajo y así mostrar una superioridad en cuanto a redacción con respecto a sus compañeros, talleres elaborados para desarrollar las competencias de lectura y análisis de cada uno, también de escritura creativa, y por último una encuesta, esto con dos objetivos; el primero para establecer por parte de ellos si el taller tuvo algún efecto en cuanto a su desarrollo creativo, escritura y lectura, y el segundo con el fin de brindar las herramientas adecuadas para el investigador de analizar si el producto final (Enigma) es adecuado para contribuir a desarrollar dichas competencias.

Las actividades desarrolladas no solo buscaban si el hecho de presentarlas de una manera gráfica podría generar un cambio en la manera como los estudiantes las desarrollaban, sino buscar una manera diferente de asignarles tareas que llevan haciendo durante años es en esta fase donde se busca demostrar los procesos creativos pues esto no se refiere como tal a la manera que los estudiantes presentan las actividades puesto que de ellos se busca es el mejoramiento en su habilidad de lecto escritura, más bien dichos procesos se

demuestran por parte del investigador y el docente encargado. Para esto se implementaron las siguientes actividades:

- Se pasó una hora buscando el calcetín rojo: Esta actividad consiste la premisa se pasó una hora buscando el calcetín rojo, aquí los estudiantes tenían la posibilidad de plantear 5 protagonistas para la historia además de determinar 5 razones por las cuales lo estaba buscando. El objetivo final era escribir un cuento de 300 palabras para contar la historia que habían creado partiendo de la premisa, lo que se buscaba era ponerlos en una situación en la que tuvieran que usar la creatividad para desarrollar la tarea.

Figura 2

Actividad “se pasó una hora buscando el calcetín rojo”



Nota. Autoría propia

- Miró por el ojo de la cerradura: Al igual que la actividad anterior los estudiantes debían atender a la premisa “ miró por el ojo de la cerradura”, luego de analizar dicha frase, tendrían que responder a las preguntas ¿quién miró por el ojo de la cerradura?¿por qué miro? y por último ¿que vio? en cuanto tuvieran las respuestas en su mente debían redactar un cuento de 500 palabras donde hilaran las respuestas de estas preguntas para construir una historia. Sin embargo en este punto no solo se buscaba que ellos demostrarán su creatividad sino también que habilidad tienen para atender a parámetros y solicitudes específicas, además de subir la extensión de la historia.

Figura 3

Actividad “Miró por el ojo de la cerradura”



Nota. Autoría propia.

- Venga que no le voy a hacer nada: para la actividad de la tercera semana se buscó generar una entrevista ficticia realizada a los villanos de un cuento clásico, con esto se buscaba estimular la creatividad de los estudiantes, por eso fue necesario escoger dichos relatos, ya que como es algo que llevan viendo y oyendo hace mucho, se pretendía ver que tanta habilidad creativa tenían a la hora de sacar una historia establecida e implantar una nueva.

Figura 4

Actividad “Venga que no le voy a hacer nada”



Nota. Autoría propia.

- No tiene una de vaqueros: La última actividad desarrollada consistió en ver dos películas que contarán con el mismo actor de protagonista y explicar de qué manera esta persona pudo haber terminado en las situaciones que se presentaban, con esto se

buscaba que los estudiantes implementaran la creatividad y la reinterpretación para desarrollar un escrito de 500 palabras.

Figura 5

Actividad “¿No tiene una de vaqueros?”



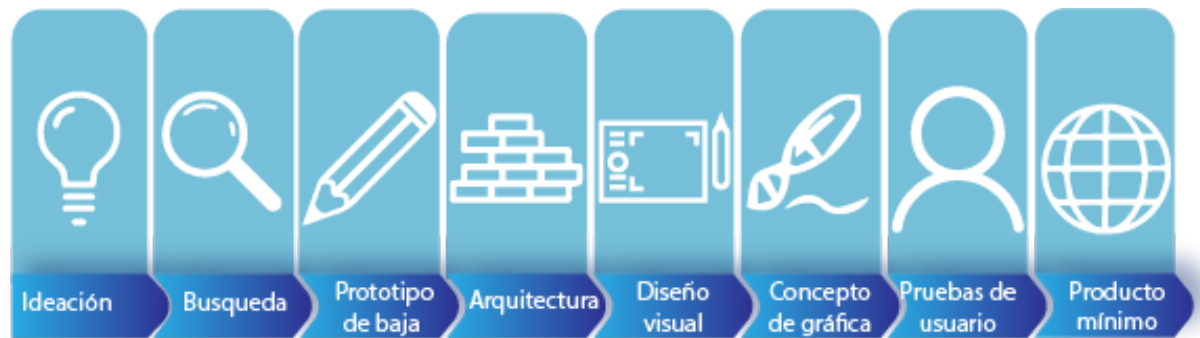
Nota. Autoría propia.

La elaboración de Enigma se fundamentó en las fases de diseño basado en el usuario donde se explica que este proceso se divide en 8 partes; diseño de Experiencia de usuario (ideación), búsqueda, prototipo de baja, arquitectura de la información, diseño visual, concepto de gráfica, pruebas de usuario y por último el viable, estas deben ser analizadas y desarrolladas correctamente si se quiere que el resultado final tenga el asentamiento y uso

para el cual fue creado, estas fases serán explicadas como se usaron durante el diseño del producto en el apartado propuesta proyectual.

Figura 6.

Fases de diseño basado en el usuario.



Nota: Autoría Propia.

Con respecto a las fases anteriormente mencionadas Trujillo, aguilar y Neira(2016) dicen que en la fase de la ideación el principal enfoque es la recolección de datos, esto se puede realizar por medio de uno o varias ideas puedan desarrollar correctamente las tareas designadas para dicho proyecto. En la segunda parte es decir en la búsqueda, se intenta por medio de los datos recolectados anteriormente mencionados generar un espacio que permita poder aclarar o establecer las necesidades presentes de los usuarios, para la tercera parte, es necesario establecer un punto de partida para que de esta manera pueda facilitar los procesos de creación venideros, la siguiente, hace parte de la formación del espacio en este caso Enigma, para la arquitectura de la información ya es necesario tener claro la mecánica y el objetivo para de esta forma establecer qué es lo más importante y de esta forma dar un hilo conductor a las personas, en el diseño visual lo que requiere es crear la gráfica que va a acompañar el producto es decir en este caso el logo, la paleta de color, la gráfica complementaria, tipo de fotografía, etc. El concepto de gráfica o también conocida como interfaz de usuario (IU) Busca por medio de las fases iniciales generar que el espacio sea más cómodo para que de esta manera la usabilidad sea más agradable a la vista del consumidor, lo

que se realiza en la penúltima fase es mostrar el producto ya realizado a los usuarios por última vez para que sean ellos quienes busquen posibles fallas o aciertos que se tengan y por último la presentación final del proyecto a todo aquel que lo necesite.

Con los resultados obtenidos de las actividades que se realizaron con los estudiantes se interpreta que es importante tanto para ellos como para los docentes realizar dinámicas más allá de presentar una hoja llena de instrucciones y esperar que ellos desarrollen tareas, es por esto que las actividades anteriormente expuesta lograron demostrar que hubo una mejor aceptación de las actividades frente a actividades que presentó el docente en oportunidades previas a la realización de la muestra, alguno de los resultados fueron los siguientes:

- Se encontró que los estudiantes responden a las piezas visuales de manera adecuada.
- Cada uno entregó las historias de forma satisfactoria.

Figura 7.

Historia de un estudiante.

Todo era color de rosa, se aproximaba el gran día, "la gran festividad", era en aquel momento donde todo estaba preparado para las vacaciones de verano, decenas de estudiantes de la Manhattan University, inauguraban el comienzo de las vacaciones con una salida al gran lago de "Fuego", la gente solía llamarlo así por sus peculiares y únicos colores que se evidenciaban solamente en este lugar, además, era un sitio que cargaba con una gran cantidad de misterios, y aun más cuando uno se adentraba en las profundidades del bosque y se encontraba en una cabaña, que según las afirmaciones de las personas era habitada por un hombre de gran fealdad, que con una sola mirada, era imposible dar un grito de "AUXILIOOO", ya que la persona quedaba completamente asustada y en ocasiones los animales del bosque con tan solo verlo; corrían sin mirar atrás, a sus madrigueras; tratando de buscar refugio ante terrible espanto que habitaba aquella cabaña, misteriosa y desolada. El misterio y la curiosidad se apoderaron de una pareja de enamorados, Raquel y Mike, dos jóvenes que al enterarse de la tan famosa cabaña del bosque, decidieron emprender el camino con el que sus vidas estaban en juego, Ellos iban en busca de aquel hombre que habitaba ese desolado lugar, donde era imposible no sudar o entrar en un estado de nervios o incertidumbre, si de entrar a aquel lugar se trataba.

Raquel y Mike se acercaban a la cabaña con gran curiosidad sin saber con que se iban a encontrar, en total silencio fueron caminando por el pequeño camino que dirigía a aquel espantoso lugar, Mike en su rol de hombre le dice a Raquel que guardara la espera mientras él se acercaba a un orificio ubicado en la parte derecha de la desgastada puerta, de donde salía un poco de luz, dando pasos de avance sus piernas temblaban y su lengua se hizo tiesa, sin contar que bellos se pusieron como piel de gallina, era el momento preciso para pensar que en el tan famoso lugar, no se respiraba una atmósfera agradable, sino de tristeza, abandono y terror, tras varios ruidos escuchados desde los interiores de la cabaña; Mike se acerca y "miro por el ojo de la cerradura" al observar lo que se contenía dentro, el horror paso por sus ojos al ver un conjunto de cuadros con retratos de personas mirándolo fijamente, unos tenían el rostro completo, pero otros, no en su totalidad. A unos le faltaban sus ojos, a otros parte de sus dientes y a otros todo el rostro.

Cansado, confuso y aterrorizado, sin poder expresar aquella tortura despistante, lanza un grito "Raquee!!!!!!", su enamorada se acerca a toda prisa y observa que su pareja estaba tendida en el suelo, cubierto con una manta y ensangrentado sin embargo en su momento de angustia se despierta debido a la gran luz que entraba por la ventana de su casa, abre sus ojos y se da cuenta que todo no era más que una pesadilla.

Nota. Resultado de las pruebas hechas a los estudiantes

- Expresaban que aunque estuvieras escribiendo el hecho de hacer actividades que no son comunes entre sus docentes les parecía más fácil de completar dichas tareas.

En este punto hay que aclarar que debido a la extensión de las sesiones y de las pruebas implementadas en los estudiantes no se ha podido demostrar que dichos ejercicios les ayuda a la comprensión de textos académicos e investigativos.

6. Estado de la cuestión

6.1 Marco teórico

6.1.1 Representación social

Las representaciones sociales son sistemas cognitivos lógicos, los cuales sirven para orientarse y definirse en un ámbito social y delimita la manera como los individuos se comportan dentro de un entorno social, asimismo acota el comportamiento de la conciencia colectiva y brinda de alguna manera la percepción global o común de la realidad según Moscovici (1979) las representaciones sociales están compuestas por un sistema o grupo de valores y nociones que brindan a los sujetos las herramientas para encaminarse en un contexto social y material.

Por otro lado Knapp, Suárez y Meza (2003) estipulan que la teoría de la representación social permite a los individuos enfocar la construcción de su realidad tomando de igual manera las consideraciones cognitivas, de este modo pretende mostrar una nueva forma del hombre como resultado de su conocimiento y sus preocupaciones de su ámbito social.

Esta teoría establece que existen formas de pensamiento individual o colectivo que permiten a los individuos obtener una conciencia común de su entorno, es por esto que Villarroel (2007) explica que las sociedades hacen una actividad mental continua con el fin de ubicarse en una relación con los eventos, procesos, objetos o situaciones que les generan

interés o preocupación, es por esto que no se puede tomar como una actividad individual y de esta manera la parte social interviene de diversas maneras de la forma puntual como actúan los sujetos y grupos.

La manera como se construyen estas representaciones sociales es de diversas maneras y formas como se explicó anteriormente no se puede hablar de una sola representación, puesto que dependiendo del lugar donde se esté tomando la muestra o revisando la sociedad se encontrará múltiples y diferentes formas de comportamiento de los sujetos como explica Villaroel (2007) lejos de encontrar un mecanismo o fenómeno explícitamente diferenciado se pueden encontrar un conjunto de experiencias y conocimientos dados por un experiencia empírica.

La importancia que tienen las representaciones sociales en Enigma es debido a que pretende mejorar la lectura y escritura, un proceso que de cierta manera es nato en una sociedad, sin embargo es necesario saber y establecer una claridad conceptual a la hora de exponer temas y actividades, puesto que según como se expresa en párrafos anteriores no todas las personas se sienten identificadas de la misma forma.

6.1.2 Aprendizaje significativo

Por muchos años se pensó que el hecho de aprendizaje era sinónimo de cambio de conducta pero esto era un creencia errónea ya que va mucho más allá de esta simple definición, debido que el aprendizaje es un cambio de experiencia y de formas como se interpreta el mundo es por esto que Salas (2012) establece que es imperativo para la educación que las generaciones venideras desarrollen estrategias y habilidades cognitivas y metacognitivas debido a que con estas se permiten llegar a un nivel de aprendizaje significativo.

De esta manera Rivera (2004) declara que el aprendizaje significativo se basa en el descubrimiento que hace el alumno en lo que se llama como transformación o lo que se

conoce como conocimiento previo, es decir un descubrimiento que está ligado a los gustos personales motivaciones o experiencias que tiene el alumno y menciona que:

Los requisitos básicos a considerar en todo aprendizaje significativo son:

- Las experiencias previas (conceptos, contenidos, conocimientos).
- La presencia de un profesor mediador, facilitador, orientador de los aprendizajes
- . - Los alumnos en proceso de autorrealización.
- La interacción para elaborar un juicio valorativo (juicio crítico).(p. 2).

Es por esto que es importante que el aprendizaje significativo pues permite una utilidad al nuevo conocimiento adquirido teniendo en cuenta el conocimiento que se tenía previamente. Sin embargo es importante aclarar que no se puede obtener aprendizaje significativo sin las herramientas de enseñanza significativa correctas puesto que sin estas se puede caer en la educación repetitiva y por ende mecánica Palmero (2011) dice que “El material tiene que tener significatividad lógica, pero eso no basta. Una vez que el significado potencial se convierte en un contenido cognitivo nuevo para el alumno, como resultado de un aprendizaje significativo, entonces habrá adquirido para él significado psicológico.”(p. 37-38).

Lo anteriormente mencionado es valioso para este proyecto y sobre todo para la implementación del portal Enigma puesto que es importante desarrollar correctamente estrategias de comunicación, es por esto que los procesos creativos son necesarios ya que permiten mostrar de otra manera las falencias y oportunidades que tiene cada persona, siendo esto último lo más importante en esta fase inicial, pues se requiere que las personas puedan ver y analizar en su interior cuáles son sus falencias para de esta manera poder desarrollarlas y superarlas correctamente.

6.2.1 importancia de la lectura

La lectura es una actividad imprescindible e importante en la vida de cualquier persona puesto que por este medio se permite a sí mismo adquirir nuevos conocimientos y así entrar en un proceso difícil pero importante como es la educación, sin embargo es imperativo más allá del hecho de leer, comprender lo que se está leyendo es por esto que Villavicencio (2015) expresa que la comprensión es importante para los estudiantes debido a que con esto son capaces de seguir aprendiendo por sí mismos permitiéndoles jugar un papel importante y constructivo para ellos y para la sociedad en que se encuentran.

Así mismo Dris (2011) estipula que la escritura sigue siendo el mejor camino para la obtención de nuevo conocimiento, el incremento de la inteligencia y la educación voluntaria, leer rápidamente y con un alto nivel de comprensión es el instrumento esencial para el aprendizaje y la productividad, puesto que no solo provee información si no que estructura, estableciendo hábitos de reflexión, esfuerzo, análisis y concentración haciendo disfrutar, distraer y entretener a quien practica este hábito.

Sin embargo se debe aclarar que para que el desarrollo de la habilidad de la buena lectura se vea reflejado, es importante la comprensión lectora, ya que como lo plantea Dris (2011) es quizás la competencia más importante para el correcto aprendizaje en las personas puesto que tenerla es esencial para el desarrollo de todas las áreas del conocimiento.

En lo que a la comprensión textual respecta, esta se configura como un proceso secuencial y jerárquicamente operativo de organización de datos semántico-textuales (Bock, 1978) con inclusión de datos cognitivos extraídos de la memoria.

Como se expresa en este capítulo es necesario la lectura para que de esta manera se pueda seguir creciendo en conocimiento, perfeccionando habilidades previas y futuras, sin embargo no es solo leer, es necesario comprender, interpretar y reinterpretar lo leído para así poder sacar el conocimiento suficiente.

6.2.1.1 Comprensión lectora.

La comprensión lectora es la herramienta o camino por el cual el lector comprende y reinterpreta un texto teniendo como base sus conocimientos previos, es por esto que es importante para el receptor del texto comprender las palabras ya que con esto decodifica las frases para así captar el significado del texto sin importar la longitud del mismo, con respecto a esto Caceres, Donoso y Guzman (2012) argumentan que la comprensión lectora es una de las destrezas más importantes en el desarrollo de las personas, puesto que esta supone que el encaminamiento al aprendizaje de múltiples áreas del conocimiento, es por esto que formarse como un lector capaz es un reto para todo el mundo, ya que con este campo se estipula la base del saber y el desarrollo adecuado del lenguaje no solamente con palabras oraciones o frases si no que permite la comprensión del contexto socio cultural.

Salas (2011) sugiere que la comprensión lectora implica la habilidad de entender y reinterpretar una vasta variedad de textos, así como dar sentido a lo que se ha leído relacionándolo con el entorno en que estos aparecen.

Cabe aclarar que la idea de comprender un texto se divide en varias categorías como lo expresa Ramirez (2017) el leyente puede interpretar la información de manera literal (concentrándose en la textualidad del texto), crítica (fundamentándose en el conocimiento previo que se tiene) y especular (leyendo e intuyendo entre líneas la información). No obstante para Manuale (2007), la comprensión es un estado de capacitación para ejercitar determinadas actividades de comprensión como la explicación, ejemplificación, aplicación, justificación, comparación y contraste, contextualización y generalización (p.17).

Una conceptualización más sobre comprensión lectora, es la de Solé (2006), quien afirma que la comprensión que cada uno realiza depende del texto que tenga delante, pero depende también y en grado sumo de otras cuestiones propias del lector, entre las que más se

podrían señalar como el conocimiento previo con el que se aborda la lectura, los objetivos que la presiden y la motivación que se siente hacia la lectura.

Al mismo tiempo Salas (2012) ratifica que la comprensión lectora es un proceso que requiere ser enseñado y aprendido de una manera formal e informal, de manera lineal o no por medio de un proceso continuo que permita al lector perfeccionar esta habilidad.

Con este acercamiento se puede inferir que aunque este es un proceso personal que de una u otra forma requiere práctica, también se puede estimular con el correcto apoyo y es de esta manera como en Enigma pretende promover por medio de los procesos creativos, pero sobre todo por medio de la colaboración de todo los usuarios que hagan parte del portal y la mejor manera para hacerlo será con el diseño participativo que aportará cada uno al portal siendo una relación de doble sentido dado que Enigma presentarán las convocatorias y los retos y ellos podrán perfeccionar sus habilidades de manera correcta.

6.1.3 Diseño participativo

El diseño participativo o también conocido como co-diseño, es un proceso en el cual todas las partes afectadas directa o indirectamente por el diseño contribuyen en la creación del contenido, dando de esta manera un sentido de pertenencia y propiedad a los usuarios finales siendo este un agente importante en la creación del producto, sin embargo Huerta (2014) menciona que este tipo de diseño es una herramienta potencial en el desarrollo de productos que permite satisfacer a una mayor cantidad de necesidades de los usuarios, al mismo tiempo que unifica una mayor cantidad de perfiles de diferentes campos para así poder trabajar conjuntamente en el proceso de elaboración del diseño, sin embargo estipula que no se puede pensar en co-diseño sin hablar de la co-creación o diseño colectivo, y es aquí donde toma más sentido y validez esta herramienta o corriente pues los usuarios se pueden expresar libremente democratizando la creatividad y la participación al mismo tiempo que permite

experimentar nuevas herramientas y métodos de diseño, de esta misma manera Kastika (2012) citado por Rodríguez Barros manifiesta que:

La co-creación es una intervención compartida que reconoce a la creación como conjunto de acciones e intervenciones vinculadas a la presencia de los otros, tanto para que estimen y registren lo que se hace, como para ofrecer alternativas a la recreación de procesos y de resultados. (p.2, 2016)

Para Enigma es importante el diseño participativo ya que como se expone en este tema, esta es una tareas que desarrollan varias personas para poder llegar a un fin en conjunto y para esto sin embargo no es lo único que se busca para esto es necesario la intervención de los procesos creativos puesto que estos son los que permitirán a los estudiantes participantes de la prueba y a los usuarios finales de enigma poder desarrollar las actividades pensadas.

6.1.3.1 Procesos creativos

Los procesos creativos son las fases que se siguen para el desarrollo o la aplicación de la creatividad o implementación de ideas, sin embargo para poder entender a cabalidad el término es necesario primero entender la creatividad y según la UNAM (s.f.) Este es un proceso dinámico que permite el desarrollo personal del ser humano, sin embargo no es un proceso único e inigualable para todas las personas ya que es cambiante dando la posibilidad a las civilizaciones de evolucionar y desarrollarse culturalmente. No obstante, Peñaherrera y Cobos (2012) plantean que la creatividad no es un factor solamente de genios o personas virtuosas, por el contrario, esto es una facultad de cualquier ser humano que imagine, sueñe, transforme o conciba cosa por mínima que sea.

Según la definición de creatividad presente en el párrafo anterior, se puede seguir con la idea de procesos creativos y estos como cualquier proceso tiene unos pasos o lineamientos que permiten el desarrollo total de este, es por esto que Wallas (1926) plantea en su obra *El*

arte del pensamiento, que existen diversos pasos que facilitan el cumplimiento de dicho proceso: Incubación, iluminación, verificación y realización.

Figura 8

Etapas del proceso creativo



Nota: Autoría propia.

6.1.3.1.1 Escritura creativa

A lo largo de los años el tema de la escritura fue para muchos un tabú debido a que no es una cultura muy popular en muchas instancias de la sociedad y aunque sea difícil de creer la escritura es mucho más que solo signos de puntuación, ortografía y corrección es por esto que por muchos años las personas que se dedican a hacer este tipo de contenido, se han reunido para mejorar y perfeccionar estas habilidades y según como lo dice Orrantia (2012) se pensó

durante muchos años que los escritores recibían sus dones de la inspiración, como un llamado divino. Un talento que hacía que el escritor fuera un vehículo para algo poderoso que se manifestaba a través suyo, sin que él o ella fuera consciente de qué era lo que estaba logrando, y el solo hecho de pensar en una carrera para aprender a escribir —así como existe la de Artes Plásticas, para aprender a ser un artista— generaba molestias e incredulidades en muchos.

Es por esto que para facilitar el desarrollo de esta habilidad se ha desarrollado una práctica que permite a los escritores desarrollar cuentos, historias o cualquier material escrito más dinámico, creativo, fantástico y expresivo que facilita al lector ser enganchado, como se plantea en el libro “La Escritura Creativa” aquí el autor dice que la escritura creativa es una actividad muy compleja, compuesta de muchas etapas diferentes y en la que intervienen procesos cognitivos de todo tipo.

Cuentos (1991) indica que la gran mayoría de los investigadores están de acuerdo que al menos son necesarios cuatro fases de proceso cognitivo:

- Planificación del mensaje.
- Construcción de las estructuras sintácticas.
- Selección de las palabras.
- Procesos motores.(p.2)

6.1.5 Interfaz de usuario (UI)

A esto se le conoce por ser el medio por el cual el usuario es capaz de comunicarse o tener contacto con la máquina, el equipo o el dispositivo. Con el fin que este proceso se desarrolle correctamente es necesario que sea intuitivo, amigable y fácil de usar y accionar a esto se le conoce como usabilidad, Fernandez, Angos y salvador (2001) mencionan que la interfaz de usuario es el medio de comunicación que posee un usuario con un sistema

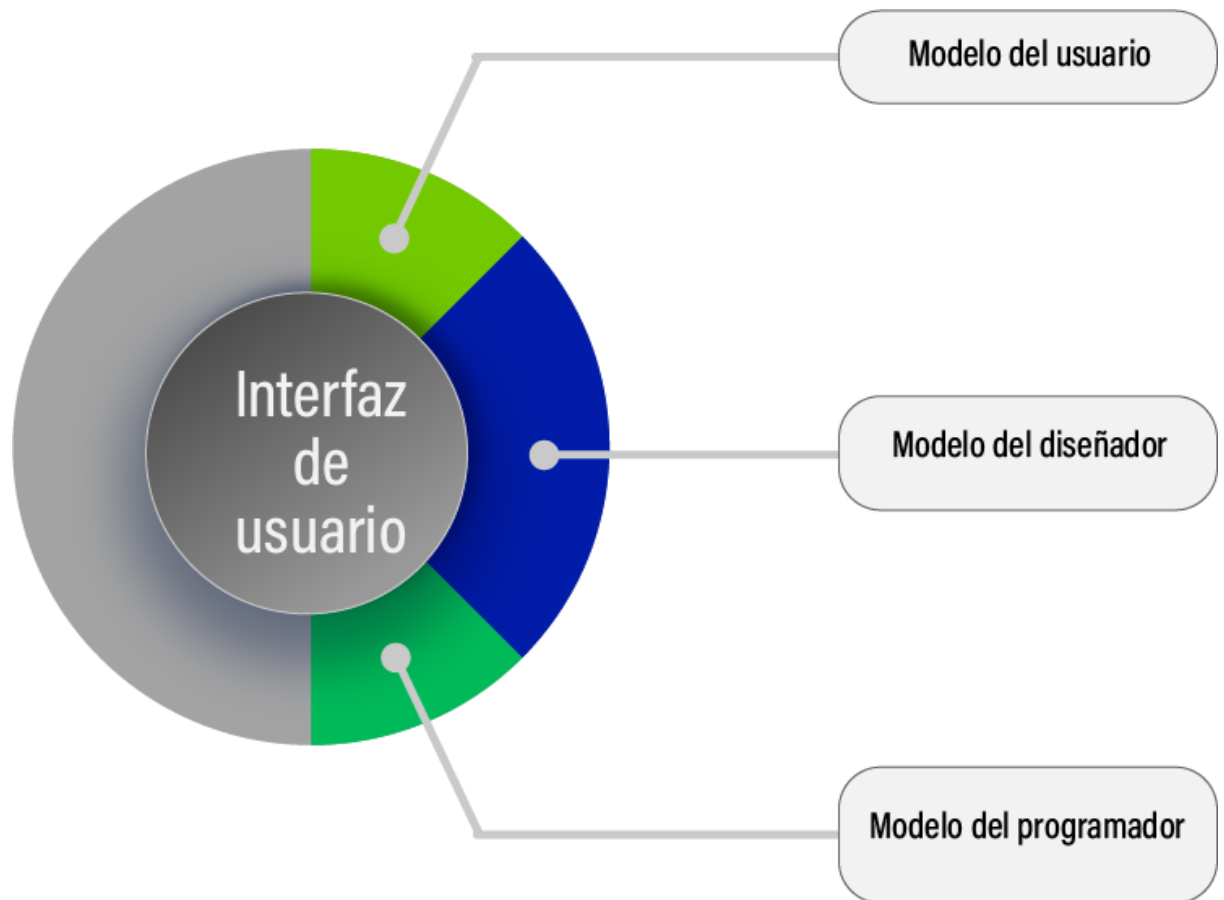
informático y como ejemplo postula el uso del mouse o ratón en una computadora permitiéndole a la persona usuario poder hacer uso correcto del dispositivo.

Gomez (2014) señala que para que una interfaz de usuario sea exitosa, esta le debe permitir al consumidor hacer uso de esta sin necesidad de ayuda, así mismo que este debe encontrar las respuestas el solo de lo contrario se frustrara con el producto y por ende se culpará de no poder hacer uso correcto del mismo, adicionalmente añade que existe un modelo de tres fases que permite predecir o explicar el comportamiento de los usuarios:

- Modelo del usuario: Tiene una expectativa esperando que este se comporte de alguna manera en específico, se puede conocer el modelo del usuario por medio de un análisis cualitativo, permitiendo al hacedor realizar cambios para que sea más exitoso el uso del producto.
- Modelo del diseñador: Es el encargado de mezclar las necesidades del usuario, sus conocimientos y las habilidades del programador para así poder dar forma al proyecto, se considera que este está en un punto medio entre el usuario y el programador.
- Modelo del programador: en esta última fase se observa la parte más fácil de visualizar, puesto que está compuesta por los elementos que se manejan indiferentemente de cómo sean conocidos por el usuario, es decir lo que el programador conoce como base de datos quizás para el usuario sea la agenda y este es el papel del programador pues es el encargado de ocultar elementos básicos a simple vista para que sea mucho más fácil consumir lo construido.(p. 9)

Figura 9

Interfaz de usuario



Nota: Autoría propia.

Con esto se puede concluir que la interfaz de usuario es eso que permite al consumidor final poder hacer uso correcto de lo que se le está presentando siendo esto parte importante en la presentación del portal web Enigma, pues con esto se puede asegurar que el objetivo principal que tiene Enigma para apoyar el desarrollo de las habilidades de lecto escritura se vean reflejadas correctamente, sin embargo es necesario que el portal tenga la usabilidad correcta y por otro lado que los usuarios puedan acceder a él.

6.5.1 Usabilidad

Es importante aclarar este término, puesto que es recurrente en el mundo y sobre todo en el ámbito digital, ya que se refiere a la facilidad con que se interactúa o se utilizan las

herramientas que se tienen a disposición para así sacarle todo el provecho y lograr cumplir con el objetivo para el cual fue diseñado dicho elemento, herramienta o dispositivo, Capece (2010) dice que la usabilidad es aquella facultad que debe tener un producto o servicio para que la mayor parte de las personas que quieran usarlo lo puedan hacer, esto debe ser logrado por medio de la eficacia, la eficiencia y la satisfacción, siendo la eficacia la forma como el usuario pueda lograr completa y precisamente el objetivo, por supuesto no solo existe un solo tipo de usabilidad puesto que esta puede ser objetiva o subjetiva Hassan (2017) habla de la parte objetiva como el lugar de la usabilidad que se puede medir por medio de la observación y que a su vez esta se subdivide en:

- Eficacia: Que tan bien puede el usuario desarrollar la tarea
- Facilidad de aprendizaje: Esta define la capacidad que tiene el usuario de aprender sobre lo que está realizando.
- Recordación: Esta cualidad se define como la destreza que tienen para poder utilizar el producto después de llevar tiempo sin utilizarla.
- Eficiencia: Aquí es donde se mide si realmente el producto es funcional para el usuario permitiéndole desarrollar la tarea para la cual fue diseñado el producto.

De la forma subjetiva también se encuentra que esta se divide en satisfacción y es acá donde se logra ver que tan feliz quedó el usuario al utilizar el producto teniendo en cuenta que tan fácil y agradable le ha parecido realizar las tareas con dicho artículo.

Es por esto que la usabilidad es lo que va a permitir al portal poder ser usado de manera correcta para lograr esto fue necesario la creación de una arquitectura de la información coherente y precisa para que así los usuarios puedan navegar sin perderse en cada una de las pestañas permitiéndoles encontrar lo que buscan además de generar empatía con Enigma.

6.5.2 Accesibilidad

La accesibilidad es la virtud que tiene cualquier persona de poder hacer uso de productos o servicios de la misma manera que lo hacen los demás, así mismo de proporcionar la posibilidad de acomodarse a todas las necesidades presentes en los usuarios indiferentes de las limitaciones propias de cada uno; Lopez (2016) establece que el término accesibilidad aunque sí es cierto que se implementa en gran medida al ámbito digital, no solamente afecta este, pues, es aplicable a cualquier tipo de entorno en donde se busque que alguien haga uso de algo, así mismo plantea que también va ligado a la idea de supresión de barreras de cualquier tipo para aquellas personas que tengan cualquier tipo de limitación tanto física como mental. Es pertinente aclarar que existen limitaciones que pueden evitar que se complete totalmente esta tarea y por esto que es sustancial tener en cuenta las diferentes características, limitaciones o imposibilidades físicas externas o internas de cada grupo, es por esto que Hassan (2017) recomienda que para que algo sea accesible debe ser perceptible, operable, comprensible y robusto.

De esta forma el término accesibilidad va ligado al término usabilidad, sin embargo son dos palabras totalmente diferentes ya que mientras que la usabilidad habla de la facilidad que tiene el usuario con la aplicación, la accesibilidad determina que tanta comodidad tiene para poder obtener acceso a esta, esto también agrupa todas aquellas limitaciones individuales que presente el usuario. Lo que esto indica es que mientras la usabilidad se piensa para un audiencia objetiva con determinadas características la accesibilidad implica diseñar para la pluralidad y la heterogeneidad de exigencias generales de la población, Sin embargo la accesibilidad no solamente determina las dificultades físicas o psicológicas que puede presentar el usuario, también determina la oportunidad que tiene para poder usarla independientemente del dispositivo, el sistema operativo o incluso el navegador.

6.1.6 Innovación

Se plantea que innovación es la aplicación de nuevas ideas a lo que ya está, implementando cambios o novedades con el fin de ser útiles para mejorar cualquier tipo de producto o servicio, con respecto a esto Rodríguez (1999) expresa que no solamente se puede hablar de innovación en el ámbito tecnológico, por el contrario, este término puede ser acuñado a la capacidad o virtud de mejorar algo tomando como base un precedente y que es a su vez una actividad de desarrollar y por otro aplicar nuevos conocimientos a algo establecido, adicionalmente tiene dos fases las cuales se consideran que son las primordiales las cuales son la ideación y la explotación, la ideación consiste en la creación de nuevo conocimiento y en la fase de explotación es buscar la manera para que estas ideas puedan ser comercializadas de manera correcta y oportuna.

De otra manera se encuentra que Mulnet (2005) establece que la innovación es un cambio que permite un cambio de valor de algo, sin embargo esta es una definición muy ambigua y de cierta manera general, es por esto que argumenta que para ser más preciso se puede presentar como el resultado de nuevas ideas que permiten la materialización de nuevos productos o servicios que dan un valor agregado o nuevo a lo ya existente.

6.2 Estado del Arte

Para el desarrollo de esta investigación se dividió la búsqueda de tesis de grados de maestría y doctorado primordialmente, además de artículos investigativos de carácter académico, estos fueron divididos en tres grupos: Escritura creativa, procesos creativos y portales educativos, las categorías anteriormente mencionadas atienden al objeto de estudio y propósito que tiene el portal web Enigma.

Dentro de las investigaciones se encontraron características y dinámicas que ayudan a los procesos creativos en general y un espacio en donde alojarlos, es por esta razón que este

capítulo mostrará, a groso modo, la metodología implementada en cada una así mismo como las conclusiones de dicha investigación y las conclusiones generales de cada trabajo.

6.2.1 Escritura creativa

De este modo se empezará tratando la investigación para optar el grado de doctora de la estudiante Rosana Acquaroni Muñoz (2008), quien desarrolló la incorporación de la competencia metafórica (cm) a la enseñanza-aprendizaje del español como segunda lengua a través de un taller de escritura creativa: estudio experimental cuyo enfoque utilizado en esta investigación es descriptivo comparativo.

Este es un grupo experimental compuesto por un grupo de 16 estudiantes del IES-MADRID, este grupo no se pudo seleccionar aleatoriamente ya que se realizó un examen para evaluar las capacidades de cada estudiante y así escoger a los que mejor se adecuen al procedimiento. Por ende es un diseño pre-experimental lo que le permitió al investigador poder jugar con las variables, aspecto que dificulta la validez del estudio.

Por otro lado se trata de grupos intactos, lo que señala que tiene repercusiones positivas y negativas para el desarrollador pues no tiene la certeza que la muestra sea homogénea y por otro lado significa que no se puede igualar la muestra a un ambiente educativo normal.

El desarrollo de la investigación se llevó a cabo durante un periodo académico de 3 meses con una frecuencia de dos sesiones por semana con una duración de cada semana de 80 minutos, se realizó un pre-test para revisar las capacidades de los estudiantes y un post-test para revisar sus avances después de haber realizado la prueba, lo que lo convierte en un diseño longitudinal de medidas repetidas; y por último se emplea un diseño colectivo que permite jugar entre la investigación cualitativa y cuantitativa.

Al finalizar la investigación se encuentra que la manera de recopilación de datos se realiza de manera estadística y de las múltiples variedades que se encuentran en este camino, se desarrollan los resultados de manera descriptiva (resumir datos obtenidos) y de manera inferencial (extraer conclusiones). Después de decidir el tipo de herramienta que se utilizará para la recolección de datos se descubrió que el grupo que estaba bajo revisión desarrollo mayores habilidades metafóricas, lingüísticas y escritas que el grupo al cual no se le realizó seguimiento, cabe aclarar que en el desarrollo del pre-test no se encontraron grandes rasgos diferenciales.

Se puede observar que se han establecido de una manera muy completa los objetivos propuestos dentro de esta tesis doctoral, exponiendo las competencias necesarias para el desarrollo de la lengua española como segunda lengua. Adicionalmente es imperativo aclarar que respecto a las habilidades lingüísticas-escritas que tienen los estudiantes antes de la muestra, es decir el pre-test, se encontró una ampliación y conocimiento frente a factores necesarios para el uso correcto de esta lengua.

Por otro lado, en la investigación *La literatura creativa en el ámbito universitario: Taller de narrativa*, por la estudiante de doctorado Cristina Cerrada Ortega (2014), la metodología empleada para el desarrollo de esta tesis doctoral se establece bajo un taller de escritura creativa que se compone de siete fases las cuales tienen dos objetivos principales, el primero, que los aspirantes a escritores tengan disparadores creativos que les permita tener libertades de creación literaria necesaria para la creación de piezas escritas y por otro lado tener una escuela de retórica y el anejo del arte poético. Sin embargo, el taller propuesto no quiere que los participantes busquen una perfección literaria, por el contrario, lo que se desea es que se establezca una práctica, llegar a encontrar un proceso de creación fuera de la idea de desarrollar o crear una gran obra. Recapitulando, estas siete fases buscan traer los mecanismos mediante el cual el aspirante a escritor transfiere las ideas presentes en su mente

al papel, es por esto que se disponen fichas que buscan dar una serie de recomendaciones y enseñanzas que, según la autora, son pertinentes y por lo cual extiende una bibliografía muy amplia para que así los participantes puedan tener un precedente de lo que ya se ha teorizado y creado.

Esta investigación fue la única de las que se buscaron que no tuvo una fase de desarrollo en cuanto a implementación con sujetos de prueba, sin embargo, la autora concluye esta tesis de una manera muy poética quizás, explicando que no hay manera lineal o rígida de poder enseñar la escritura creativa, es necesario dejar fluir una serie de sentimientos de pensamientos o creencias con el fin de crear piezas únicas; explica que en el mundo no se puede aspirar a ser o desarrollar habilidades que ya son parte de otra persona, también expresa que en este tipo de talleres es innecesario que se le diga a los participantes que hacer, puesto que para ello sería bueno entrar a una fuerza armada en donde lo que se requiere es que sigan órdenes. No existe un manual para explicar cómo se crea una novela única y perfecta bajo un canon perfecto, cada escrito está compuesto con un alma, ese fragmento que le permite al lector y por supuesto al escritor desarrollarse y sentirse identificado, es un plus de un trabajo bien desarrollado.

Para concluir esta sección, el último, es un artículo de investigación de los estudiantes Pedro Félix Novoa Castillo, Luzmila Lourdes Garro-Aburto, Yrene Cecilia Uribe Hernandez, Rosalinn Francisca Cancino Verde y Yency Petronila Ramirez Maldonado (2020) el nombre de este artículo es *Escritura creativa con dispositivos móviles en estudiantes universitarios*, la presente investigación se realizó mediante el paradigma neopositivista acotado a un método cuantitativo y el método empleado fue el hipotético deductivo, esta fue implementada en un grupo de 360 estudiantes de ambos sexos de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, la muestra se desarrolló de forma aleatoria en las 5 áreas de estudios generales y se dividió en dos grupos de la misma cantidad de estudiantes, es decir 180, para así tener el

grupo experimental y el de prueba, fue desarrollada en 4 sesiones repartidas en un semestre académico y desarrollado por 3 tutores para así realizar la inspección de los escritos además de utilizar herramientas digitales tales como google docs y un grupo de Facebook creado para este fin, aquí se revisaba el progreso creativo a la hora de escribir de cada estudiante.

Los resultados de esta investigación se dividieron en dos partes, los descriptivos, en donde se muestra que a diferencia del pre-test y el post test se encuentran grandes diferencias entre el grupo experimental y el de prueba dando como resultado que los estudiantes que hicieron parte de la prueba después de las 4 sesiones extendidas en los 6 meses tuvieron un avance en la manera de escribir dada por el uso de dispositivos móviles. Por otra parte los resultados inferenciales se concluye que el uso de dispositivos móviles favorece la mejoría de la escritura creativa así mismo como la cohesión y la coherencia a la hora de desarrollar textos de forma creativa.

Para la conclusión de esta investigación se encuentra que los dispositivos móviles como herramienta y entorno, mejoran la producción de la escritura creativa así mismo como la coherencia y la cohesión ya que permiten el desarrollo correcto, pues tiene herramientas como la corrección diversa. Sin embargo se encuentra que no muestra una diferencia contundente en los textos académicos, quizás sea por la brevedad de los escritos o una postura conservadora de los estudiantes frente a la corrección de sus cuentos.

6.2.2 Portales educativos

Ya que Enigma quiere contribuir al mejoramiento de los procesos creativos por medio de la lectura y escritura, se vuelve indispensable buscar antecedentes frente a este tema, es entonces cuando se hizo la búsqueda de diferentes tesis de maestría, doctorado y posdoctorado, así como artículos de investigación, y fue allí donde se encontraron dos tesis de doctorado y un paper académicos que serán descritos a continuación.

La doctora Carolina Patricia Barría Lobos (2017) en su investigación *La incorporación de los TICS en los centros educativos y sus efectos en los procesos de enseñanza y aprendizaje* desarrolla su tesis de doctorado, donde se implementaron 7 centros educativos de Granada, capital en donde se utilizaron para esta prueba 496 alumnos de los grados quinto y sexto, entre los años 10 a 12, también constituido por 22 profesores que desarrollan el rol de tutores.

Esta investigación obedece a un modelo no experimental, debido a que no manipula ninguna variable y es de tipo descriptivo explicativo desde un enfoque cuantitativo, teniendo en cuenta variables independientes y dependientes tanto para los estudiantes como para los profesores que hacen parte.

Para la medición de la prueba se implementó un cuadernillo con 149 preguntas que debería desarrollar cada alumno con un tiempo de 45 minutos en supervisión con el profesor-tutor, esto con el fin de evaluar las capacidades de cada uno cuando realiza una tarea educativa didáctica, todo esto está basado en el modelo de autorregulación propuesto por Pintrich.

Entre los resultados encontrados en el desarrollo de esta investigación se encuentra que los estudiantes señalan que aprender es comprender lo que se está estudiando y que categorizar los estudiantes entre estudiantes buenos o malos no aporta nada bueno al desarrollo correcto del aprendizaje, asimismo consideran que ajustar o mejorar la forma de enseñanza del docente aporta al aprendizaje de los alumnos, del mismo modo añaden que en cuanto al tema de las evaluaciones es mucho más nutritivo para ellos que se les haga una retroalimentación y se les permita estar presente o tomar criterios a la hora de evaluarlos, así desarrollan habilidades críticas que fomenten el buen aprendizaje.

De acuerdo con los resultados obtenidos de esta investigación se pudo concluir que los estudiantes determinaron que el uso de las TICs les permite mejorar sus procesos de

aprendizaje, además de conocer sus procesos de aprendizaje, ejecuta planifica y modifica sus actuaciones académicas de una manera autorregulada, y por último que es importante la implementación de este factor tecnológico para favorecer el rendimiento académico.

Otra tesis encontrada tras hacer la búsqueda fue la del doctor Felipe Gértrudix Barrio (2010) el en su tesis *Diseño, aplicación y análisis de un modelo para la enseñanza de la música*, aplica la metodología descriptiva univariable por medio de un análisis comparativo descriptivo con un enfoque mixto (cualitativo y cuantitativo), debido a que el tema de interés era la opinión de estudiantes frente al uso de la tecnología como recurso del método de trabajo, así como revisar si los contenidos digitales educativos pueden trascender a buenos resultados conceptuales.

Como método de recolección de datos se hace uso de cuestionarios y entrevistas a los 288 estudiantes de 6 colegios de Madrid y los 6 docentes encargados de revisar y dar tutorías a la muestra, esto será desarrollado mediante un pre-test, tratamiento experimental de un poster (para los estudiantes) y en cuanto a los profesores se realizará una entrevista abierta dividida en dos partes, la primera, antes de realizar la prueba y la segunda al finalizarla. Tanto el pre-test como un pos-test evidenció dos cuestiones relacionadas con el contenido del trabajo y la actitud del estudiantado frente a diferentes aspectos.

Los resultados obtenidos de esta investigación demuestran que los estudiantes se sienten mucho más a gusto además de entender y aprender mucho mas facil y rapido los temas tratados durante la clase, sin embargo es imperativo aclarar que no solamente se encontraron respuestas positivas, ya que se descubrieron diversas dificultades tales como problemas frente al software o hardware o inconvenientes con la usabilidad de los equipos, estos resultados fueron obtenidos mediante los cuestionarios que se les proporcionaron antes y después de realizar la prueba.

Las conclusiones establecidas de la investigación dan resultados muy satisfactorios ya que demuestran que los estudiantes tienen un mayor recibimiento y aceptación a los temas tratados cuando se implementan ODEs (Contenidos educativos digitales), así mismo demuestra que aunque el estudiante tenga las capacidades mentales y físicas para poder desarrollar de buen modo los ejercicios propuestos, es claro que es necesaria la presencia de un docente o tutor que facilitan la interpretación de dichas actividades así mismo se demuestra que el uso de las TICs no es suficiente para que los estudiantes obtengan un interés por la investigación.

Para finalizar este segmento se analizó el artículo académico desarrollado por Joaquín Martínez Méndez Francisco Javier Martínez Méndez Rosana López Carreño (2012) al que llamaron *Portales educativos españoles: revisión y análisis del uso de servicios Web 2.0*, para la realización de esta investigación se utilizó como método la observación y se centraron en portales que ofrecen servicios educativos a la comunidad española, fue así como fueron seleccionados 19 portales, teniendo como periodo de revisión 3 meses (marzo a mayo de 2011) y se tuvieron en cuenta 31 productos o servicios a partir del meme de la web 2.0 desarrollado en el libro "*la Web 2.0*" Entre los productos y servicios que se analizaron se encuentran Blogs, podcasts, wikis, aplicaciones en la nube, redes sociales, marcadores sociales multimedia, sistemas de gestión de contenido, contenidos 2.0 y aplicaciones sobre mapas.

Tras analizar los resultados obtenidos de la observación de los portales se puede concluir que la gran parte de estos sitios no cumplen o alcanzan las capacidades finales y que es muy amplia la cantidad que están aún en las fases primarias del desarrollo, también se encuentra que no todos los portales desarrollan o incorporan elementos de la web 2.0 solamente 2 de los 19 hacen este proceso y no es muy notorio.

Los resultados obtenidos de esta investigación no son muy alentadores debido a que los portales aún no entran en su cien por ciento a la web 2.0, sin embargo es pertinente aclarar que no se puede comparar ya que algunos de estos aún no completan sus fases de desarrollo. Así mismo se demuestra que no cuentan con servicios que se podrían implementar tales como podcast, redes sociales profesionales, aplicaciones de mapas y comunidades móviles; y por último se revela que aun estos sitios están divididos en 3 grupos: los portales institucionales, los informativos y los formativos.

6.2.3 Procesos creativos

Este proyecto fue uno de los más interesantes de analizar pues se trata de los bloqueos de la creatividad en artistas visuales. Un estudio cualitativo desarrollado por la doctora María Briz Reyes (2017) en él se establece que la metodología empleada para esta tesis doctoral se desarrolla en el ámbito cualitativo siendo como objeto de análisis el bloqueo creativo, una razón y una consecuencia de múltiples factores que sufren los creativos y no busca extraer conclusiones genéricas, por el contrario la razón de ser es la de profundizar en los diferentes aspectos tomando como base las experiencias de los sujetos de prueba, además de esto busca las experiencias sucesos o hechos que le permitieron a los artistas de prueba poder pasar o superar estos estancamientos es por esto que el investigador debe ahondar no solo en lo que los hace creativos, sino también poder entender las preocupaciones ambiciones y sentimientos de cada persona para así lograr un acercamiento real a la materia objeto de estudio.

La autora con el fin de contextualizar a cualquier persona que se tomara el tiempo de leer este producto cuenta que aunque sí es cierto que existen múltiples actividades ejercicios y textos en torno a la creatividad y todos los factores externo que la afectan, no se ha realizado a profundidad una investigación que se encargará de estudiar los momentos coyunturales que se interponen al desarrollo correcto de la creatividad, es por esto que por

medio de entrevistas a una muestra de expertos se pretende ahondar en los bloqueos creativos en el ámbito profesional siendo este factor el más importante pues define que no se tomará en cuenta personas que tengan las artes visuales como un pasatiempo si no que el mundo creativo sea su piedra angular y su estilo de vida.

Teniendo la participación de 16 artistas que fueron convocados mediante los portales web AVVAC, AVAM y otros, aclarando y dándole la certeza que ni su nombre ni su información personal será divulgada ni grabada durante y después de las entrevistas.

Con la intención de dotar de un rigor científico, la entrevistadora dividió los resultados obtenidos en tres fases: selección de unidades de análisis, codificación de datos y comparación de las unidades de análisis. En la primera fase se encuentran todas aquellas palabras párrafos o ideas clave que surgieran de las entrevistas y de acá surgieron unas nuevas categorías que luego harán parte de la segunda fase del análisis, pues establece vínculos y similitudes para obtener conexiones semánticas y así extraer los datos principales de las entrevistas y reagrupar las sub-categorías dentro de ellas para así dar paso al último paso en donde se intenta responder de acuerdo a cada categoría del bloqueo las preguntas: cómo se ejemplifican, en qué consiste y en qué condición se manifiestan.

Para concluir la autora da un pequeño repaso en cuanto a qué es la creatividad y cómo se manifiesta en los seres humanos, para así darle continuidad al eje central de la investigación en donde determina que el bloqueo de la creación viene ligado a un lapsus enmarcado en una circunstancia problemática para el creador y define que el momento de bloqueo es un aspecto sumamente íntimo en él, ya que intervienen múltiples factores como intervenciones intelectuales y sensibilidades personales. Por otro lado, comenta que la superación de dichos factores son determinantes de cada uno pues dependiendo de factores como la situación sentimental, económica o el estado de salud, cada uno logra superar de maneras diferentes cada bloqueo.

7. Propuesta proyectual.

Este proyecto nace de los estudiantes de pregrado de diseño gráfico después de analizar las competencias de lectura y escritura cuando entran a la universidad, además ver los bajos índices de creación que hay en general en la sociedad colombiana; es así como se plantea una estrategia que pueda ayudar a mejorar estos factores y también ser atractiva visualmente para todo el mundo. De esta manera nace Enigma, un portal que le permite a los usuarios poder disfrutar de convocatorias mensuales en donde pueden participar y mostrar a otras personas lo que hacen además de poder por medio del aprendizaje significativo mejorar sus capacidades creativas y sus procesos creativos, enfocados en la definición y aplicación de conceptos de colectividad, comprensión, reinterpretación y producción creativa de textos.

Dicho lo anterior la manera como será presentado el proyecto es basando toda la construcción del sitio en las fases del diseño basado en el usuario estos se dividen en la ideación o el diseño de experiencia de usuario, búsqueda, prototipo de baja, arquitectura de la información, diseño visual, concepto gráfico, pruebas de usuario y por último el producto mínimo viable.

7.1 Ideación

Enigma busca mejorar los procesos creativos desde la incentivación de la lectura y la comprensión y reinterpretación de textos de manera colectiva, generando un E-Zine Colaborativo que articule estrategias de autogestión e independencia desde temas académicos, artísticos, culturales, periodísticos y políticos.

En ENIGMA, el usuario es el medio por el cual se alcanza el fin, es decir, es quien hace parte del proceso desde el inicio hasta la entrega del producto final, que en este caso sería la revista digital interactiva que será diseñada con la recolección del contenido creado por los usuarios. Es decir que son los encargados de crear el contenido y el mensaje que este producto promueve.

El proceso de creación de ENIGMA se ejecuta por medio de una estrategia de producción visual que va desde la consulta, la verificación, la proposición de textos y la producción gráfica y/o textual realizada por parte de los usuarios y del equipo.

Es un espacio abierto a la pluralidad de voces y miradas, a medio camino entre la rigurosidad académica y la naturalidad del creativo; por eso los artistas y escritores que evidencien en su trabajo un tono reflexivo, crítico y responsable hacia las temáticas propuestas, y que además evidencian de alguna forma la diversidad de pensamientos que pueden formarse alrededor de una lectura sencilla dejando ver cómo el correcto análisis de un texto permite llegar a obtener diferentes puntos de vista, desde este punto, se puede decir que en ENIGMA respeta el libre pensamiento de los co-creadores y autores bajo la premisa del compromiso, la argumentación valiosa y el gusto por el trabajo bien hecho. Es por esto que viendo el arte y la cultura como los ejes principales, se amplían las posibilidades

ENIGMA ve en los medios alternativos de comunicación una oportunidad para lograr un cambio en el país. En este punto, aprovecha los avances tecnológicos y de comunicación por los que el país se mueve continuamente y profundiza en el uso de herramientas tecnológicas para desde allí generar su experiencia de usuario. Es decir que toda la experiencia se construye desde la creación de una plataforma amigable con el usuario y que además sea funcional para los objetivos del proyecto.

7.2 Búsqueda

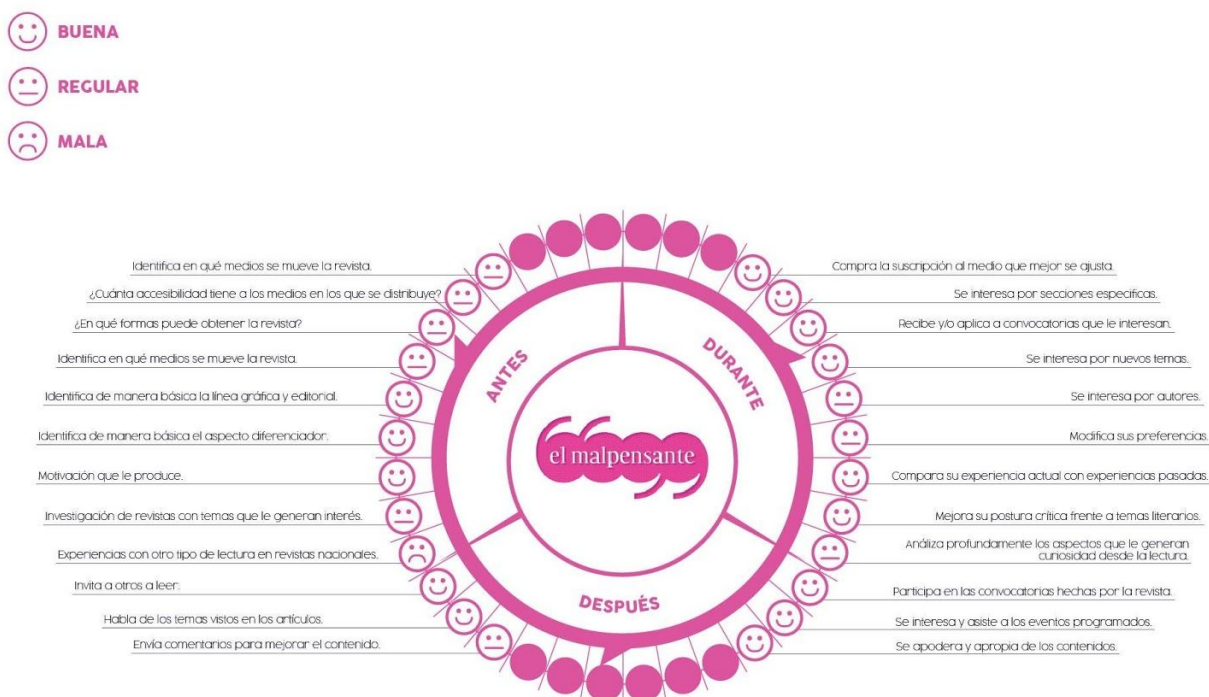
En esta fase del proyecto se desarrolló la búsqueda de referentes y antecedentes. Es en este paso en donde los diseñadores se disponen a realizar una búsqueda de los antecedentes de proyectos similares o iguales que hayan o estén trabajando bajo la idea de una revista digital colectiva, esto se realiza con el fin de desarrollar un producto que aunque se base en la misma idea tenga conceptos o ideas innovadoras para de esta manera llamar la atención del

público objetivo, es oportuno aclarar que se realizó este análisis para poder entender y describir cuál era el target que se buscaba y así poder diseñar algo pertinente.

Es así como se encuentran proyectos que tienen la misma idea de revista colectiva, claro está que estos proyectos previos de los que se tienen registros no son exactamente iguales que Enigma ya que tienen diferente enfoque, target o desarrollo de estrategias, los cuales son Iletrada , Yorokubo, Cerosetenta, Newyorker, dazed digital, Monocle y por último El malpensante para estos se diseñó un análisis de la competencia para revisar las fortalezas y debilidades que podía presentar Enigma frente a estas páginas.

Figura 10

Análisis de la competencia



Nota: Autoría propia.

Así mismo se desarrolló un análisis del público objetivo, esto con el fin de establecer desde el inicio el target para de esta manera en las fases posteriores realizar el diseño adecuado y como se mencionó anteriormente que sea visualmente atractivo.

7.3 Prototipo de baja

Desde el inicio del proceso de creación de la imagen de Enigma se aplicaron diferentes métodos y técnicas para identificar la mejor representación visual para la página y la revista. Es así como se inicia una exploración básica de color, tipografía y referentes.

En un primer momento se hace una propuesta basada en una paleta contrastada de manera básica, colores de baja saturación desde los rosas, naranjas y verdes. Esta primera propuesta busca la simplicidad y el minimalismo, pero es dada de baja debido a su poca atracción, además de verse antigua, envejecida y desordenada. Este prototipo sirvió de punto de partida para empezar a encontrar la verdadera personalidad de Enigma.

Figura 11

Primer paleta de color

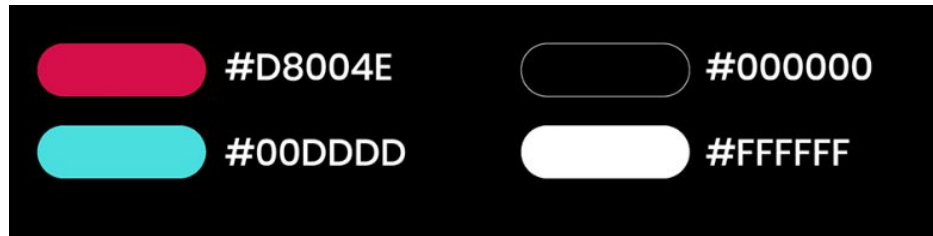


Nota. Autoría propia

En un segundo momento se hace el primer prototipo final basado en una paleta básica de negro, blanco, magenta y cian, desde la cual se presenta una exploración tipográfica mucho más profunda junto a una propuesta visual mucho más atractiva pero llevando a Enigma al extremo opuesto de la primera propuesta, ya que en esta la lectura se complica y el ambiente del sitio web es muy pesado, visualmente hablando y la legibilidad de los primeros prototipos tanto en fondos claros y oscuros se complica. Este prototipo posteriormente sufre de un rediseño en el que se mantienen los colores y la tipografía pero se busca una mejor disposición de los elementos en el espacio.

Figura 12

Segunda paleta de color.



Nota. Autoría propia.

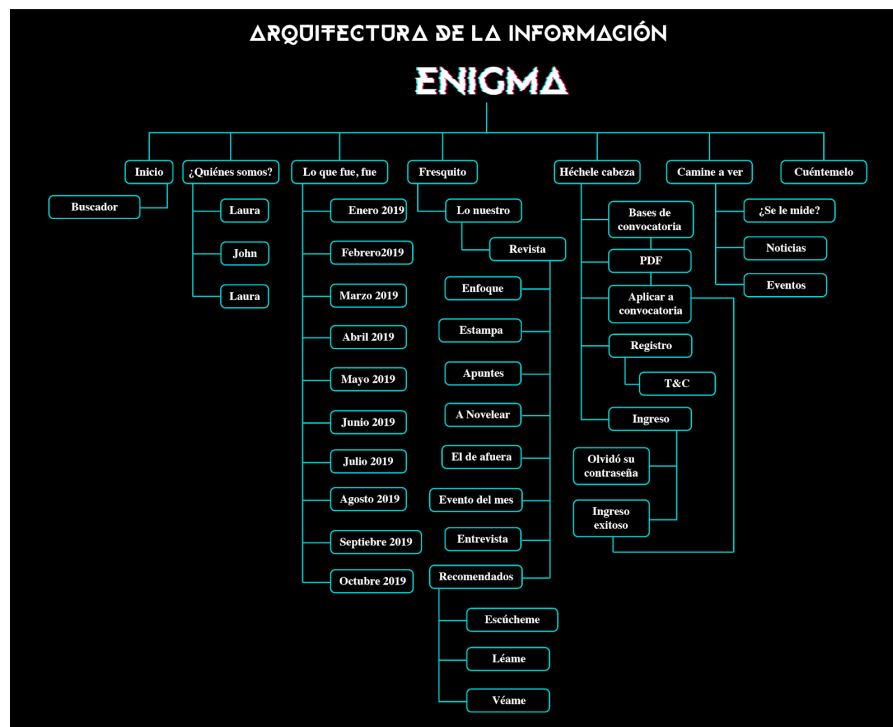
7.4 Arquitectura de la información.

El desarrollo de la arquitectura de la información para Enigma comenzó desde el proceso de identificación de las secciones a usar dentro del contenido de la página web en donde se incluyeran todos los aspectos externos a la revista que le dan un valor adicional a la página y su usabilidad.

La división de la arquitectura se evidencia de la siguiente forma:

Figura 13

Arquitectura de la información.



Nota: Autoría propia.

- **Nivel 1:** En este primer nivel se encuentra el Landing Page donde se ubican los accesos rápidos a otras secciones de la página web y de la revista, junto con el buscador principal de la página.
- **Nivel 2:** En este nivel se encuentran las 5 secciones principales de la página:
 - **Échele cabeza:** Sección en donde se actualiza mes a mes la convocatoria que saldrá en la siguiente edición de la revista. Contiene detalles de acceso e inscripción a la convocatoria, junto con el acceso al texto seleccionado y las bases de la convocatoria.
 - **Fresquito:** En este apartado está ubicado todo el contenido de la revista, aquí están las diferentes secciones catalogadas por tipo de contenido.:
 - **Nivel 3:**
 - **Enfoque:** Es la sección que mostrará los ganadores de la convocatoria, dándoles un espacio único y exclusivo a los 3 artículos destacados del mes.
 - **Estampa:** Artículos que demostraron trabajo arduo, no fueron ganadores de la convocatoria, pero su trabajo fue impecable.
 - **Apuntes:** Esta sección presenta la mezcla de trabajos, en donde con ayuda del equipo editorial y de apoyo se seleccionan aplicaciones que podrían funcionar juntas (fotografía + poema, ilustración + microrrelato, etc.).
 - **A novelear:** Recomendados de series, películas o cortometrajes recientes, hecho por el equipo de Enigma.

- **El de afuera:** Cada mes se tendrá uno o varios invitados relacionados al tema tratado en el texto de la convocatoria, estos invitados harán parte de la revista aportando desde su conocimiento una reflexión de cualquier tipo para nuestros usuarios.
- **Eventos:** Esta sección mostrará por calendario eventos en Bogotá que estén cercanos a suceder (dentro del mes de la edición), conciertos, festivales, apertura de salas de exposición, foros, etc.
- **Entrevista:** Mensualmente se tendrá una entrevista de un personaje importante perteneciente al medio creativo en el que además de contarnos su relación con el arte, la creatividad y el trabajo colectivo, nos hablará de su relación con el texto seleccionado.
- **Recomendados:** En esta sección tendremos nuestros mejores recomendados, relacionados con eventos ya sucedidos que aún estén vigentes (obras de teatro, películas de cartelera, salas de exposición y festivales), libros, textos académicos, etc.
- **Cuéntemelo:** En este apartado, el equipo Enigma seleccionará de manera cuidadosa un tema relacionado al texto de la convocatoria para que los usuarios interactúen entre ellos y desarrollen actividades creativas y colaborativas relacionadas con el texto.
- **Camine a ver:** Esta sección mostrará por calendario eventos en Bogotá que estén cercanos a suceder, conciertos, festivales, apertura de

salas de exposición, foros, etc. Mostrará el detalle del evento y en caso de existir, los accesos a las páginas en donde se podrán comprar las boletas, o donde se podrá encontrar más información relacionada.

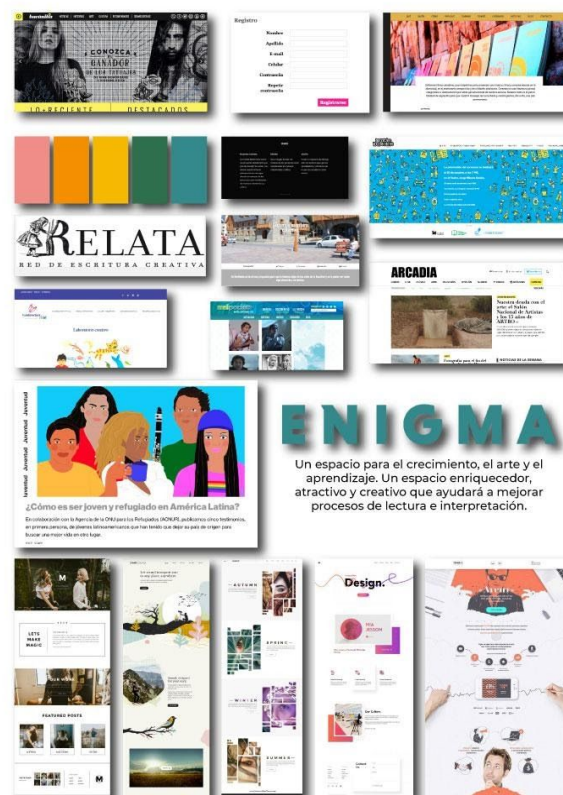
- **¿Quiénes somos?:** Esta sección muestra el detalle de los integrantes y creadores de Enigma.
- **Ayuda:** Sección dedicada exclusivamente al soporte técnico de la aplicación y preguntas frecuentes del uso de la plataforma. Busca que el usuario pueda llegar a solucionar los problemas que pueda tener relacionados a la accesibilidad y usabilidad del sitio web antes de contactar a algún tercero para obtener ayuda.

7.5 Diseño visual

Durante la creación de la primera propuesta para la imagen visual de Enigma se hace el desarrollo de un moodboard que refleja este primer momento creativo.

Figura 14

Primer moodboard



Nota: Autoría propia

Este refleja una imagen con colores planos y fondos blancos, buscando la simplicidad y el minimalismo, tanto en detalles como en colorimetría y tipografía. Este modelo buscaba la comodidad visual del lector vista desde los aspectos técnicos básicos del diseño y la composición, y no implementa ninguna característica de tendencia en ninguno de sus componentes.

Es en este punto donde al notar las fallas creativas y de producción de este primer prototipo y tras descartar después de una investigación de referentes, se desarrolla la segunda propuesta.

Figura 15

Segunda propuesta de moodboard



Nota: Autoría propia

Es en este momento donde el cuerpo de la imagen de enigma se desarrolla de manera acertada y se empieza a trabajar en un prototipo mucho más fuerte y con más cuerpo. El buen uso de una paleta de colores limitada y desligada de la colorimetría de las imágenes permite una exploración más amplia de lo que Enigma significa.

Este es el primer momento en el que se presenta el logo definitivo de enigma junto con la colorimetría e intenciones gráficas finales.

Figura 16

Concept board



Autoría propia

Aquí nace la primera propuesta artística de la imagen de Enigma junto con el primer acercamiento al manejo de color, tipografía, logotipo e imagen juntos. El desarrollo de un concept board es el acercamiento efectivo a la imagen final de Enigma y es donde se empieza a moldear hacia un mismo camino todos los aspectos de caracterización y de tono de voz que se le otorgan al sitio web.

Este diseño tiene después modificaciones visuales en las que se ajustan aspectos básicos de UI y UX, de esta forma se mejora la legibilidad y la navegación por el sitio por parte de Enigma para otorgar a los usuarios un espacio más agradable y accesible.

7.6 Concepto de gráfica

Para el desarrollo de la UI de la página se tuvo en cuenta el desarrollo de los prototipos descartados inicialmente (referirse a la sección 7.3 y 7.5), esto permitió que al descubrir las falencias se pensara en un interfaz más cómoda y efectiva en términos de comunicación visual. Con el fin de brindar una accesibilidad a todos los usuarios independientemente del dispositivo en el cual naveguen, se ajusta el portal de forma responsive, Es por esto que se aplica el uso de un menú hamburguesa para disminuir la cantidad de elementos en la pantalla ubicada en la parte superior izquierda, haciendo caso al orden de lectura occidental.

Figura 17

Menú hamburguesa.



Nota. Autoría propia.

Cada sección se hace en botones en forma de cápsula o aplicando bordes redondeados para suavizar el flujo de lectura y la rudeza de los botones, esto permite mezclar los apliques de colorimetría relacionados a las fallas de color producidas en la imagen y videojuegos antiguos, junto con apliques modernos como tipografías sin serifa y redondeados en los bordes de los botones y las imagenes.

Figura 18

Uso de los bordes redondeados.



Nota. Autoría propia.

Por otro lado, para el desarrollo de la UX se hicieron diferentes pruebas de usuario , en las que se esclareció cual era la mejor forma de buscar, jerarquizar, y diagramar los botones y las secciones de la página. Los usuarios a través de diferentes pruebas dieron las bases de la navegación para la página, estableciendo de manera favorable el orden del menú principal, el uso correcto de la colorimetría y de la tipografía, y de esta forma permitir que el

usuario tenga un flujo de lectura adecuado, no solo en los botones sino en los banners utilizados para la división de cada sección y los sliders aplicados.

De esta forma se logró establecer una navegación no sólo visualmente atractiva sino con una usabilidad pensada y construida para que el usuario navegue correctamente sobre la página minimizando al máximo los problemas de accesibilidad, configuración personal y preferencias.

7.7 Pruebas de usuario.

El desarrollo de este paso fue de gran importancia para poder completar las fases finales del proyecto, pues debido a la información recopilada se podía mejorar el producto es por esto que las pruebas de usuario se realizaron a estudiantes de grado once del colegio Técnico Industrial del municipio de Facatativá, para esto se implementó una encuesta en donde los estudiantes después de navegar y mirar detenidamente el portal debían responder la encuesta Sistema de Escalas de Usabilidad (SEU) en esta encuesta es necesario responder 10 preguntas con una calificación cualitativa. Acá se encontró que ellos no tienen dudas en cuanto a la navegación y el uso de Enigma, sin embargo el 65% de los encuestados estuvieron de acuerdo con que la parte visual necesita ciertos ajustes para que estéticamente sea mucho más atractivo y comprensible el diseño.

Luego de haber realizado la encuesta los diseñadores tomaron en cuenta los resultados obtenidos de la encuesta anteriormente mencionada y ajustaron los inconvenientes que presentaba el producto permitiendo seguir con la siguiente fase que es la presentación del producto mínimo viable, sin embargo es pertinente aclarar que el portal aun no está abierto para todos ya que es imperativo luego de las correcciones ya realizadas volver a presentar el portal a un público objetivo mucho más grande y poder recoger información que permita establecer si Enigma ya está listo para ser utilizado.

7.8 Producto mínimo viable

De acuerdo a las correcciones realizadas por los docentes encargados de la revisión del proyecto en el segundo periodo académico del 2019 se realizaron algunos cambios en cuanto a estructura y programación de la página, esto debido a que ellos creían pertinente diseñar un espacio que se adaptara a cualquier dispositivo en el que se previsualiza el portal, así mismo el hecho de corregir algunos errores de tipo visual que presentaba el producto.

Figura 19

Rediseño de Enigma.



Nota. Autoría propia.

Para el primer semestre del 2020 se desarrolló el portal con las correcciones ya antes mencionadas y tanto los docentes como los diseñadores encontraron que aún se presentaban

ciertas fallas, sin embargo, estas eran visuales. Modificadas estos inconvenientes se pasó por último a realizar las pruebas de usuario que se mencionó anteriormente para así lograr el producto final.

8. Discusión.

Teniendo en cuenta lo anterior, la creación de este portal y de esta investigación fue de gran importancia para el investigador y los diseñadores, ya que gracias a esto fue posible establecer la importancia que tiene la lectura y la escritura no solo para los estudiantes si no en general para todas las personas que conforman una sociedad.

Dicho esto, es importante aclarar que las representaciones sociales fueron un factor clave en el desarrollo de esta investigación ya que como lo menciona Moscovici (1979) las representaciones sociales son estos factores que permiten a un individuo poder hacer parte o sentirse parte de algo y en Enigma esto es algo primordial que se busca, pues si las personas sienten el portal como parte de ellos esto va a permitir el crecimiento de la página, además de sentirse lo suficientemente cómodos para permitir que se realicen correcciones o sugerencias a lo que ellos plantean dentro del sitio, estableciendo un aprendizaje significativo en cada uno.

Aunque es cierto que la teoría del aprendizaje significativo no es de diseño, es relevante para el tipo de proyecto que se está desarrollando con Enigma pues según como dice Salas (2012) el proceso de aprendizaje significativo va mucho más allá de un salón de clase permitiendo que se tenga un aprendizaje profundo, así mismo Rivera (2004) establece que aprendizaje es todo aquello que tiene una transformación y aunque él lo plantea como un alumno, se puede decir que alumno es cualquier persona que tiene deseos de aprender algo nuevo o perfeccionar un conocimiento previo que tiene independientemente si está situado en un aula de clase o en un espacio cualquiera, de esta manera Enigma atiende a esta teoría pues permite el enriquecimiento de los usuarios por medio de los procesos creativos.

Durante todo el proyecto tanto de la creación de Enigma como de esta investigación quedó claro que la piedra angular de todo esto son los procesos creativos, debido a que según como dice Cobos(2012) la creatividad es una facultad o virtud de cualquier persona que pretenda cambiar, modificar o mejorar cualquier cosa, de esta manera si se articula esta idea con el concepto de aprendizaje significativo se puede observar que Enigma es un espacio dedicado al aprendizaje, el perfeccionamiento personal, la creatividad y el diseño participativo.

De esta manera el diseño participativo es lo que en un futuro se quiere implementar en Enigma por medio de una revista colectiva y es acá donde toma fuerza este término, pues de la manera como lo explica Huerta (2014) permite dar mucha más fuerza y dinamismo a un producto ya que da al usuario en cierta medida la potestad de intervenir directa o indirectamente en el desarrollo y crecimiento del portal, es por esto que para saber si era posible la implementación futura de dicha pieza se realizó las pruebas de usuario en cierta medida al público objetivo del portal y aunque no fue con la cantidad de personas que se pueden requerir para un espacio como este se descubrió que los usuario están conformes con el espacio desarrollado y demostraron que si es posible. Por otro lado también fue necesario realizar actividades de escritura creativa con los estudiantes mencionados en capítulos anteriores, con esto y basándose en lo que dijo Orrantia (2012) la escritura creativa no es una fórmula mágica o un llamado divino, sino por el contrario es una habilidad que hay que desarrollar y mejorar con el tiempo y esto fue importante con el desarrollo de las actividades que se mencionaron anteriormente pues con los estudiantes se pudo observar que después de las sesiones hubo un mejoramiento en la construcción e interpretación de textos y como se dijo en apartados anteriores no se ha podido demostrar que se mejora la interpretación de textos académicos.

9. Conclusión

El desarrollo de este producto y esta investigación fue una grata experiencia que se descubrió a lo largo de todo el proceso es por esto que en este capítulo se va a tratar un poco del estudio que se desarrolló tanto para la creación de Enigma como de la elaboración de la investigación, además de algunas recomendaciones sugerencias y consideraciones que se deben tener en cuenta o aplicar si se quiere realizar algún tipo de trabajo igual o parecido a este.

Como se indicó en capítulos anteriores Enigma es un proyecto desarrollado por dos estudiantes de diseño gráfico que comenzó en el año 2019 y se trabajó por más de año y medio con el fin de mostrar a groso modo muchas de las cosas que se aprendieron durante todo el proceso educativo, dicho esto, es necesario aclarar que aunque en el producto final, quizás para algunos, no se vea un trabajo excelso se requiere trabajo arduo y constante mejoramiento para desarrollar todo de acuerdo a las necesidades, es por esto que se recomienda que no menosprecien las fases iniciales del proyecto, puesto que aunque sea un poco tedioso todo esto, es lo que permite sentar las bases para dejar claro que se piensa, se quiere y se desarrolla. Así mismo todo esto requiere un gran nivel de compromiso y profesionalismo ya que como diseñador gráfico se ha podido observar que todo lo que se ha desarrollado se puede encontrar bases o plantillas para facilitar la creación, sin embargo, no es lo mismo hacerlo cada quien pues en el proceso además de ver cómo lo realizado va creciendo y tomando la forma que se ha pensado se va aprendiendo debido que aunque no se quiera siempre van a existir errores de gráfica, de desarrollo o de implementación y esto es lo que hace que sea interesante todo esto pues se perfeccionan conocimientos previos y permite la superación profesional en aspectos que no se piensa que se puede mejorar.

Ahora por otro lado está el desarrollo de esta investigación, con respecto a esto queda claro que no sólo intervienen aspectos de una sola línea académica, enseñanza o aprendizaje

queda claro que son diversas cosas las que forman parte de una investigación, y con gran sorpresa esto demuestra que aunque es un producto de diseño, intervinieron factores como la educación, la psicología, la sociología entre otros, es por esto que es importante no creer que porque se está estudiando para una profesión en específico o se tiene un título universitario es lo único que se debe aprender, pues tanto en una situación académica, la vida profesional o la vida misma es necesario aprender múltiples tareas y habilidades para así desarrollar y superar cualquier cosa que se interponga.

10. Bibliografía

(Gramática). La escritura

Análisis de los bloqueos de la, creatividad en artistas visuales., & Un estudio cualitativo. Análisis de los bloqueos de la creatividad en artistas visuales. un estudio cualitativo.

Article, J. Diseño de interfaces de usuario principios, prototipos y heurísticas para evaluación

Barría Lobos, C. (2017). La incorporación de las TIC en los centros educativos y sus efectos educativos en los procesos de aprendizaje y enseñanza. Universidad de Granada). Retrieved from <http://hdl.handle.net/10481/46942>

Capece, S. (2010). El diseño centrado en el usuario: principios y nuevos escenarios para el producto inclusivo. I+Diseño: revista internacional de investigación, innovación y desarrollo en diseño, 2(2), 77-84. Retrieved from <http://dialnet.unirioja.es/servlet/oaiart?codigo=4533925>

La comprensión lectora un reto para alumnos y maestros ramirez

La creatividad concepto, técnicas y aplicaciones

D. Juan Mulet Meliá. La innovación, concepto e importancia económica

Díaz Curiel, J. (2013). Proceso creativo, arte y psicopatología. Revista De La

Asociación Española De Neuropsiquiatría, 33(120), 749-760.

doi:10.4321/S0211-57352013000400006

EL DESARROLLO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS, ESTUDIANTES DEL

TERCER SEMESTRE DEL NIVEL MEDIO, & SUPERIOR DE LA UNIVERSIDAD

AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN. Universidad autónoma de nuevo león facultad de

filosofía y letras división de estudios de posgrado

EM REVISTA, T. (2017). Autores. Tradução Em Revista, 2017(23)

doi:10.17771/PUCRio.TradRev.32201

en Lenguaje, Matemáticas, & Ciencias y Ciudadanas. Estándares básicos de

competencias

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS, PARA MEJORAR LOS NIVELES DE

COMPRENSIÓN LECTORA, EN EL AREA DE COMUNICACIÓN, EN LOS

ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO "C" DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

Nº 55003 "LA VICTORIA", & ABANCAY 2014. Universidad nacional de san

agustin

FACULTAD DE BELLAS ARTES, & Departamento de Didáctica de la Expresión

Plástica. Universidad complutense de madrid

FACULTAD DE EDUCACIÓN, & Departamento de Didáctica de la Expresión

Plástica. Universidad complutense de madrid

FACULTAD DE EDUCACIÓN, & Departamento de Didáctica de las Lenguas y la Literatura. Universidad Complutense de Madrid

FACULTAD DE FILOLOGÍA. Universidad Complutense de Madrid

Hernández-Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2018). Metodología de la investigación. Ciudad de México: McGraw-Hill Interamericana. Retrieved from [https://ebookcentral.proquest.com/lib/\[SITE_ID\]/detail.action?docID=5485814](https://ebookcentral.proquest.com/lib/[SITE_ID]/detail.action?docID=5485814)

Importancia de la lectura driss

Informe APEI sobre usabilidad metodologías y técnicas de diseño centrado en el usuario

José Luis Corona Lisboa, & José Fermín Maldonado Julio. (2019). Investigación Cualitativa: Enfoque Emic-Etic. Revista cubana de investigaciones biomédicas, 37(4) Retrieved from <https://doaj.org/article/879f443f7fc942518e61374e181aed9b>

Knapp, E., del C. Suarez, M., & Mesa, M. (2003). Aspectos teóricos y epistemológicos de la categoría representación social. Revista cubana de psicología, 20(1), 23.

Martínez Méndez, J., Martínez Méndez, F. J., & López Carreño, R. (2012). Portales educativos españoles: Revisión y análisis del uso de servicios web 2.0. Investigación Bibliotecológica, 26(58), 47-69. Retrieved from http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-358X2012000300003&lng=en&tlng=en

Novoa-Castillo, P., Cancino-Verde, R., Garro-Aburto, L., Ramirez-Maldonado, Y., & Uribe-Hernandez, Y. (Jun 2020). Creative writing with mobile devices in university

students. Paper presented at the 1-6. doi:10.23919/CISTI49556.2020.9141062

Retrieved from <https://ieeexplore.ieee.org/document/9141062>

Observación participativa

Orrantia, M. (2012). *La escritura creativa en Colombia. Literatura (Universidad*

Nacional De Colombia. Departamento De Literatura), 14(1), 287-301. Retrieved

from

http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-59312012000100014&lng=en&tlng=en

Reestructuran Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Chile. (2005, Mar

22,). UPI Chile,

Revista Electrónica. Monográfico sobre aprenentatge significatiu

Rivera Muñoz, J. (2014). El aprendizaje significativo y la evaluación de los

aprendizajes. Investigación Educativa, Retrieved from

<https://explore.openaire.eu/search/publication?articleId=4dc99724cf04::65c6161ac379a444d94e2dcaee7b9f9e>

Rodríguez López, N. (1999). La innovación: clave del éxito empresarial. La gestión de

la diversidad (pp. 251-256) Universidad de La Rioja. Retrieved from

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/oaiart?codigo=565208>

Schenkel, E. N., & Pérez, M. I. (2018). Un abordaje teórico de la investigación

cualitativa como enfoque metodológico. Acta Geográfica,

doi:10.5654/acta.v12i30.5201

Verónica Serrano. Validez de la observación participante aplicada a las dinámicas parapsíquicas

Villarroel, Gladys E. Las representaciones sociales: una nueva relación entre el individuo y la sociedad Fermentum. Revista Venezolana de Sociología y Antropología, vol., 1. 7., núm., 4. 9., mayo-agosto, 2007, . . . Venezuela. Fermentum. revista venezolana de sociología y antropología ISSN: 0798-3069 fermenta@ula.ve universidad de los andes venezuela

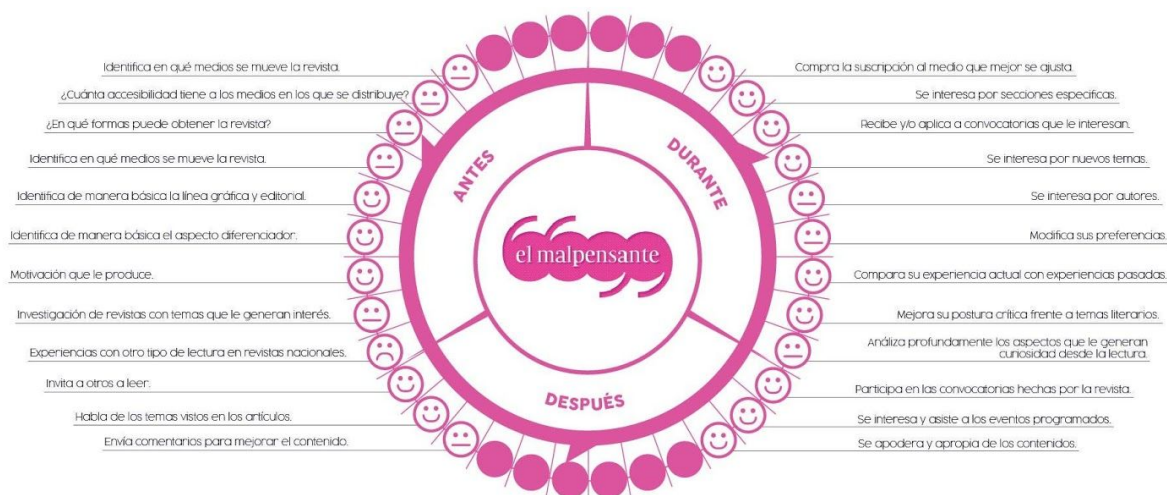
Yusef Hassan Montero, & www.yusef.es. Experiencia de usuario: Principios y métodos

11. Anexos

Anexo 1.

Análisis de la competencia

-  BUENA
-  REGULAR
-  MALA

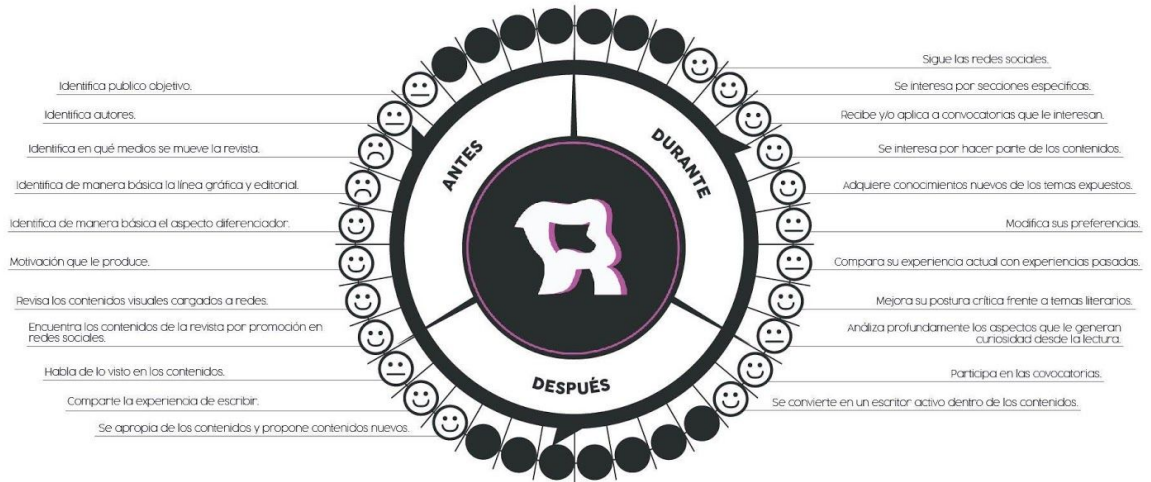


Autoría propia

Anexo 2

Segundo análisis de la competencia

- 😊 BUENA
- 😐 REGULAR
- ☹️ MALA

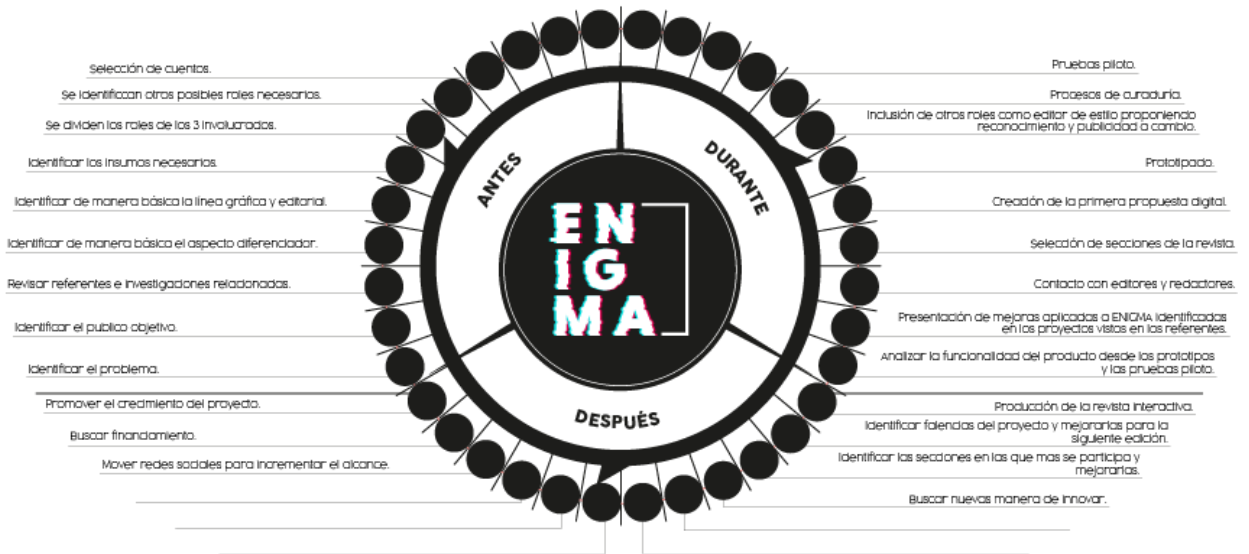


Autoría propia

Anexo 3.

Metodología.

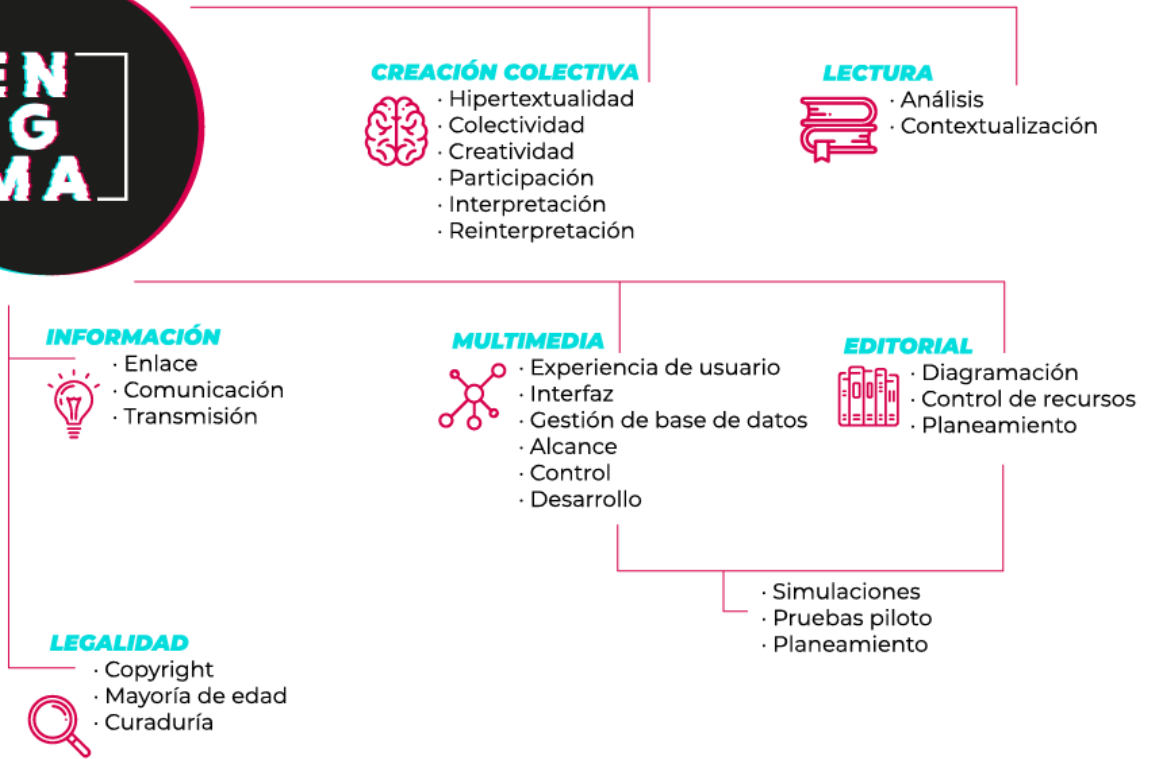
PROCESO



Autoría propia

Anexo 4.

Mapa conceptual.

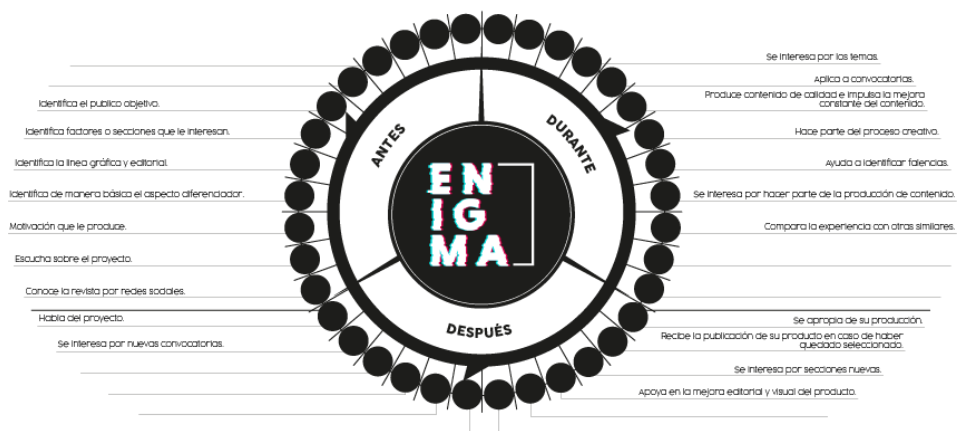


Autoría propia

Anexo 5.

Experiencia de usuario.

USUARIO



Autoría propia

Anexo 6.

Resultado obtenido de la primera actividad.

Cuento de los tres cerditos y el lobo.

Villano: el lobo.

1. ¿En qué lugar viste por primera vez a los cerditos?
La primera vez que vi a los cerditos fue cerca de un arroyo, en el bosque; ellos estaban tomando agua y cantando muy alegres.

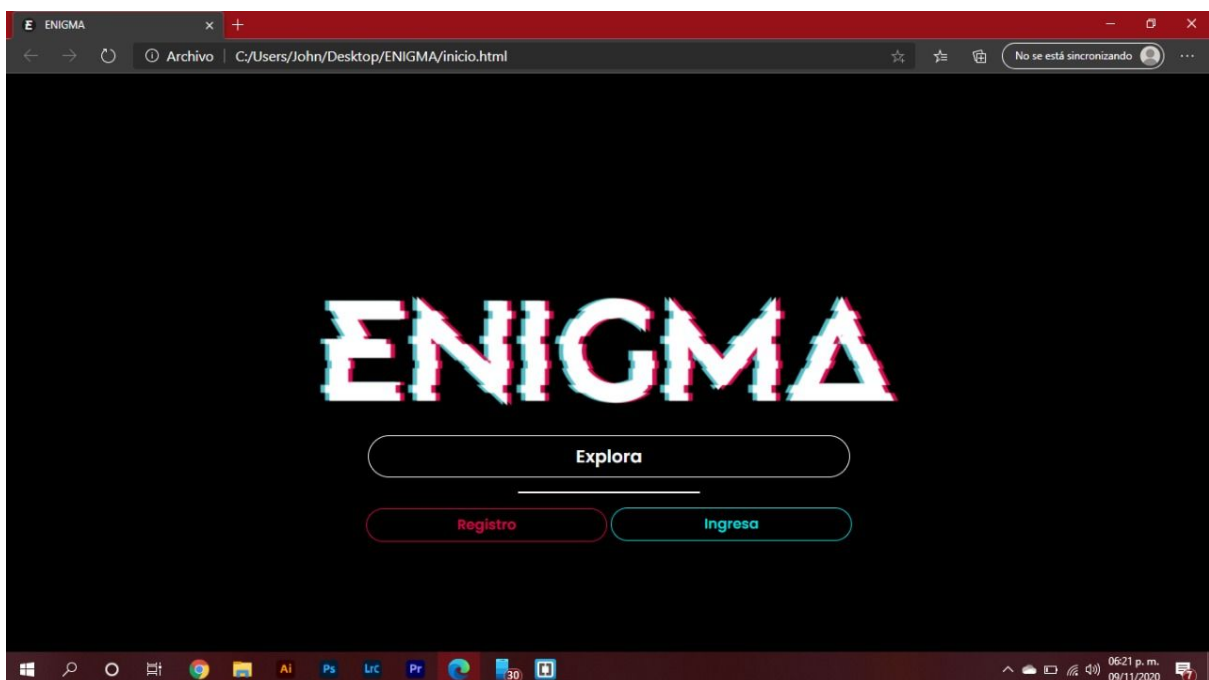
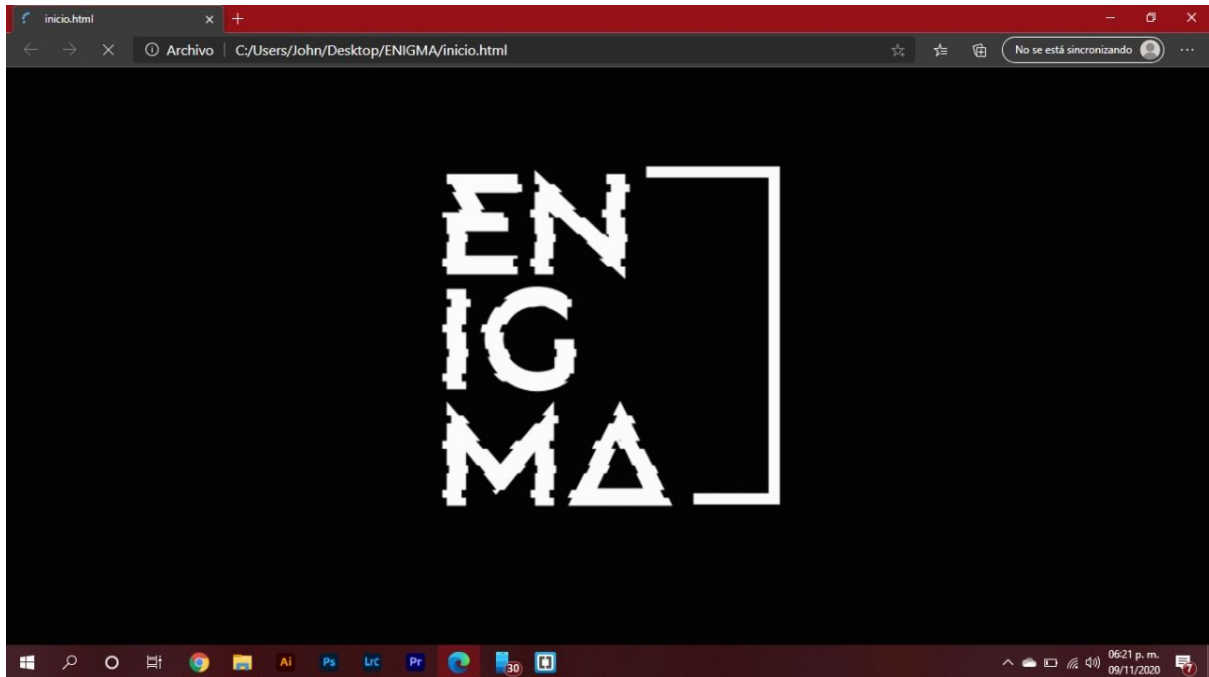
2. ¿Desde hace cuánto tiempo empezaste a perseguir a los tres cerditos?
Aproximadamente empecé a perseguirlos desde hace 4 meses, pero ellos siempre se salían con la suya.

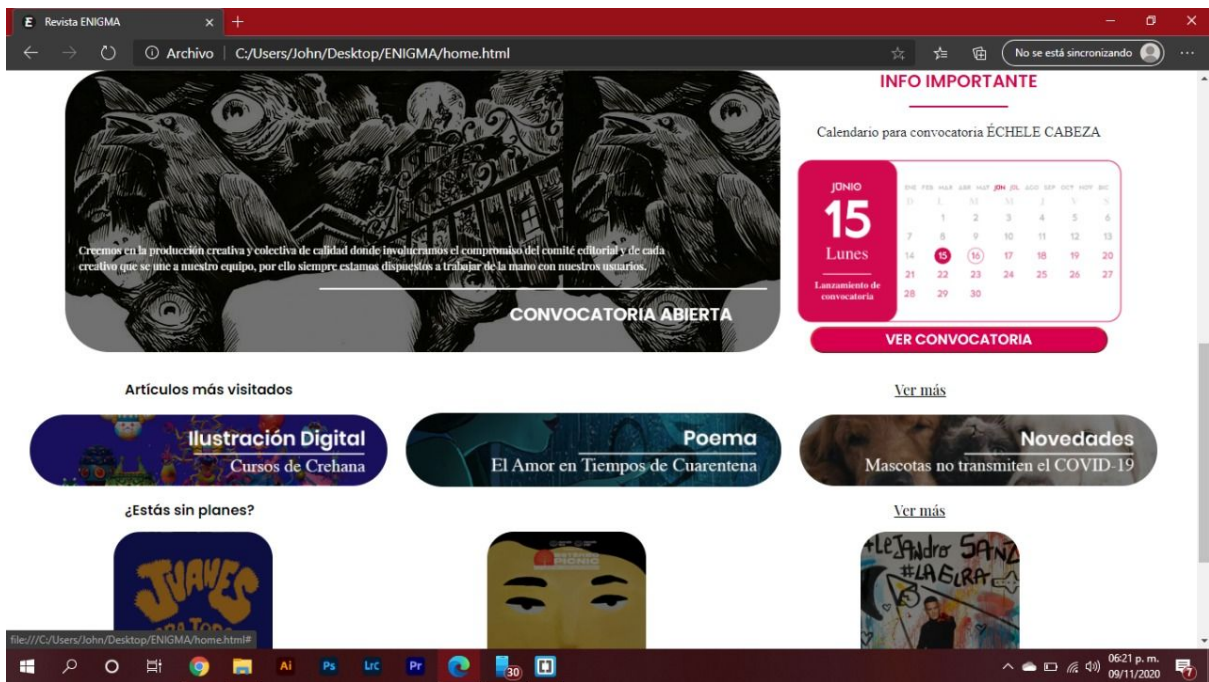
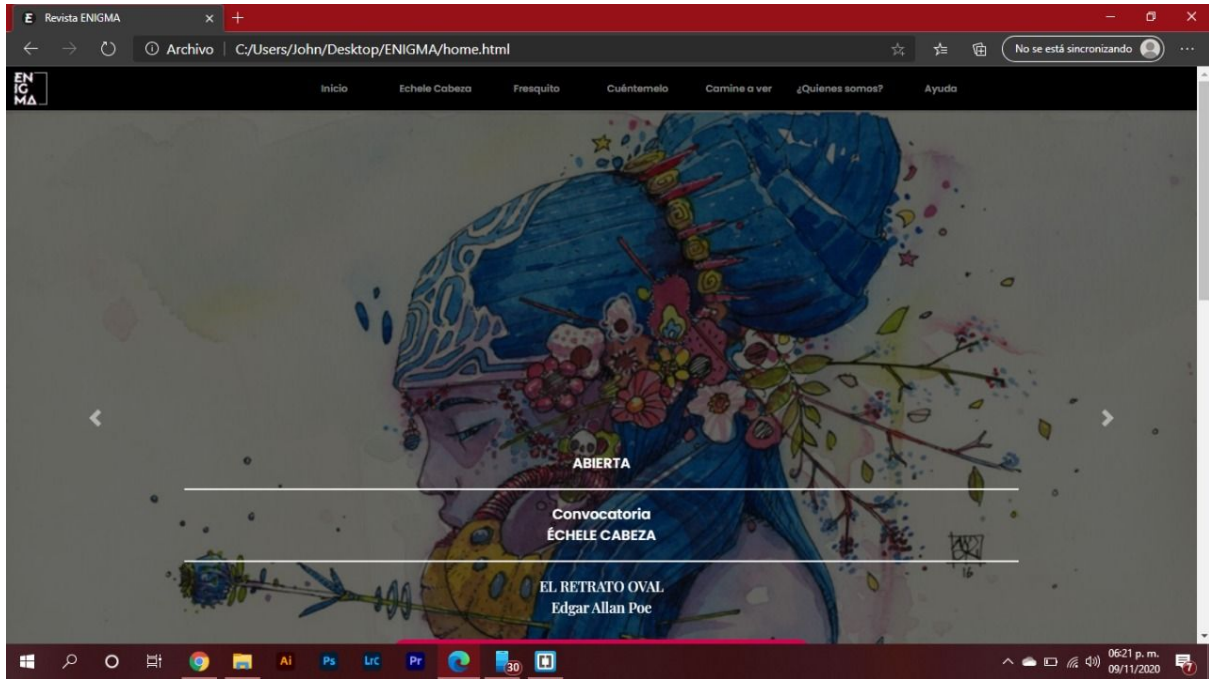
3. ¿Por qué razón decidiste perseguir a los cerditos?
Porque cada vez que los veía desde lejos, ellos estaban más apetitosos, además al transcurrir los días ellos se veían muy bien y ricos. Esto me atormentaba todas las noches hasta que un día empecé a soñar y a soñar con sus cuerpos en una parrilla y desde ese momento no pude más; ya estaban muy jugosos.

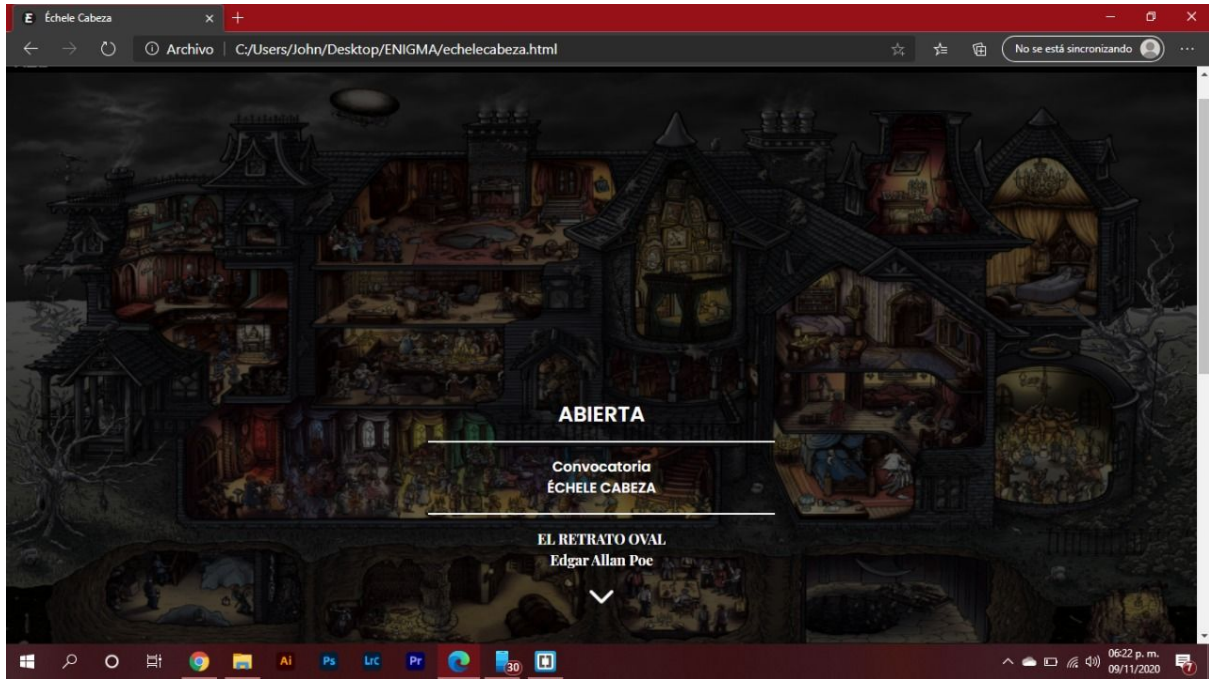
4. ¿Cómo supiste señor lobo, que los cerditos se encontraban en esas casas?
Lo supe debido a que ellos siempre buscaban un lugar para esconderse, también muchas veces comía otras presas (como aves, perdices y una que otra fruta) mientras ellos corrían, es decir les dejaba ventaja y así los aterrorizaba más.

Nota. Resultado de actividad de la entrevista hecho por un estudiante.

12 Producto







EL RETRATO OVAL

El retrato oval (título original: The Oval Portrait) es un relato corto escrito por el escritor norteamericano Edgar Allan Poe. Se escribió en el año 1842 y su título originariamente fue La vida en la Muerte.

Este texto, que puede ubicarse en la serie dedicada a las musas muertas, se destaca por la sutil condensación de los motivos: una reflexión sobre el arte, una reflexión sobre el amor y la visión alucinada de un objeto mágico. Se ha dicho que el retrato del cuento remite a un retrato en miniatura de su madre que Poe conservó siempre consigo.

En esta oportunidad queremos que como creativos tomen los aspectos más relevantes de este texto, los apropien y los conviertan en la mejor versión de ustedes mismos y sus propuestas creativas.

INFO IMPORTANTE

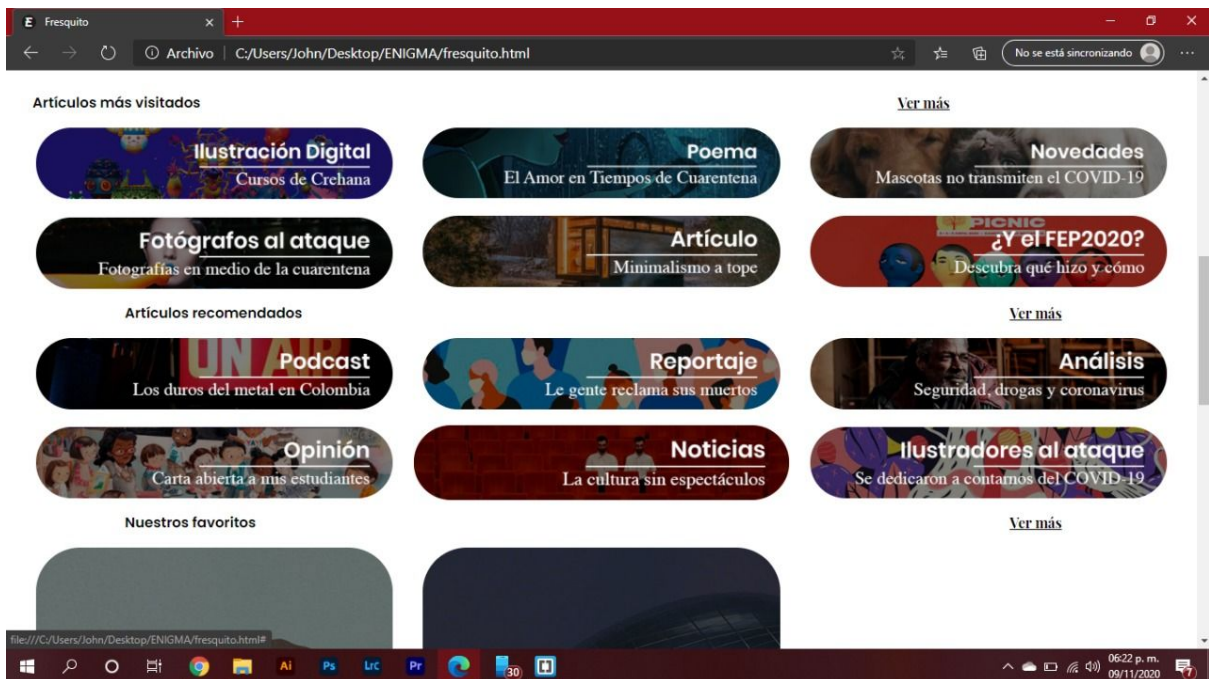
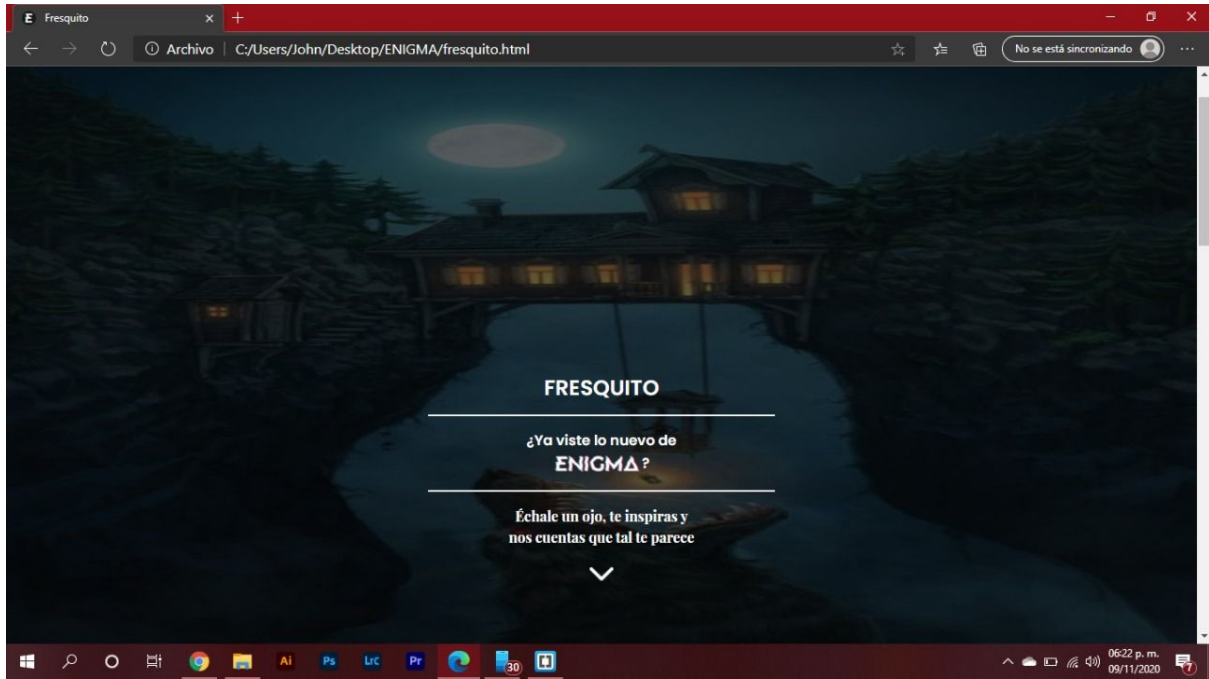
Calendario para convocatoria ÉCHELE CABEZA

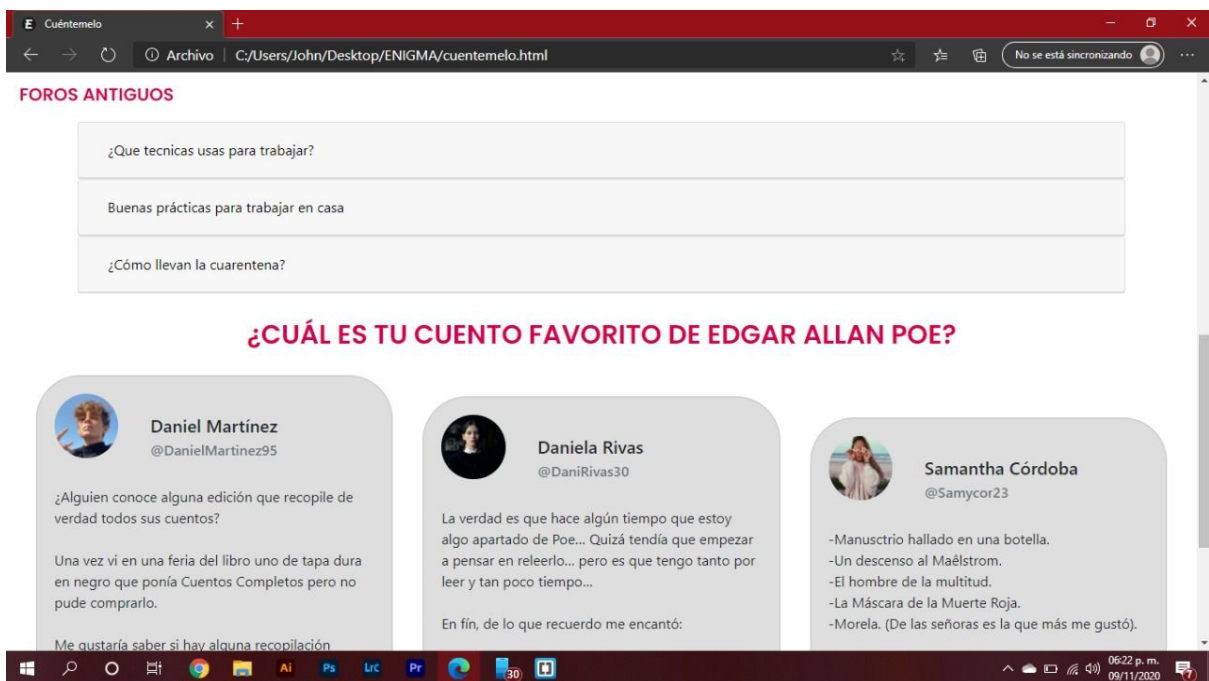
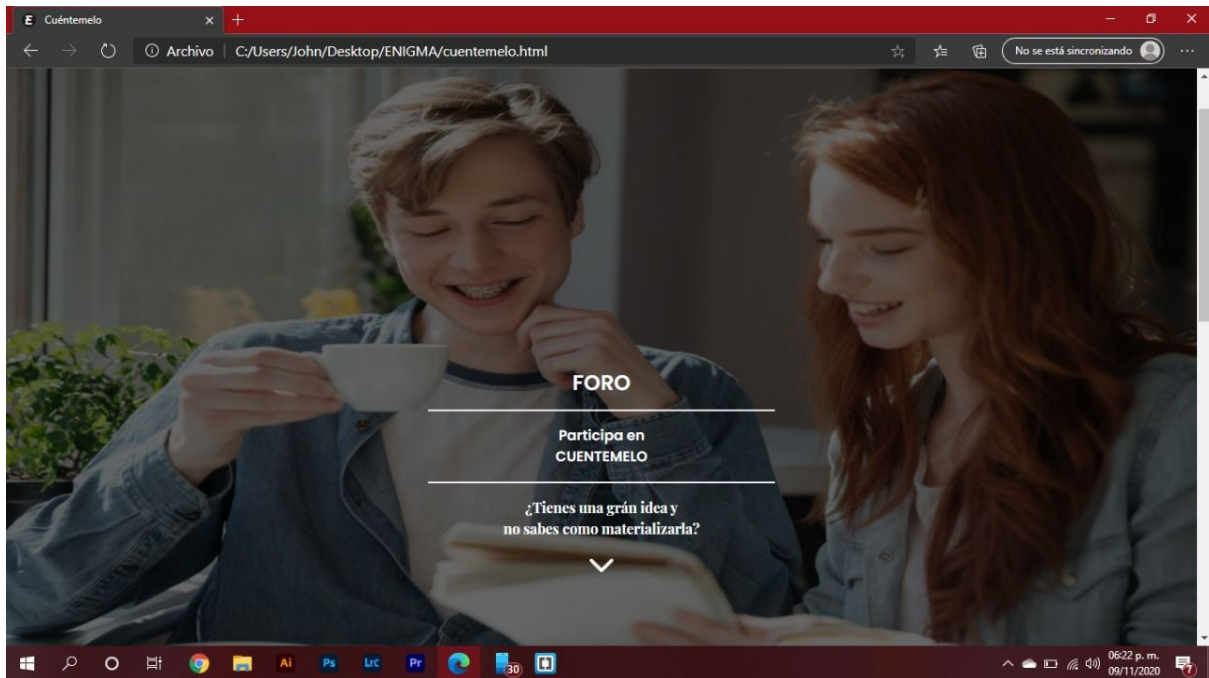
JUNIO						
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

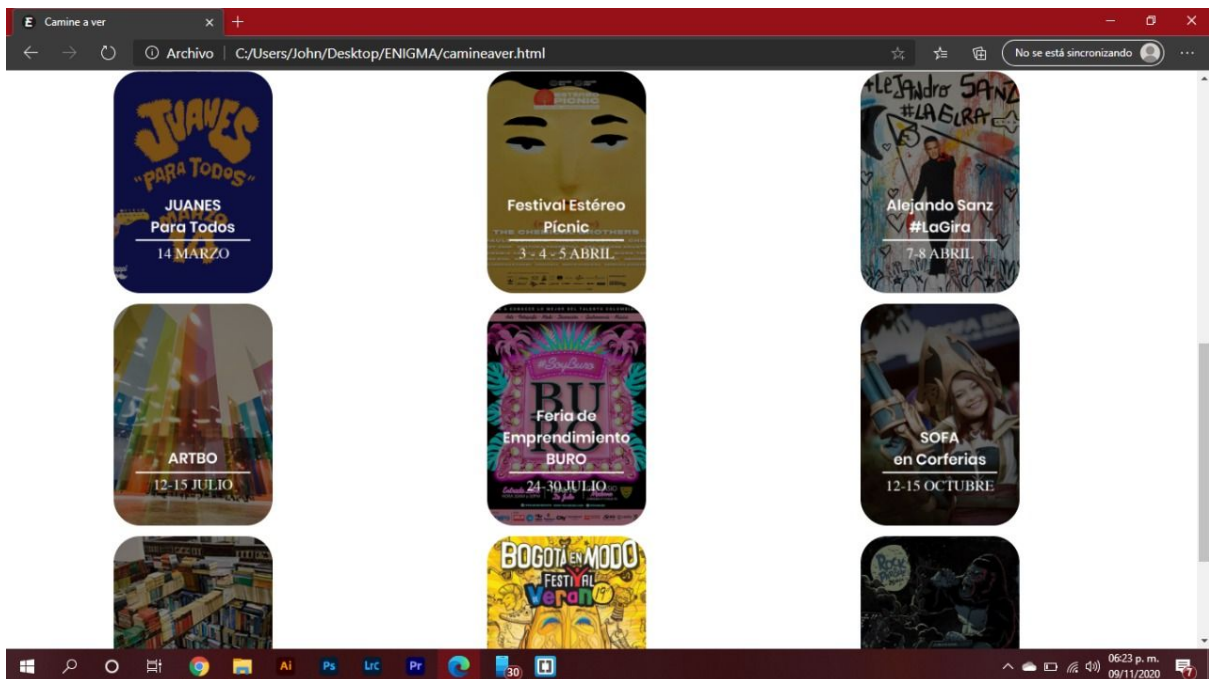
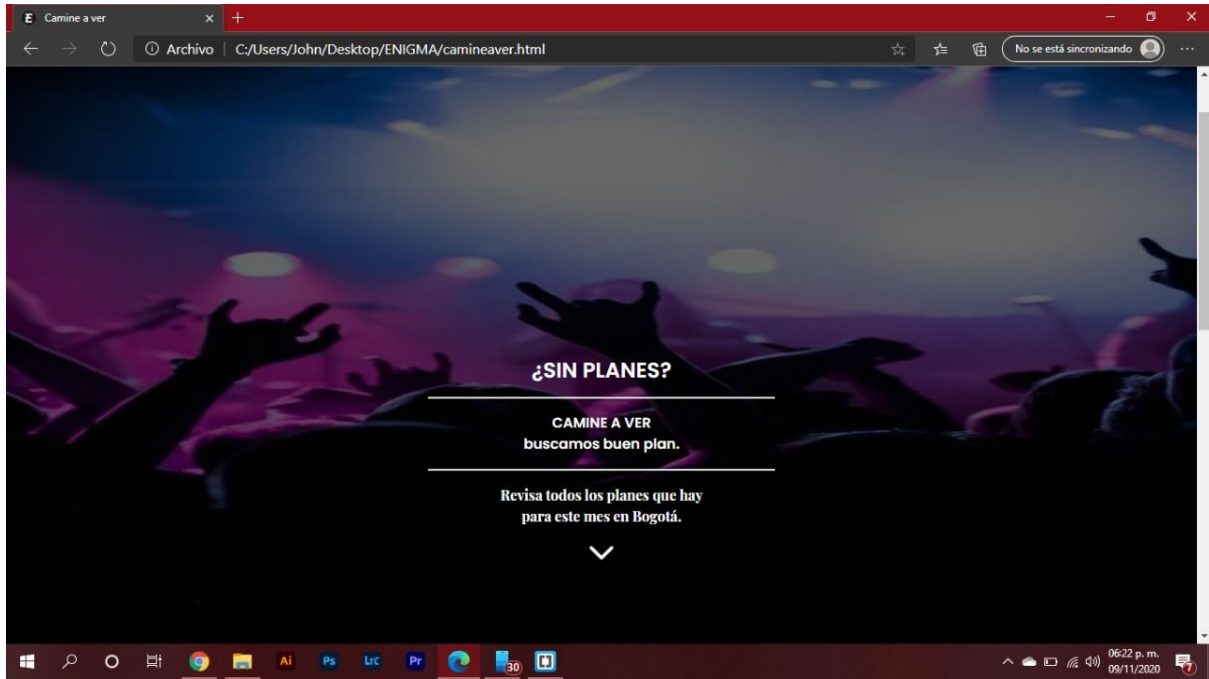
IMPORTANTE: Entre el 15 de Junio y el 13 de Julio estará abierta la convocatoria para la recepción de piezas o archivos que quieran participar.

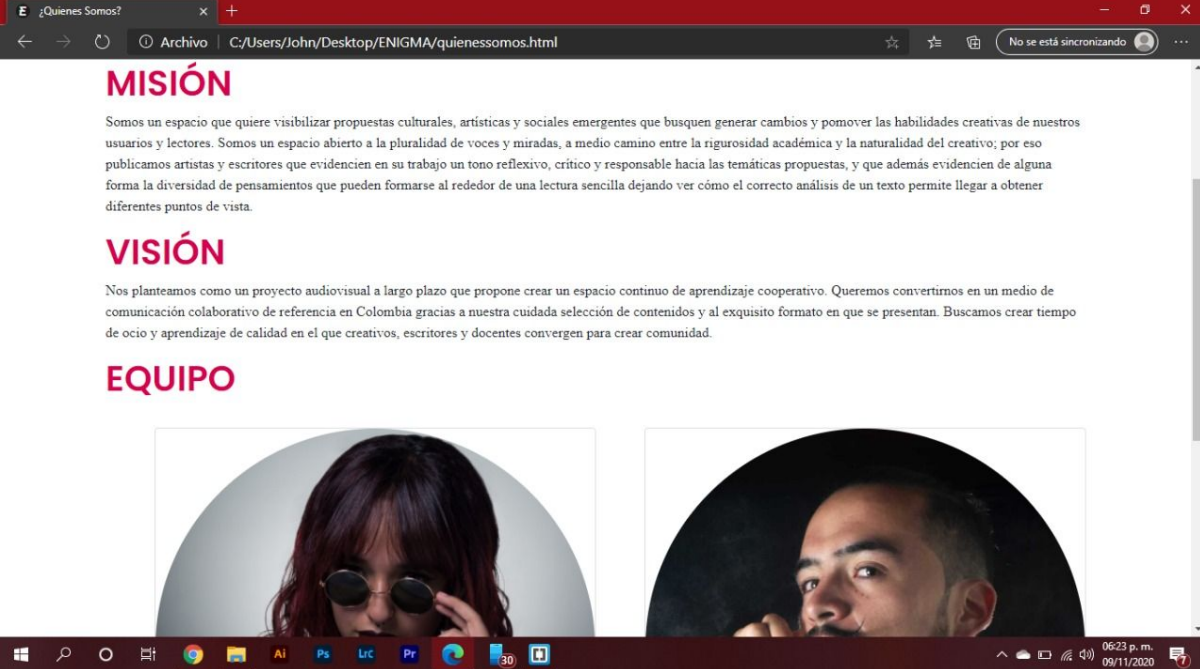
INSCRIBE TUS ARCHIVOS **VER LAS BASES** **DESCARGA EL RELATO**

ENIGMA Términos y Condiciones Políticas de Privacidad © Copyright 2020, Revista Enigma.









¿Quiénes Somos?

Archivo C:/Users/John/Desktop/ENIGMA/quienessomos.html



MISIÓN

Somos un espacio que quiere visibilizar propuestas culturales, artísticas y sociales emergentes que busquen generar cambios y promover las habilidades creativas de nuestros usuarios y lectores. Somos un espacio abierto a la pluralidad de voces y miradas, a medio camino entre la rigurosidad académica y la naturalidad del creativo; por eso publicamos artistas y escritores que evidencien en su trabajo un tono reflexivo, crítico y responsable hacia las temáticas propuestas, y que además evidencien de alguna forma la diversidad de pensamientos que pueden formarse al rededor de una lectura sencilla dejando ver cómo el correcto análisis de un texto permite llegar a obtener diferentes puntos de vista.

VISIÓN

Nos planteamos como un proyecto audiovisual a largo plazo que propone crear un espacio continuo de aprendizaje cooperativo. Queremos convertirnos en un medio de comunicación colaborativo de referencia en Colombia gracias a nuestra cuidada selección de contenidos y al exquisito formato en que se presentan. Buscamos crear tiempo de ocio y aprendizaje de calidad en el que creativos, escritores y docentes convergen para crear comunidad.

EQUIPO



06:23 p. m.
09/11/2020