



**Diversidad, diferencia y sujetos contemporáneos**  
 Pensar la escuela y la universidad en tiempos de desigualdad, contra-conducta y nuevas subjetividades



El estado de “crisis” que se ha venido inventado en los tiempos actuales, por diversas razones, en especial por la reactualización del capitalismo en el siglo XXI, los movimientos sociales y la emergencia de nuevas dinámicas en relación con los sujetos y sus posibilidades de constitución, hace que la educación y la pedagogía tengan un juego de acciones y responsabilidades como nunca en la historia. La educación y su forma moderna escuela-universidad se ven obligadas a salir de su espacio conservador y transmisor de la cultura y las modelaciones de la sociedad para pensar, recrear y comprender a los sujetos en dinámicas atravesadas por escenarios de transformación acelerada: tecnológicos, identitarios, emocionales, económicos y sociales. Pero a su vez, la educación y pedagogía requieren volver a sus orígenes y raíces centradas en la formación y las posibilidades de multitudes de personas que no encajan en los circuitos mundiales del capital y son marginados, olvidados, excluidos y vulnerabilizados.

Estas consideraciones anteriores nos lleva como Área Disciplinar de Posgrados en Educación constituida por la proyección del Doctorado en Pedagogía y Didáctica DPD la Maestría en Educación y la Especialización en Necesidades de Aprendizaje en Lectura, Escritura y Matemáticas a convocar a investigadores, profesores, estudiantes, grupos de investigación, encargados de la orientación y diseño de políticas públicas en educación, redes académicas, al VII congreso de Investigación y Pedagogía con los ejes de discusión diversidad, diferencia y sujetos contemporáneos.

Como ha sido costumbre en las seis versiones anteriores del congreso los grupos que sostienen las líneas de investigación relacionadas con el área disciplinar de posgrados en educación coordinan las mesas temáticas ofertadas para la presentación de ponencias, conferencias, talleres, paneles y mini cursos (conferencistas invitados).

## **MONOMITO EN LA ERA DIGITAL: FORTALECIENDO LA PRODUCCIÓN NARRATIVA DE LOS ESTUDIANTES EN INGLÉS**

### **Autores:**

**García Chávez, Camilo Eduardo**

Servicio Nacional de Aprendizaje SENA

**Correo electrónico:** [cameled.research.mst@gmail.com](mailto:cameled.research.mst@gmail.com)

**Pérez Cárdenas, Leidy Viviana**

Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia

**Correo electrónico:** [leidyviviana.perez@uptc.edu.co](mailto:leidyviviana.perez@uptc.edu.co)

**Eje temático:** TIC, educación, inteligencia artificial y diversidad.

**Resumen:** El presente estudio que examinó la producción escrita de estudiantes en inglés como lengua extranjera (ILE) en el contexto escolar y propuso la integración de recursos educativos digitales y multimedia para mejorar dicha producción. Se describieron las percepciones iniciales de estudiantes de secundaria sobre la integración del monomito de Joseph Campbell como producción textual narrativa en inglés a través de recursos educativos digitales en una institución educativa privada en Boyacá. La metodología del presente estudio exploratorio se basó en el análisis crítico del discurso llevando a cabo tres etapas: diagnóstico, diseño e implementación de la WebQuest y evaluación. En la etapa de diagnóstico, se evaluaron las preferencias digitales de los estudiantes, su conciencia metacognitiva en el proceso de escritura y las causas de sus

dificultades en inglés. En la etapa de diseño e implementación, se creó la WebQuest con objetivos de escritura basados en el monomito y se utilizaron recursos en línea. En la etapa de evaluación, se aplicó una rúbrica de calidad para evaluar las producciones escritas de los estudiantes. Los resultados del estudio mostraron que la mayoría de los estudiantes tienen acceso a contenido digital y que prefieren actividades en línea como la lectura de cómics y novelas gráficas. En conclusión, el uso del monomito a través de elementos digitales ayudan a desarrollar la conciencia metacognitiva en el proceso de producción textual y mejorar las habilidades de escritura de los estudiantes. Se recomienda continuar investigando y desarrollando estrategias basadas en este enfoque para mejorar los niveles de producción escrita en inglés.

**Palabras clave:** EFL, escritura, narrativa, viaje del héroe, recursos digitales educativos

### **Abstract**

The present study examined students' written production in English as a foreign language (EFL) in the school context. It proposed the integration of digital and multimedia educational resources to improve such production. It described the initial perceptions of high school students on integrating monomyth as narrative textual production in English through digital educational resources in a private educational institution in Boyacá. The study's methodology was based on critical discourse analysis in three stages: diagnosis, design and implementation of WebQuest, and evaluation. In the diagnostic stage, students' digital preferences, metacognitive awareness in the writing process, and the causes of their difficulties in English were evaluated. WebQuest with monomyth-based writing objectives was created in the design and implementation stage, and online resources were used. A quality rubric was applied to evaluate students' written productions in the assessment stage. The study results showed that most

students have access to digital content and prefer online activities such as reading comics and graphic novels. In conclusion, using monomyths through digital elements helps to develop metacognitive awareness in the textual production process and improve students' writing skills. It is recommended to continue researching and developing strategies based on this approach to improve the levels of written production in English.

**Keywords:** EFL, writing, narrative, Hero's journey, educative digital resources

### **Introducción**

La producción escrita de los estudiantes en las aulas de inglés como lengua extranjera o *English as a Foreign Language* (por sus siglas en inglés EFL) es uno de los mayores retos para los profesores de idiomas en el siglo XXI. Infortunadamente, los bajos niveles de destreza en la producción de textos en inglés son un factor global de la situación abordada en este documento. Los resultados presentados por el International English Language System (IELTS, 2019) traducido en español como el Sistema Internacional de la Lengua Inglesa ilustran esta situación. Los resultados del IELTS General Training Test también muestran que la destreza más baja entre cuarenta países es la expresión escrita, con una media de 45465456456. Por otro lado, los resultados del Academic Training Test, en español Prueba de Formación Académica, no son tan diferentes; la habilidad más baja es la escritura, con una media de 546546546+5. Además, el puntaje más bajo de los colombianos es en escritura (5,8), mientras que el más alto es en lectura (6,8).

En respuesta al reto de cómo integrar recursos educativos digitales y multimediales que contribuyan al desarrollo de la producción textual de inglés, este estudio describe las percepciones iniciales de estudiantes de bachillerato frente a la integración del monomito de Joseph Campbell (2004) como producción

textual narrativa en inglés a través de recursos educativos digitales en una Institución educativa privada de Boyacá.

Este estudio exploratorio también integra postulados teóricos de la Textolingüística (VanDijk, 1992) y la semiótica (Bernal, 2021; Campbel, 2004); la recopilación y tratamiento de los datos se desarrollaron bajo el alcance del marco de análisis crítico del discurso propuesto por Pardo Abril (2013).

### **El monomito y los medios de comunicación**

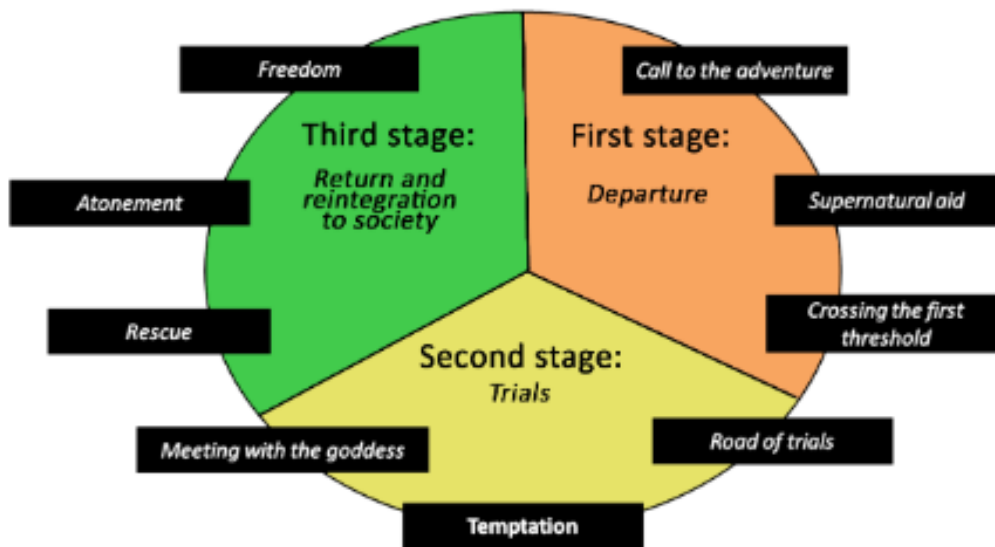
La información narrativa que circula por medios de comunicación como el cómic, el manga, la televisión, el cine o los videojuegos forma parte de un fenómeno lingüístico llamado discurso. Pardo Abril (2013) refiere al discurso como una unidad lingüística con un mensaje expresado en un enunciado que va más allá de la frase. El autor también lo define como una cuestión de lenguaje que permite a la humanidad enmarcar la realidad.

De acuerdo con Pardo Abril (2013), el discurso tiene tres características (a) carácter verbal o no verbal, ya que atiende a actos verbales como el habla y la escritura, y a expresiones portadoras de significados no verbales que se apropian de códigos no verbales como la línea, el color, el movimiento o los sonidos; (b) carácter interactivo-comunicativo debido a la construcción e interpretación colectiva de significados y al reconocimiento del interlocutor; (c) contexto, que se propone como el conjunto de factores espacio-temporales y socio-cognitivos que determinan el sentido de lo expresado discursivamente.

Campbell (2004) propone una "superestructura" narrativa global (van Dijk, 1192) llamada la travesía del héroe o el monomito que se ha transmitido a lo largo de la historia de la humanidad a través de narraciones e imágenes simbólicas. Esta estructura narrativa está impresa en el inconsciente colectivo y puede rastrearse en productos de entretenimiento como los videojuegos (Galanina, 2018),

películas animadas (Prokhorov, 2021), y los cómics (Curtis, 2019). La Figura 1 sintetiza gráficamente la estructura narrativa del monomito.

**Figura 1**  
*La estructura narrativa del monomito*



*Note.* Estructura del monomito adaptada (Campbell, 2004; Curtis, 2019; Galanina, 2018; Kingsley et al., 2019; Prokhorov, 2021)

### **El monomito en la enseñanza**

La influencia del monomito no sólo está presente en los medios de comunicación de masas; también puede verse como un elemento conceptual y procedimental en la planificación curricular y las actuaciones didácticas propiamente dichas.

Kingsley et al. (2019) sugieren toda una unidad curricular basada en la superestructura narrativa de Campbell en su obra titulada: *El viaje del héroe: un plan de estudios de un año de duración*. Este estudio abordó una unidad curricular interdisciplinaria y colaborativa basada en cuatro temas principales: (a) autodescubrimiento, se analizó el monomito en la saga cinematográfica de *Star Wars*; (b) exploración de la escuela secundaria, los estudiantes investigaron los

programas académicos que les interesaban en internet y las redes sociales; (c) exploración de la carrera profesional los estudiantes realizaron voluntariados en empresas que evaluaron los riesgos de sus elecciones en la vida real; (d) exploración del mundo, los estudiantes desarrollaron una experiencia de intercambio en Polonia donde pudieron aprender sobre los héroes que se enfrentaron al fascismo en la Segunda Guerra Mundial. Este trabajo utiliza la superestructura de Campbell (2004) para analizar el contenido y construir el discurso pedagógico y la práctica docente

El enfoque basado en el género es una pauta lógica adecuada para fundamentar una estrategia de producción de textos basada en el monomito. Dirgeyasa (2016) define el género como "un proceso de comunicación que tiene un objetivo determinado (orientado a una meta) para sus miembros en un determinado evento de comunicación debido a un contexto social determinado. El género es una cuestión de evento de comunicación por contexto social" (p. 45). Este enfoque exige el seguimiento de tres etapas para lograr con éxito la comunicación en contextos sociales. En la primera etapa, el profesor y los alumnos modelan el texto seleccionando y deconstruyendo el género; en la segunda etapa, de construcción conjunta, el profesor y los alumnos reconstruyen el género y revisan características como el uso del vocabulario, los patrones gramaticales y los dispositivos textuales; y la tercera etapa, de construcción independiente del texto.

### **WebQuest**

Jalo & Simón (2008) proponen el formato educativo online de WebQuest como una actividad práctica que contribuye al aprendizaje significativo en el que el alumno construye conocimiento a través de la investigación y transformación de la información con la ayuda del andamiaje del profesor. Este formato fomenta la lectura y comprensión de textos (lectura textual e hipertextual), la buena gestión

de la información (actitud crítica ante la información obtenida y su tratamiento), la escritura y comunicación a través de textos e hipertextos, la creatividad (desarrollo de la inteligencia) y el aprendizaje en grupo (trabajo colaborativo). Por último, los autores proponen una serie de elementos como parte de la actividad: introducción, tarea, proceso, recursos, evaluación y conclusión.

Hasta aquí, es probable proponer el monomito como una herramienta potencial para ser utilizada como base en la planificación, desarrollo y evaluación de estrategias de enseñanza de la escritura que apunten a desarrollar la conciencia metacognitiva en el proceso de producción de textos enmarcados en el enfoque basado en géneros.

### **Metodología**

El estudio presentado se reconoce como un fenómeno sociocultural; por lo tanto, este estudio exploratorio cualitativo se perfiló en las teorías, métodos y procedimientos recomendados por el Análisis Crítico del Discurso (Pardo Abril, 2013). Se condujo en tres etapas: diagnóstico, diseño e implementación de WebQuest y evaluación. En este trabajo se enumeran cuatro pasos para desarrollar un estudio crítico del discurso: a. Reconocimiento del fenómeno sociocultural; b. Análisis y sistematización del corpus; c. Análisis cualitativo a través de técnicas lingüísticas; y d. Análisis bajo un ámbito cultural-cognitivo.

En la fase de diagnóstico se indagó sobre tres dimensiones del problema: las preferencias de contenidos digitales de los alumnos y su acceso a la tecnología, su conciencia metacognitiva en el proceso de escritura (Farahian, 2017), y las causas de sus defectos en inglés. La encuesta con el Metacognitive Awareness Writing Questionnaire (MAWQ) se resume en la Tabla 1.



**Tabla 1**

*El marco de la conciencia metacognitiva conocimiento de la escritura*

Conocimiento	Criterion
A. Conocimiento cognitivo	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conocimiento declarativo (Persona)</li> <li>2. Conocimiento declarativo (Tarea)</li> <li>3. Conocimiento procedimental</li> <li>4. Conocimiento condicional</li> </ol>
B. Regulación de la cognición	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Planificación y redacción</li> <li>2. Seguimiento</li> <li>3. Estrategias generales en línea</li> <li>4. Revisión</li> <li>5. Evaluación</li> </ol>

Nota. Adaptado de Farahian (2017, p.739)

En la etapa de diseño y aplicación, se integraron objetivos de escritura utilizando el enfoque basado en géneros de Dirgeyasa Dirgeyasa's (2016) y la estructura narrativa del monomito (Campbell, 2004) para crear una WebQuest (Jalo & Simón, 2008). Las actividades de producción de textos en el aula y las pruebas de escritura fueron dirigidas a un grupo de 60 estudiantes de décimo grado de nivel avanzado de inglés con problemas de competencia en escritura, ya que no producían textos en un nivel B2 como se esperaba (Council of Europe, 2020) y se sugería en la propuesta curricular del colegio.

El contenido educativo estaba alojado en sitios de Google e incluía recursos en línea libres de derechos de autor y tutoriales gratuitos que podían guiar a los alumnos en la realización de sus tareas. La Tabla 2 ilustra la estructura de la WebQuest propuesta en este trabajo.

**Tabla 2**

*Modelo Webquest*

Elemento	Objective aprendizaje	de Recursos	Producto de escritura
<i>Introducción</i>	Reconocer monomito y el medio del cómic	el • Dispositivos electronicos el • Acceso a internet	• Párrafo de 12 líneas argumentando una historia basada en el Monomito.
<i>Tarea</i>	Comprender la tarea de producción de textos	• WebQuest • Comika (Aplicación para diseñar cómics)	• Cómic de 12 viñetas ilustrando el argumento. • Párrafo de reflexión.
<i>Proceso</i>	Realizar el seguimiento de un producto organizado	el	
<i>Recursos</i>	Descargar y utilizar los recursos		
<i>Evaluación</i>	Calificar y evaluar las producciones		
<i>Conclusión</i>	Reflexionar sobre el proceso		

*Note.* Adaptado de Jalo & Simón (2008) & Dirgeyasa (2016)

Para la etapa de evaluación, se aplicó la Higher Education Rubric (Quality Matters, 2020), la Rúbrica de Educación Superior QM fue diseñada para su uso con cursos impartidos totalmente en línea o con un componente en línea significativo. A continuación, se enumeran las características estandarizadas por QM Community:

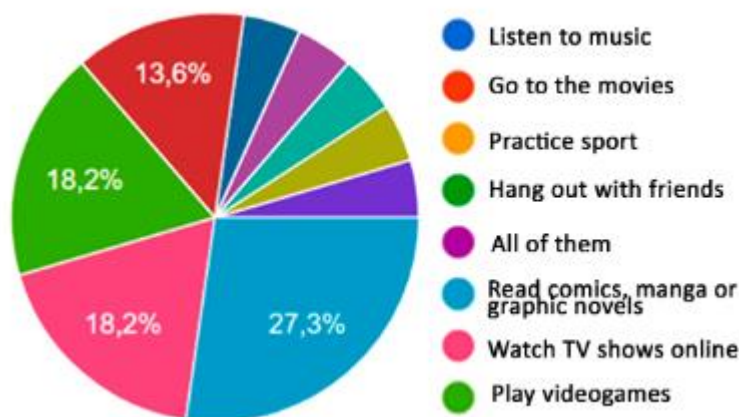
- Introducción y visión general del curso
- Objetivos de aprendizaje
- Evaluación y medición
- Material didáctico

- Actividades de aprendizaje e interacción de los estudiantes
- Tecnología del curso
- Apoyo a los estudiantes
- Accesibilidad y usabilidad (2020)

De la etapa de diagnóstico se desprende que una media del 40,9% de los estudiantes se exponen a contenidos digitales durante más de 4 horas al día, mientras que el 36,4% dedica entre 2 y 4 horas, el 22,7% entre 1 y 2 horas, ninguno dedica menos de una hora a consumir contenidos digitales. Por otro lado, el 27,3% de los encuestados prefiere dedicar su tiempo a leer cómics manga o novelas gráficas, cerca del 18,2% a jugar a videojuegos, otro 18,2% a ver la televisión en plataformas de streaming, y el 13,6% de los estudiantes encuestados prefiere ir al cine. El gráfico 2 muestra las preferencias de los estudiantes por las actividades en línea.

**Figura 2**

*Actividades preferidas por los estudiantes*

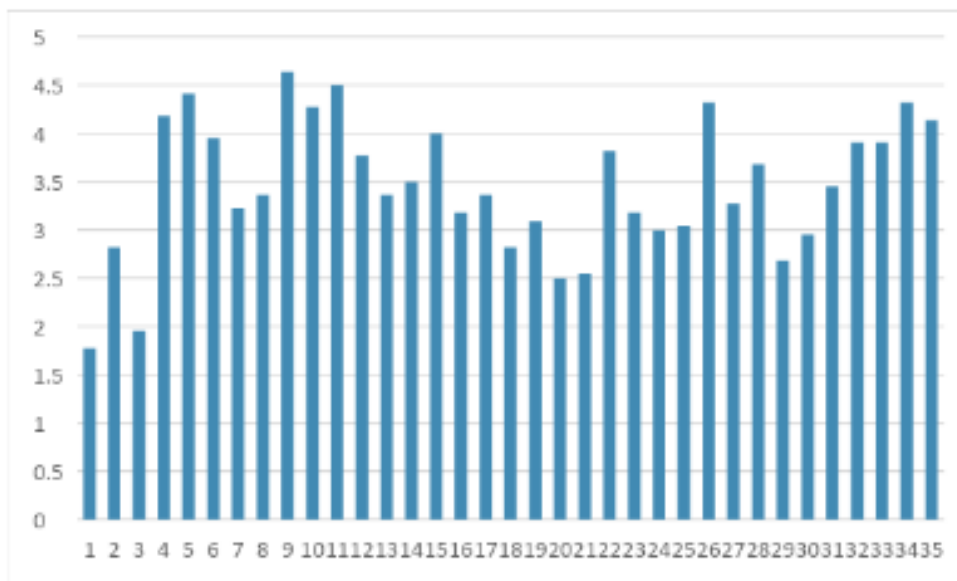


También se interrogó a los participantes teniendo en cuenta una lista de treinta y cinco afirmaciones basadas en el estudio de Farahian (2017), seguido de un análisis deductivo de datos para las categorías emergentes.

Como se muestra en la Figura 3, los resultados del Cuestionario de Conciencia Metacognitiva de la Escritura (Farahian, 2017) sugirieron que los participantes consideraban la producción de textos como una habilidad que se puede aprender, entendían cuestiones estructurales y de coherencia, y también podían aplicar estrategias como la planificación o la edición. Sin embargo, no sabían cómo proceder cuando estas estrategias no funcionaban. Además, alrededor del 59,1% de los estudiantes señalaron que su bajo rendimiento se debía a la falta de interés por la escritura en inglés, el 36,4% identificó la falta de habilidades como motivo, y sólo el 4,5% indicó que las estrategias de sus profesores eran las responsables.

**Figure 3**

*Resumen del Cuestionario de conciencia metacognitiva de la escritura*



## **Análisis crítico de los bajos niveles de escritura**

Los participantes escribieron sus reflexiones sobre los factores subyacentes a los bajos niveles de escritura, análisis, recursos retóricos, temas, acciones y actores fueron identificados como categorías en la construcción de las opiniones de los participantes para el discursivo crítico (Pardo Abril, 2013). Este proceso condujo a su categorización, análisis y a la diversidad de códigos nominativos relativos a los criterios de metacognición que se resumen en la Tabla 1.

El tema discursivo fue útil para identificar los métodos de conceptualización, los elementos asociados al fenómeno metacognitivo y las variaciones conceptuales específicas para Conocimiento condicional (KC4), Planificación y redacción (RC1), Evaluación (RC5), Estrategias generales en línea (RC3) y Monitorización (RC2). Las acciones se asociaron directamente con Conocimiento procedimental (KC3) y Revisión (RC4). La categoría del actor discursivo para el Conocimiento declarativo (Persona) (KC1) y el Conocimiento declarativo (Tarea) (KC2) permitió explicar el carácter dialógico en la medida en que son participantes activos en la interacción, desempeñan roles discursivos y construyen una imagen de sí mismos como sujeto social, de los otros y de la realidad

(Pardo Abril, 2013).

La Tabla 3 muestra las categorías de análisis del discurso y las relaciones de metacognición.

**Tabla 3**

*Análisis discursivo crítico y conciencia metacognitiva del conocimiento de la escritura*

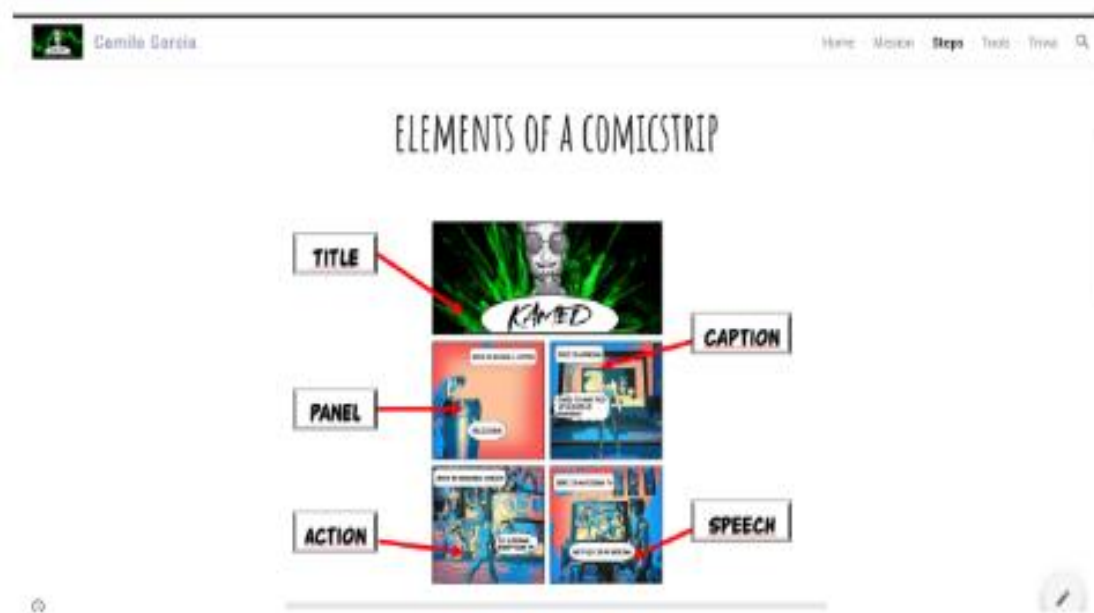
<b>Input</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Categorías</b>	<b>Metacognición</b>
<i>Habilidad(es)/capacidades</i>	23	Acciones	KC3
<i>Estudiantes</i>	14	Actores	KC1
<i>Interés</i>	14	Tema/asunto	KC4
<i>Escritura</i>	13	Acciones	KC3
Escrito/texto	8	Tema/asunto	RC1
<i>Nivel</i>	7	Tema/asunto	RC5
<i>Escribir</i>	6	Acciones	KC3
<i>Estrategias</i>	5	Tema/asunto	RC3
<i>Mejorar</i>	4	Acciones	RC4
<i>Profesores</i>	4	Acciones	KC2
<i>Conocimiento</i>	3	Tema/asunto	KC4
<i>Técnicas</i>	3	Tema/asunto	RC2
<i>Desinterés</i>	2	Tema/asunto	KC4

*Nota.* Conocimientos procedimentales (KC3) y Conocimiento condicional (KC4) fueron los criterios de mayor frecuencia y alcance.

En la etapa de diseño y aplicación, se integró el enfoque basado en géneros de Dirgeyasa (2016) y la estructura narrativa del monomito (Campbell, 2004) para crear una WebQuest (Jalo & Simón, 2008), como se representa en la tabla 2. La figura 4 evidencia los pasos de la estrategia, y la figura 5 muestra un trabajo de actividades de escritura del estudiante.

Figure 4

*Página 3 de la WebQuest: pasos*



Note. Productos de escritura de los participantes: Cómic de 12 viñetas que ilustra la trama. *Comicstrips Google site* por Camilo García, nd. (<https://sites.google.com/view/camilo-garcia/home>)

## Figura 5

*Muestra de producción de textos de los participantes*



En la fase de evaluación, los estudiantes presentaron una encuesta basada en las rúbricas de Quality Matters (2020). Los resultados se resumen en la Tabla 3. La percepción general del ejercicio fue positiva, pero aspectos como la introducción a la actividad y el apoyo prestado a los estudiantes deben mejorarse para que la experiencia resulte más atractiva.



### Tabla 3

*Resumen de las rúbricas Quality Matters aplicadas a la WebQuest*

Rubrica	Promedio por rubrica
<i>Introducción</i>	2,7
<i>Objetivos</i>	4,4
<i>Evaluación</i>	3,2
<i>Materiales y recursos</i>	4,2
<i>Actividad</i>	3
<i>Tecnología</i>	4
<i>Apoyo</i>	2
<i>Accesibilidad</i>	4
<b>Promedio general</b>	<b>3,4375</b>

### Discusión

La problemática de la producción escrita de estudiantes en inglés como lengua extranjera (ILE) en el contexto escolar necesita ser atendida desde nuevas metodologías como la integración de recursos educativos digitales y multimedia para mejorar dicha producción. Los resultados de la aplicación de la metodología del Análisis Crítico del Discurso (ACD) en tres etapas: diagnóstico, diseño e implementación de la WebQuest y evaluación revelaron que la mayoría de los estudiantes tienen acceso a contenido digital y que prefieren actividades en línea como la lectura de cómics y novelas gráficas. Esto sugiere que los recursos educativos digitales y multimedia son un medio efectivo para involucrar a los estudiantes y fomentar su interés en la producción escrita en inglés.

Igualmente, se identificó la conciencia metacognitiva de los participantes en el proceso de escritura, lo que indica que los estudiantes eran conscientes de sus habilidades y conocimientos en la producción de textos en inglés. Aunque algunos participantes demostraron un buen nivel de conciencia metacognitiva y habilidades para planificar y editar sus escritos, se observó que algunos de ellos desconocían cómo proceder cuando sus estrategias no funcionaban. Estos hallazgos sugieren que es importante fomentar el desarrollo de la conciencia metacognitiva en los estudiantes para que puedan abordar de manera más efectiva los desafíos en su escritura.

El uso del monomito como base para el desarrollo de la producción de textos en inglés mostró ser una gran estrategia motivadora de escritura. La estructura narrativa del monomito, que ha sido transmitida a través de narraciones e imágenes simbólicas a lo largo de la historia de la humanidad, es una herramienta eficaz para guiar a los estudiantes en la creación de textos narrativos. Esta estructura proporciona un marco coherente para que los estudiantes desarrollen sus ideas y construyan una narrativa significativa y atractiva.

La integración del enfoque basado en géneros también demostró ser adecuada para apoyar la estrategia de producción de textos basada en el monomito. El enfoque basado en géneros proporciona una pauta lógica para que los estudiantes comprendan la estructura y características del género narrativo y desarrollen sus habilidades de escritura de manera más efectiva.

La implementación de la WebQuest como herramienta educativa en este estudio mostró de igual forma ser efectiva para mejorar la producción escrita de los estudiantes. La WebQuest fomentó el aprendizaje significativo y la construcción activa de conocimiento a través de la investigación y transformación de la información. Al utilizar recursos educativos digitales y multimedia, los estudiantes

tuvieron la oportunidad de explorar, analizar y crear contenido en línea, lo que los motivó y comprometió más con el proceso de escritura.

En la fase de evaluación, los resultados de las rúbricas de Quality Matters indicaron que en general, los estudiantes percibieron la WebQuest como una experiencia positiva. Sin embargo, se identificaron áreas de mejora, como la introducción a la actividad y el apoyo prestado a los estudiantes. Estos aspectos pueden ser ajustados para mejorar la experiencia de los estudiantes y garantizar una mayor efectividad en el proceso de escritura.

Los resultados de este estudio respaldan la propuesta de utilizar el monomito de Joseph Campbell como producción textual narrativa en inglés a través de recursos educativos digitales y la integración del enfoque basado en géneros. El uso de elementos digitales y multimediales en la WebQuest demostró ser una estrategia efectiva para desarrollar la conciencia metacognitiva en el proceso de producción textual y mejorar las habilidades de escritura de los estudiantes.

Sin embargo, es importante destacar que este estudio tiene algunas limitaciones. En primer lugar, la muestra fue limitada, siendo tomada de un grupo de estudiantes de secundaria en una institución educativa privada en Boyacá, lo que puede limitar la generalización de los resultados. Se sugiere que futuras investigaciones incluyan una muestra más diversa de participantes en diferentes contextos educativos para validar plenamente la efectividad de la estrategia propuesta.

Además, aunque se aplicó una rúbrica de calidad para evaluar las producciones escritas de los estudiantes, sería beneficioso considerar otras medidas de evaluación para obtener una evaluación más completa de la propuesta. Comparar la estrategia basada en el monomito con otros enfoques pedagógicos también podría proporcionar una visión más amplia de su efectividad.

En resumen, este estudio ofrece una propuesta interesante y fundamentada para mejorar la producción escrita en inglés mediante el uso de recursos educativos digitales y la aplicación del monomito. La integración del enfoque basado en géneros y la WebQuest proporcionan un marco efectivo para desarrollar la conciencia metacognitiva en el proceso de escritura. Aunque se ha logrado avances significativos en la mejora de las habilidades de escritura de los estudiantes, se requiere más investigación para validar completamente la efectividad de la estrategia propuesta. El presente trabajo sienta las bases para futuras investigaciones en este campo, y se espera que otros estudios profundicen en la relación entre los elementos teóricos presentados y ofrezcan una comprensión más completa de la producción escrita en inglés en el contexto escolar.

## **Conclusiones**

Los resultados tienen implicaciones pedagógicas para la enseñanza y el aprendizaje del inglés con apoyo multimedia digital, especialmente en la escritura EFL basada en el monomito. El Monomito (Campbell, 2004) proporciona una plantilla bien probada para la narración exitosa y también puede dar la complejidad de la enseñanza multimedia y el aprendizaje en virtud de abundantes recursos en línea. Se espera que los contenidos aquí desarrollados puedan seguir siendo innovadores, actualizados, eficaces y despierten en el alumno la motivación necesaria para superar los retos actuales del TEFL.

Dado que los hallazgos exploratorios son de criterio parcial, la primera fase de evaluación reveló aspectos críticos que deben ser considerados más profundamente en relación con el conocimiento metacognitivo en la escritura en inglés y los obtenidos a través de la rúbrica de calidad (Quality Matters, 2020) de los recursos en línea centrados en el monomito.

El desarrollo de la herramienta WebQuest es un prototipo de rediseño continuo que abarcará más recursos digitales innovadores enfocados a mejorar las habilidades de producción escrita en inglés. En consecuencia, este estudio tendrá más fases de análisis, promoviendo la calidad de la experiencia significativa del entorno y el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en los usuarios.

## Referencias

- Campbell, J. (2004). *The Hero with a Thousand Faces* (Princeton University Press Digital Monticello (ed.); Commemora). <http://academic.oup.com/litimag/article/19/2/180/3866016/The-Hero-with-a-Thousand-Towels>
- Council of Europe. (2020). Common European Framework of Reference for Languages: Learning, teaching, assessment – Companion volume. In *Council of Europe Publishing*,. Council of Europe Publishing. <https://rm.coe.int/common-european-framework-of-reference-for-languages-learning-teaching/16809ea0d4>
- Curtis, N. (2019). Superheroes and the mythic imagination: order, agency and politics. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 12(5), 360–374. <https://doi.org/10.1080/21504857.2019.1690015>
- Dirgeyasa, I. W. (2016). Genre-Based Approach: What and How to Teach and to Learn Writing. *English Language Teaching*, 9(9), 45. <https://doi.org/10.5539/elt.v9n9p45>
- Farahian, M. (2017). Developing and validating a metacognitive writing questionnaire for EFL learners. *Issues in Educational Research*, 27(4), 736–750.
- Galanina, E. (2018). Monomyth and Hero's Image Transformation in Videogames. *5th SGEM International Multidisciplinary Scientific Conferences on SOCIAL*

- SCIENCES and ARTS SGEM2018, Ancience Science, 5*(January).  
<https://doi.org/10.5593/sgemsocial2018/2.2/s09.069>
- Jalo, M., & Simón, L. (2008). *Webquests Proyectos virtuales aplicados a la enseñanza*. 18–21.  
[http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/89032/Documento\\_completo.4550.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/89032/Documento_completo.4550.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Kingsley, K. V, Collier, M., Sánchez, R., Pham, Y., & Sanchez, A. (2019). Hero's journey: A yearlong curriculum. *Voices From the Middle, 26*(3), 52–56.  
<https://search.proquest.com/docview/2193112069?accountid=44394>
- Pardo Abril, N. G. (2013). Cómo hacer análisis crítico del discurso: Una perspectiva latinoamericana. In *Universidad Nacional De Colombia*.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5958957>
- Prokhorov, A. (2021). The Hero's Journey and Three Types of Metaphor in Pixar Animation. *Metaphor and Symbol, 36*(4), 229–240.  
<https://doi.org/10.1080/10926488.2021.1919490>
- Quality Matters, P. (2020). Specific Review Standards from the QM Higher Education Rubric, Sixth Edition. *Quality Matters, 1*.  
<https://www.qualitymatters.org/sites/default/files/PDFs/StandardsfromtheQMHigherEducationRubric.pdf>
- van Dijk, T. A. (1992). *La ciencia del texto* (3a Edición, Issue 3). Paidós Iberica, S.A.