

UNIVERSIDAD NACIONAL

“JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN” – HUACHO

FACULTAD DE EDUCACIÓN

**PROGRAMA DE FORMACIÓN DOCENTE SEMIESCOLARIZADO Y AUTOFINANCIADO
(PROFDOSA)**



TÍTULO:

**INFLUENCIA DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y
COMUNICACIÓN EN LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS NARRATIVOS EN LOS
ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO DE LA IEP N° 70003 SAGRADO
CORAZÓN DE JESUS DE PUNO, 2015.**

Tesis para optar el título de Licenciado en Educación

Especialidad: Educación Primaria y Problemas de Aprendizaje

Presentado por:

MARIANELLA ZIRENA VILCA

Asesor:

Mg. REYNALDO FRANCISCO CHERREPANO MANRIQUE

Huacho, Perú

2019

“INFLUENCIA DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN EN LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS NARRATIVOS EN LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO DE LA IEP N° 70003 SAGRADO CORAZÓN DE JESUS DE PUNO, 2015”

ASESOR:

Mg. CHERREPANO MANRIQUE, Reynaldo Francisco

MIEMBROS DEL JURADO:

PRESIDENTE : -----
Dr. ENCARNACIÓN VALENTÍN, Nel

SECRETARIA : -----
Mg. BERNAL VALLADARES, Verónica

VOCAL : -----
M(o). SOTO ÁGREDA, Danny

Dedicatoria:

Dedico este trabajo a dos ángeles que eternamente cuidan de mi familia.

Benedicta y Judith.

Agradecimiento:

Expreso mi gratitud a todas las personas que creyeron en mí y ayudaron con su voz, su tiempo, su generosidad, a concretar este logro: mi hija, mi compañero, mi familia, mi asesor. Muchas gracias...

ÍNDICE

Portada.....	1
Jurado evaluador.....	3
Dedicatoria.....	4
Agradecimiento.....	5
Resumen.....	9
Abstrac.....	10
Introducción.....	11
CAPITULO I.....	132
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	132
1.1. Descripción de la realidad problemática.....	132
1.2. Formulación del problema.....	116
1.2.1 Problema general.....	116
1.2.2 Problemas específicos:.....	116
1.3. Objetivos de la investigación.....	117
1.3.1 Objetivo general.....	117
1.3.2 Objetivos Específicos.....	117
1.4. Justificación de la investigación.....	117
CAPÍTULO II.....	18
2.1. Antecedentes de la investigación.....	119
2.2. Bases teóricas.....	210
2.2.1. Tecnología de la informática y comunicación.....	210
2.2.2. Software libre.....	2221
2.2.3. Software educativo.....	2322
2.2.4. Software Toondoo.....	22
• Utilidades del software Toondoo en el aula.....	23
• Etapas de integración del software Toondoo al proceso pedagógico.....	24
2.2.5. Producción de textos.....	265

• Producción de textos desde el enfoque del Ministerio de Educación del Perú.....	25
Características del enfoque comunicativo textual:.....	287
2.2.6. El texto narrativo	287
2.2.6.1. Géneros:.....	298
2.2.6.3. Estructura del texto narrativo	315
2.2.6.4. Elementos del texto narrativo	33
2.2.6.5. Procesos para la elaboración de textos narrativos	33
2.2.6.6. Propiedades del texto narrativo	35
2.3. Definiciones conceptuales	386
2.4. Formulación de hipótesis	398
2.4.1. Hipótesis general.....	398
2.4.2. Hipótesis específicas	398
CAPÍTULO III.....	409
METODOLOGÍA	409
3.1. Diseño metodológico	¡Error! Marcador no definido.9
3.2. Población y muestra.....	4240
3.3. Operacionalización de variable efecto	43
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	4442
CAPÍTULO IV	44
RESULTADOS.....	40
4.1. Resultados para lograr el objetivo específico 1	44
4.2. Resultados para lograr el objetivo específico 2	46
4.3. Resultados para lograr el objetivo específico 3	48
CAPÍTULO V	58
DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	58
FUENTES DE INFORMACIÓN	62

RESUMEN

Este proyecto de investigación tiene como punto de inicio la preocupación por los desalentadores resultados en la medición de la competencia: producción de textos durante las evaluaciones nacionales que realizó la Unidad de Medición de la Calidad (UMC), estos índices se replican también en la región Puno, asimismo, toma en consideración la vertiginosa penetración de los entornos digitales en la cotidianidad de los estudiantes. Abordando el contexto mencionado, con la siguiente pregunta: ¿De qué manera influye el Software Toondoo en el desarrollo de la competencia: producción de textos narrativos de los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Jesús de Puno en el año 2015?

Por tanto, el objetivo de esta investigación es: Determinar el nivel de influencia de la aplicación del Software Toondoo en el desarrollo de la competencia: producción de textos narrativos de los estudiantes del sexto grado de primaria de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Jesús de Puno en el año 2015.

La metodología está enmarcada dentro del enfoque cuantitativo de diseño experimental y de tipo pre experimental, mediante este estudio se espera que con el uso del software Toondoo como estrategia de enseñanza; mejore significativamente los niveles de la competencia: producción de textos de los estudiantes.

El resultado en síntesis al que arribó este estudio fue que la media aritmética de las calificaciones de los estudiantes antes de la aplicación fue 20,7 puntos y la media aritmética luego de la aplicación fue 26,8 puntos. Con lo que se concluye de la aplicación de la investigación tuvo eficacia.

Palabras clave: Tecnologías de la información y comunicación, software Toondoo, producción de textos.

ABSTRACT

This research project has as its starting point the concern about the discouraging results in the measurement of the competition: production of texts during the national evaluations carried out by the Quality Measurement Unit (UMC), these indexes are also replicated in the region Puno, likewise, takes into consideration the vertiginous penetration of digital environments in the daily life of students. Addressing the aforementioned context, with the following question: How does the Toondoo Software influence the development of the competition: production of narrative texts by sixth grade students of the Sacred Heart of Jesus Educational Institution of Puno in the year 2015?

Therefore, the objective of this research is: Determine the level of influence of the application of the Toondoo Software in the development of the competition: production of narrative texts of the sixth grade students of the Sagrado Corazón de Jesús Educational Institution of Puno in the year 2015.

The methodology is framed within the quantitative approach of experimental design and pre-experimental type; through this study it is expected that with the use of Toondoo software as a teaching strategy; significantly improve the levels of competence: student text production.

The result in synthesis to which this study arrived was that the arithmetic mean of the students' scores before the application was 20.7 points and the arithmetic mean after the application was 26.8 points. With what is concluded from the application of the investigation it was effective.

Keywords: Information and communication technologies, Toondoo software, text production.

INTRODUCCIÓN

Ha motivado el presente estudio el deseo de buscar alternativas que enriquezcan la actividad pedagógica, la haga más certera en la búsqueda de mejorar las capacidades de los estudiantes en la producción de textos que es una de las competencias del área de comunicación que los estudiantes del quinto ciclo de Educación Básica Regular deben alcanzar. Sobre esta variable, los escasos estudios nacionales e internacionales a nivel comparativo que se han hecho; revelan un deficiente desempeño en esta competencia. Además, no es inadvertido el alto acaparamiento en muchas actividades sociales, de la tecnología digital, del que no se escapa la actividad escolar. Por ello, esta investigación busca determinar el nivel de influencia del software Toondoo en la producción de textos narrativos de los estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E.P. Sagrado Corazón de Jesús de Puno en el año 2015. El método que se utilizó para concretar este objetivo fue el experimental en el nivel pre experimental, se tomó como población de estudio todos los estudiantes de sexto grado de la I.E.P. Sagrado Corazón de Jesús de Puno siendo la muestra una sección.

Se ha dividido este estudio en cinco capítulos los cuales consideran los siguientes aspectos:

- **Capítulo I.** Descripción de la realidad problemática, cuyo conocimiento permite identificar en contexto el problema de investigación, su formulación, así como la formulación de los problemas específicos; además los objetivos general y específicos que pretende alcanzar este estudio, así como dar a conocer que justifica esta investigación
- **Capítulo II.** Este apartado comprende antecedentes de investigaciones sobre el tema de estudio, además las bases teóricas que serán fundamento académico que sustente el tratamiento del estudio, las definiciones conceptuales y las hipótesis planteadas.
- **Capítulo III.** Metodología. Capítulo que da a conocer el lugar de estudio, la población, la muestra que se tomó en cuenta, el método que se ha utilizado para alcanzar los objetivos, junto con la descripción de la técnica utilizada para recolectar los datos y las acciones realizadas para su procesamiento.

- **Capítulo IV.** Resultados, contiene tablas y gráficos estadísticos que muestran el efecto de la aplicación del software Toondoo en la producción de textos narrativos de los estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E.P. Sagrado Corazón de Jesús de Puno. En el año 2015.
- **Capítulo V.** En esta parte de la investigación, y a la luz de los resultados obtenidos, se analiza y discute las limitaciones que tiene este estudio, así como se analiza su alcance en otros contextos; también se hace alcance de las recomendaciones para futuras investigaciones.

CAPÍTULO I

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

La calidad educativa es uno de los objetivos supremos del país, en esa dirección; se busca dotar a los estudiantes de competencias que lo lleven a ser personas capaces de alcanzar una vida plena, cumplir sus objetivos, seguir aprendiendo más allá de la escolaridad y con ello construir una mejor nación.

Una de las competencias necesarias para lograrlo es desarrollar la capacidad de escribir, actividad que permite transmitir información, opinión, sentimientos; desarrollar conocimiento y dejar impronta de todo ello (UNESCO, 2016).

Hasta inicios de los años 90 se plasmaba en las aulas la enseñanza de la escritura dando mayor énfasis a aspectos normativos y de teoría gramatical de esta – en alguna medida aún hoy persiste esta práctica-, es decir el uso correcto de la tilde, mayúsculas, verbos etc. Las reformas curriculares contemporáneas, apuntan más allá de estas correcciones lingüísticas; poniendo el acento más bien al uso funcional y significativo de la lengua, en entornos comunicativos definidos y con propósitos claros (UMC, 2004). Esta forma de asumir la enseñanza de la escritura la guía el Enfoque Comunicativo Textual.

En suma, el principio básico desde esta perspectiva es el uso efectivo de la lengua como herramienta de comunicación en diferentes situaciones, no

únicamente es perfecto manejo de técnica y reglas, sino que lo primordial es la construcción de mensajes; un saber hacer cosas con las palabras asumiendo que el aula es un escenario comunicativo y privilegia el texto como unidad mínima de comunicación (DCN, 2009; UMC, 2013; Lomas, entrevista).

En el Perú y a nivel internacional, son muy escasas las evaluaciones que muestren cuál es el desempeño de los estudiantes en producción de textos – no así estudios sobre comprensión de lectura-. El Ministerio de Educación de Perú MINEDU, a través de la Unidad de Medición de la Calidad UMC en el año 2004 realizó una evaluación con este objetivo; en él participaron 856 y 1049 estudiantes de segundo grado y sexto grado de primaria respectivamente, la evaluación ponderó el criterio referido a la eficacia del mensaje. El resultado para los alumnos de sexto grado fue que sólo el 39,1% de los estudiantes cumple este objetivo (MINEDU, 2006).

Nuevamente, este organismo el año 2013 con idéntico objetivo aplicó una evaluación a 4327 estudiantes de sexto grado de primaria pertenecientes a 357 escuelas de todo el país. Este estudio evaluó únicamente el proceso de textualización en la habilidad para escribir textos narrativos en particular cuentos; cinco capacidades fueron evaluadas entre ellas adecuación a la situación comunicativa cuyo resultado fue que únicamente el 13,5% de estudiantes logra satisfactoriamente esta capacidad (MINEDU, 2016).

Finalmente, la UNESCO a través del Laboratorio Latinoamericano de Evaluación de la Calidad de la Educación (LLECE) entre los años 2010 y 2014 ejecutó el Tercer Estudio Regional Comparativo y Explicativo, TERCE en lectura, escritura, matemática y ciencias naturales; agrupa este organismo a 15 países de la región y el estado mexicano de Nuevo León, entre ellos el Perú. Se evaluó a estudiantes de tercer y sexto grado de primaria, en sexto grado se tomó en cuenta tres dimensiones, una de ellas la dimensión discursiva. El resultado en el caso peruano fue que sólo el 27% alcanzó un nivel satisfactorio frente al 43% que lo hizo a nivel regional (UNESCO, 2016).

A nivel de la región Puno, ámbito de esta investigación; aún no se materializan estudios con estas características, sin embargo; a través de la Unidad de Gestión Educativa Local Puno se tienen datos sobre la participación de las instituciones de nivel primario en concursos de producción de textos, los cuales resaltan que únicamente el 12% de estas instituciones participan en ellos.

Estos resultados evidencian que en el Perú los estudiantes no están alcanzando ni desarrollando las capacidades necesarias para lograr ser escritores competentes.

Las iniciativas para revertir esta realidad, desde el ministerio de educación; más allá de mejorar la infraestructura, promover la articulación pedagógica de los diseños curriculares y otras acciones; exhortan a diversificar la práctica pedagógica, instan a los docentes a enriquecer sus estrategias de enseñanza es así que el Proyecto Educativo Nacional al 2021 en su Política número 7: alienta a transformar las prácticas pedagógicas en la educación básica.

Junto a este contexto, es innegable el desarrollo tecnológico a todo nivel desarrollo que exige a la sociedad adoptar cambios y el ámbito educativo no es exenta a esta demanda. Por ello el Currículo apunta dotar a los estudiantes herramientas que garanticen su pleno desarrollo, su inclusión social y efectiva, con capacidad de aprender a lo largo de su vida, incluyendo la integración de las TIC en el Perfil de egreso de la Educación Básica “El estudiante aprovecha responsablemente las tecnologías de la información y comunicación (TIC) para interactuar con la información, gestionar su comunicación y aprendizaje” (Currículo Nacional, 2017, p. 10)

Además, la digitalización en la que estamos inmersos, demanda en los profesionales de la pedagogía la utilización de nuevos criterios y estrategias de enseñanza que la hagan más pertinente y efectiva, se busca nuevas propuestas metodológicas de enseñanza que incentiven el aprendizaje colaborativo en los alumnos, donde la interacción social juegue un rol importante en la construcción de conocimientos como lo postula el constructivismo social de Vigostky o el aprendizaje por descubrimiento de

Bruner; las Tics ofrecen un amplio espectro de alternativas para materializar lo dicho, fundamentalmente en los diversos recursos y programas que ofrece internet (Belloch, C. 2012). “Aprender a aprender” redondea esta intención y es lo que enfatiza la pedagogía constructivista, que a su vez se instala casi en simultaneidad con la llegada de las TIC a los entornos educativos (Balarín, 2013).

Hoy, aludir a las Tics es referirse a las temáticas inherentes a internet y la amplia gama de herramientas que ofrece en auxilio a la labor pedagógica (Rivera, 2011). Además, promueven la adquisición de nueva destrezas, habilidades, valores y actitudes que los prepare para un mundo del cual ya son parte.

En este contexto, esta investigación tomará dentro de la diversidad de programas que ofrecen las TICs, un software libre cuyas herramientas permiten la construcción de historietas, las cuales coadyuvarán en la construcción de la competencia producción de textos

Por lo abordado, este estudio busca responder a la siguiente pregunta de la investigación:

1.2. Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿De qué manera influye el Software Toondoo en el desarrollo de la competencia: producción de textos narrativos de los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Jesús de Puno en el año 2015?

1.2.2 Problemas específicos:

- ¿Cuál es el nivel de la competencia: producción de textos narrativos de los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Jesús de Puno en el año 2015 antes de la aplicación del software Toondoo?
- ¿Cuál es nivel de la competencia producción de textos narrativos de los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Jesús de Puno en el año 2015 después de la aplicación del software Toondoo?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Determinar el nivel de influencia de la aplicación del Software Toondoo en el desarrollo de la competencia: producción de textos narrativos de los estudiantes del sexto grado de primaria de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Jesús de Puno en el año 2015.

1.3.2 Objetivos Específicos

- Conocer el nivel de desarrollo de la competencia producción de textos narrativos de los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Jesús de Puno en el año 2015. Antes de la aplicación del software Toondoo.
- Conocer el nivel de desarrollo de la competencia producción de textos narrativos de los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Jesús de Puno en el año 2015. Después de la aplicación del software Toondoo.

1.4. Justificación de la investigación

Teórica

Estudios internacionales y nacionales develan una situación desalentadora en que se encuentran los estudiantes en su desempeño en la competencia producción de textos, aunado a escasos estudios académicos que traten sobre el tema; esta investigación ofrece información que nutre y enriquece este aspecto.

Práctica

El Proyecto Educativo Nacional dentro de su política 7.4 alienta a transformar las prácticas pedagógicas en la educación básica, puntualmente a promover el uso de las tecnologías de la información y

comunicación para optimizar los aprendizajes. En esta línea, el docente necesita de apropiarse de herramientas digitales que le sirvan para este fin.

Con lo dicho, esta investigación afianza en el mejor conocimiento de un software libre que puede ser utilizado en el proceso de enseñanza que potencie los aprendizajes de los estudiantes.

Además, siendo los aparatos tecnológicos y programas digitales altamente apetecibles por los estudiantes es positivo y estratégico aprovechar esta predilección y convertirlos en herramientas aliadas en actividades de aprendizaje. Este estudio ofrece a los estudiantes una herramienta que de manera divertida pueden crear narraciones a través de tiras cómicas y compartirlas con compañeros, amistades y como no con el mundo entero a través de la web.

Finalmente, si se traslada al aula y a la práctica lo mencionado; este estudio puede contribuir a mejorar e incentivar a los estudiantes el desarrollo de su producción escrita.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

A nivel internacional.

Ariza y Fontalvo (2011) en su artículo de investigación titulado: “Desarrollo pedagógico con tic para la producción de textos escritos en la educación básica secundaria” (p.46), y que consistió en “diseñar una propuesta pedagógica basada en el uso de los medios digitales para el desarrollo de la producción de textos escritos en los estudiantes de sexto grado de una institución pública de Barranquilla Colombia” (p.46), concluyó que. “Los resultados obtenidos por los estudiantes demuestran con un 95% de confianza que el tratamiento aplicado produce cambios positivos en la producción de textos utilizando los medios y las tecnologías de la información y la comunicación en el grupo donde fue probado el mismo” (p. 47).

Suárez, Pérez, Vergara y Alférez (2015) en el artículo: “Desarrollo de la lectoescritura mediante TIC y recursos educativos abiertos” (p 1), estudio desarrollado en México indica: “Se concluye que el uso de herramientas tecnológicas y REA como estrategias para dinamizar ambientes de aprendizajes ayuda a mejorar el desarrollo de habilidades de lectoescritura

en educandos de tercer grado de educación básica...por el grado de interés y motivación que despierta en los estudiantes” (p.18)

En este estudio se resalta que la innovación en diseñar ambientes digitales de aprendizajes permite descubrir nuevas y diversas formas de concebir la enseñanza, además de ser satisfactorios para los estudiantes.

A nivel nacional:

Ulloque (2016) en su tesis de maestría titulada: “Aplicación del uso del software Exe-Learning y el desarrollo de capacidades para la producción de textos en estudiantes de secundaria” (p1). Lima, llega a las siguientes conclusiones:

Se concluye que la integración de la tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje, en este caso el uso del software exe-learning, permitió el desarrollo significativo de capacidades para la producción de textos.

Se concluye que el uso del software exe-learning, mejora el desarrollo significativo de capacidades para retroalimentar la producción de textos, los estudiantes revisan el contenido del texto en relación a lo planificado, verifican también el uso de un vocabulario variado y apropiado, finalmente la adecuación de su texto al propósito. (Ulloque, 2016, p.113)

Vivas (2016) en su tesis: “El Blog como herramienta colaborativa para el desarrollo de la competencia comunicativa escrita de textos narrativos en estudiantes de 6° grado de educación primaria de una institución educativa pública del distrito de San Ramón-UGEL- Chanchamayo 2015” (p.1). Demuestra en los resultados de la dimensión: “*textualización de las ideas según las convenciones de la escritura de textos narrativos*” (p.101), los estudiantes antes de la intervención del programa, tuvieron una media de 19.12 luego de la intervención los estudiantes presentaron una media de 28.08, dato indicativo que demuestra que el desarrollo de esta capacidad ha mejorado después de la intervención del programa.

Esta investigación proporciona datos que justifican la incorporación de ambientes virtuales en la enseñanza, a decir de la misma autora uno de los

alicientes para ello fue lo novedoso y desafiante que resultó la experiencia para los participantes.

Bedoya (2014), cuyo trabajo de investigación titula: “Software educativo en Lenguaje para la producción de textos narrativos en la Institución Educativa N° 64975 en el año 2014” (p.1). Afirma en las conclusiones del mismo, que “se ha determinado con un nivel de significancia del 5% que la creación y aplicación del software educativo en Lenguaje ha mejorado favorable y significativamente en un 79.54% en la producción de textos narrativos cuento, fábula y leyenda en estudiantes del segundo grado de secundaria de la I. E. 64975 Húsares del Perú de Pucallpa” (p.5).

De igual forma como en investigaciones anteriores, concluye en reafirmar los efectos positivos de la creación e implementación de herramientas tecnológicas, en este caso un software educativo para lenguaje, porque enriquecen, motivan y pueden potenciar los logros de aprendizaje en los estudiantes.

2. Bases teóricas

2.2.1. Tecnología de la informática y comunicación

En la actualidad las Tecnologías de la Informática y Comunicación (Tics), se han instalado en diversas e innumerables actividades de la sociedad; resulta impensable un mundo sin tecnología. Forman parte imprescindible de las relaciones comerciales, productivas comunicativas y su uso en el ámbito educativo como herramienta pedagógica por sus características de innovación, así como estimulantes e interactivas con el usuario, permite al alumno participar de manera más entusiasta y efectiva hacia el logro de diferentes capacidades porque se involucra en el desarrollo de la actividad pedagógica, y estas herramientas digitales lo permiten.

Es necesario señalar también que los alumnos de hoy actúan de manera tan familiarizada con la tecnología que su interacción con estas es intuitiva y casi natural, esa realidad no puede ser desaprovechada en la intención y propósitos de la labor docente.

La UNESCO (2013) citado por Edudatos N° 7, afirma que apropiarse del uso de las Tic despoja a los alumnos del papel de ser receptores pasivos de conocimientos, para convertirlos en gestores y constructores de sus aprendizajes por su protagonismo en los entornos tecnológicos y por el acceso a la información producción y publicación de contenidos y la interacción dinámica que ésta le permite, asimismo; es una gran ayuda y herramienta en la medición recolección y sistematización de información que ayuda a tomar decisiones para la implementación de políticas educativas.

Es necesario tomar en cuenta estas ventajas, hacer viables estrategias con sistemas y políticas públicas en la que participen todos los actores de la dinámica educativa, alumnos, docentes y directivos.

Al respecto la UNESCO (2013) considera que deberían darse seis prácticas: i) personalización, ii) foco en los resultados del aprendizaje, iii) ampliación de los tiempos y espacios para el aprendizaje, iv) nuevas experiencias de aprendizaje, v) construcción colaborativa de conocimientos y vi) gestión del conocimiento basada en evidencia.

Por lo destacado, ser parte de este nuevo contexto global y educativo exige asumir un rol activo en la construcción, apropiación y utilización de las herramientas y recursos que brinda la tecnología, lo que requiere cambios cualitativos en el quehacer pedagógico.

Esta revolución tecnológica exige repensar sobre el nuevo rol del docente, para quien es conveniente e insoslayable construir y desarrollar competencias que le permitan ser un usuario inteligente de las herramientas tecnológicas.

2.2.2. Software libre

En el actual contexto, donde los estudiantes y docentes tienen acercamiento y acceso a diversos recursos digitales; es posible acceder a software de libres; siendo éstos, recursos tecnológicos que no necesitan licencia, son de libre distribución y, muchos de ellos tienen sistemas operativos orientados a la educación.

Características: Es libre si se garantizan estas libertades:

Libertad 0.- La libertad para ejecutar el programa sea cual sea nuestro propósito.

Libertad 1.- La libertad para estudiar el funcionamiento del programa y adaptarlo a tus necesidades –el acceso al código fuente es condición indispensable para esto.

Libertad 2.- La libertad para redistribuir copias y ayudar así a tu vecino.

Libertad 3.- La libertad para mejorar el programa y luego publicarlo para el bien de toda la comunidad-el acceso al código fuente es condición indispensable para esto.

Software libre es cualquier programa cuyos usuarios gocen de estas libertades...de redistribuir copias con o sin modificaciones. (Stallman, 2004, p.45)

2.2.3. Software educativo

Resulta ventajoso que el docente durante su labor pedagógica utilice la variada gama existente de recursos tecnológicos, éstos por ser innovadores e interactivos, invitan e interesan a los estudiantes a desarrollar variadas capacidades educativas; entre estas herramientas ubicamos al software educativo. Que "es un recurso hecho para desarrollar actividades educativas" o "aprovechadas para este mismo fin y que tiene "potencial pedagógico" (Recursos Pedagógicos 2007).

2.2.4. Software Toondoo

Es una Herramienta tecnológica gratuita fácil de usar para la mayoría de usuarios (incluidos los niños de 7 – 8 años). www.educacontic.es Con ella se hacen tiras cómicas, pudiendo usar personajes que se muestran en ella o crear nuevos. También se pueden añadir escenarios pre-creados, objetos etc. Y, por supuesto los típicos bocadillos de cómics, se puede cambiar la expresión de cara y cuerpo del personaje seleccionado, de modo que se adapte al texto que se desea mostrar en cada viñeta. Una vez realizada una tira cómica (que puede tener una, dos o tres viñetas) además, se puede guardar en un ToonBag, de esta forma se puede unir todas las tiras en un solo libro, de modo que es posible construir una historieta completa. Se accede creando una cuenta (no hay reenvío de información vía e mail

por parte de Toondoo) y ya se puede empezar. Pero lo más importante es que esta herramienta permite acceder a un método menos tradicional de usar las TIC en el aula y no se necesita más de una sesión para aprender a usarla. La herramienta está en inglés, pero es tan intuitiva que, una vez que se ha familiarizado con la interfaz es muy fácil de usar.

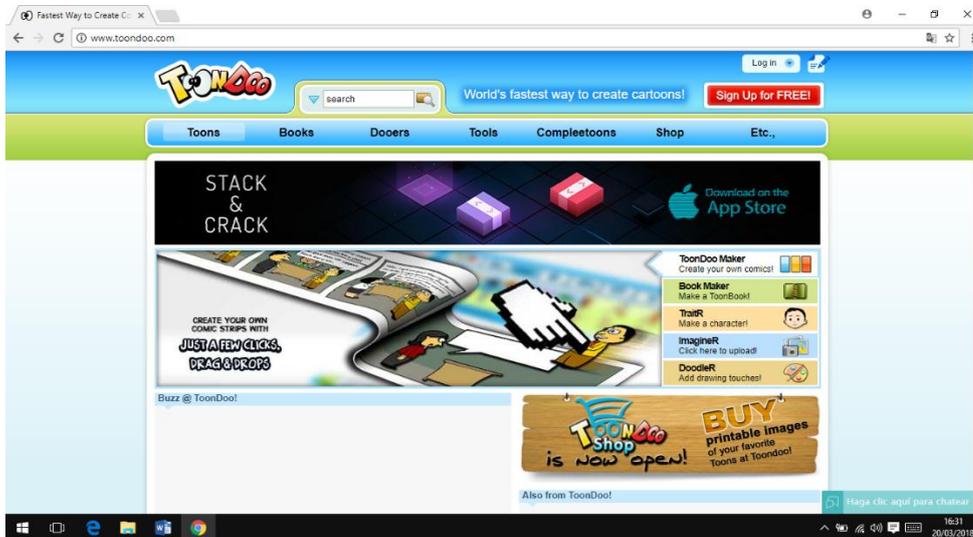


Figura 1. Presentación de la portada del software Toondoo.

Fuente: Youtube.



Figura 2: Presentación de una tira elaborada con el software Toondoo.

Fuente: Youtube.

- **Utilidades del software Toondoo en el aula**

Esta herramienta gusta mucho a los niños por las posibilidades que ofrece. Es muy fácil de usar y el resultado es espectacular.

Los niños pueden usar los personajes, objetos, escenarios, las viñetas, los bocadillos de la página o pueden crearlos ellos mismos.

Crear una biblioteca con los libros de cómics que más te interesen.

Posibilidad de subirlo a una wiki, blogs. Redes sociales etc.

Fomento de la actividad comunicativa: actividades de comprensión, refuerzo de construcción gramatical y vocabulario, secuenciación y estructura de la historia o creatividad literaria.

Potenciar la imaginación y creatividad de los niños con los chistes (una única tira) o historietas (uniendo varias tiras de cómic).

Emisión de avisos, comunicados, reglas de aula en un contexto divertido y original.

Crear mensajes, conversaciones, envío de mensajes, saludos etc.

Para introducir reflexiones previas al introducir una unidad de aprendizaje. (Campillo, C y otros 2009 p.7)

- **Etapas de integración del software Toondoo al proceso pedagógico**

Para una adecuada incorporación del software Toondoo al proceso de aprendizaje los estudiantes deberán primero conocer el entorno y herramientas de este recurso tecnológico, esta es la etapa de exploración; en seguida se continuará con la etapa de ejecución, donde los niños y niñas aplicarán el software para crear sus historietas.

- **Exploración**

Se inicia la exploración haciendo click en el siguiente enlace: www.toondoo.com Es necesario registrarse, esta acción se realiza por primera y única vez.

En la ventana de inicio seleccionar el botón Sing Up for FREE A continuación seleccionar la opción gratuita **Sign up for Toondoo**, seguidamente completar el formulario siguiente:

- Username: Nombre de usuario.
- Password: Contraseña.
- Email ID: Correo electrónico.

Presionar el botón **Register** para realizar el registro de la cuenta.

Luego para finalizar el registro presionar el botón **Sign in** para acceder con el usuario recientemente creado.

Una vez que se ingresó el usuario y contraseña se visualizará la página de trabajo.

- Ejecución

Para empezar a trabajar elegir la opción **Log in** completar el nombre de usuario y contraseña. Presionar el botón **Sing in**.

Como se crea una historieta.

Primero elegir la opción **ToonDoo Maker**, se abrirá una nueva ventana y seleccionar el formato de la historieta. Ver anexo 1.

2.2.5. Producción de textos

Según Pérez (2005) citado por Chinga (2012) afirma que, “se entiende por producción de textos, a la estrategia que se usa, para expresar ideas, sentimientos y experiencias, a través de los escritos. Implica centrar la atención en el proceso” (p.15). El mismo autor sostiene que:

Es un proceso cognitivo complejo en el cual intervienen un conjunto de habilidades mentales como atención, creatividad, comprensión, abstracción, análisis, etc. que busca transformar la lengua en un texto escrito coherente. No debemos perder de vista que este texto creado es un producto comunicativo, por ello debe responder a las características del sector al que va dirigido. Este es un proceso guiado por el docente. Se ubica en lo que Vygotsky llama “zona de desarrollo próximo”, es decir, donde el niño no puede desarrollar un aprendizaje autónomamente, pues requiere apoyo del docente. (Chinga, 2012, p.15)

- **Producción de textos desde el enfoque del Ministerio de Educación del Perú**

Se debe comprender que una serie de frases y signos lingüísticos en conjunto, no necesariamente forman un texto, para que tenga esa categoría debe presentar tres características fundamentales: coherencia, cohesión y adecuación (Ministerio de Educación, 2007, p.6)

Según las Rutas del Aprendizaje para el área de Comunicación V ciclo del MINEDU (2015) el desarrollo de la competencia comunicativa oral y escrita está sustentado sobre la base del enfoque comunicativo textual, el cual toma en cuenta con prioridad el contexto sociocultural y la acción misma del acto comunicativo; los estudiantes utilizan las diferentes acciones comunicativas en espacios socioculturales específicos, con intenciones específicas y con diversos registros lingüísticos, constantemente emiten y reciben textos completos los cuales reproducen sus intenciones y necesidades en situaciones auténticas. (Rutas del aprendizaje, 2015, p. 13)

Además, la visión de este enfoque comunicativo es integral tomando en cuenta dos perspectivas:

Perspectiva cognitiva. El lenguaje en los diversos espacios educativos es un instrumento de especial importancia para la construcción de conocimientos a través de la estructuración de experiencias que sustentarán una visión particular del mundo, toda esta rica experiencia apoyada por su lengua no sólo constituirá el contexto físico que lo rodea sino también su propia subjetividad (saberes previos) que es un “instrumento para aprender y asumir una posición sobre lo aprendido” (Rutas del aprendizaje, 2015, p. 13).

Perspectiva sociocultural. Es importante tener en cuenta el significado social de los del discurso oral y escrito, la diversidad cultural que enmarcan de forma particular la práctica discursiva ya que durante la acción comunicativa se establece diversos vínculos sociales y se crea múltiples identidades que son parte de una vida social. (Rutas del aprendizaje, 2015)

El enfoque comunicativo textual propone que, para formar textos, sean orales o escritos, los estudiantes conjugan entre sí expresiones. “El texto está compuesto por elementos verbales combinados, que constituyen una

unidad comunicativa, intencional y completa. Los textos pueden ser muy breves o muy extensos Ejemplo: una carta, un saludo, un cartel de precaución una conversación amistosa” (MINEDU, 2015, p. 16)

Características del enfoque comunicativo textual:

Son las siguientes:

- El contexto es determinante en todo acto comunicativo.
- La lengua se enseña y se aprende en pleno funcionamiento.
- El texto es la unidad básica de comunicación.
- Los textos deben responder a las necesidades e intereses de los alumnos.
- La enseñanza de la lengua toma en cuenta las variedades dialectales y los diferentes registros de uso lingüístico. (MINEDU, 2016 p.98)

2.2.6. El texto narrativo

El texto narrativo es una forma de comunicación escrita donde hay una intención de relatar algo, utilizando personajes, un contexto determinado utilizando la descripción y el diálogo.

La narración a través de los cuentos, es el tipo de textual con el que se tienen los primeros contactos y se aprende con mayor facilidad, por ser practicada en forma oral cotidianamente desde la primera infancia. Ya que los primeros vínculos que se tejen entre los padres y el niño son muchas veces desde la narración de los primeros cuentos, las primeras historias que reales o inventadas son utilizadas para disfrutar un momento o esperar el sueño.

La narración es sin lugar a dudas el recurso oral más afianzado, con trascendencia cultural más pretérita y con mayor uso entre los pueblos y sus habitantes ya que por siglos enteros ha constituido uno de los medios más utilizados para contar historias personales, familiares, de clanes etc; narraciones de hechos importantes para un pueblo como guerras y conflictos que cambiaron el rumbo de sus historias o marcaron el ocaso de

otras. Esta postura es afirmada por Roland Barthers quien es citado por María Eugenia Contursi en su libro La Narración: Usos y teorías "... no existe ni ha existido nunca un pueblo sin relatos; el relato es internacional, transhistórico, transcultural, es decir universal" (Contursi, M, et. Al. 2000, p.13)

Una característica que define a la narración es la línea temporal que sigue, las acciones que se cuentan o narran siguen una progresión longitudinal en el tiempo además que estas acciones incluyen tácitamente un actor.

.2.6.1. Géneros:

El tipo textual narrativo tiene una forma particular de organizar la información del texto, (inicio, nudo y desenlace). Cuentan las experiencias enmascaradas en lo ficticio, y otras en cambio pueden tener un claro acercamiento a la realidad. Según el "Taller de Fortalecimiento de desempeños" Dirigido a directivos y docentes de Educación Primaria de DRE y UGEL. 2015 Los géneros a trabajar en educación primaria son:

1. Anécdotas
2. Cuentos
3. Fábulas
4. Leyendas
5. Mitos
6. Cartas amicales
7. Noticias
8. Historieta

2.2.6.2. La historieta o cómic.

Cómic es el nombre con el que es conocido en Estados Unidos donde tiene su génesis, en américa latina en cambio se le conoce más como historieta. Con esta precisión se puede definir a la historieta como una serie de ilustraciones o dibujos, que incluyen personajes, escenarios, fondo además diálogos entre los personajes. Estas ilustraciones están dispuestas en forma secuencial y en conjunto forman una historia; definitivamente, comunicar o transmitir un mensaje es el objetivo del

autor, combinando el texto narrativo con el dialogado. Y; por su presentación visual muy atractiva tiene un valor altamente lúdico, por lo que tiene una gran acogida entre niños y niñas. (Temas para la Educación, 2009).

Las historietas no sólo tienen dentro de su contenido y mensaje, temas de entretenimiento; sirven de herramienta también para impartir mensajes de contenido histórico, educativo, aventuras, historias policiales, románticas etc.

Es importante tomar en cuenta que la historieta ofrece estímulos que van más allá de la información o mensaje, según Misrachi, C. Allende, F. la historieta representa:

Una estimulación muy fuerte de la imaginación interna del lector y escritor, cada lector construye las imágenes con las que vive la historia con elementos del texto y con aportes de su propio repertorio de imágenes internas.

Una movilización emocional consciente e inconsciente que pone en juego los diversos componentes de la vida afectiva: atracción, identificación, miedos etc.

Una efectiva apelación consciente e inconsciente hacia actitudes, valores e ideales.

Características de la historieta

Una de las más notorias es su carácter icónico, donde se utiliza la imagen y texto escrito como vehículo para narrar historias, anécdotas, mensajes con intención educativa etc.

Otra característica que menciona Mirsrashi, c. y Allende, F. es la capacidad de estimular una activa participación del lector frente a la historieta, este papel activo concuerda con las actuales teorías del significado de lo que es leer. La historieta permite ofrecer los elementos básicos y esquemáticos de una situación, el lector rellena estos elementos con su imaginación, y es el escritor el encargado de entregar

estas sugerencias y caminos al lector, por lo que su construcción es de demanda altamente creativa.

Elementos de la historieta

Los principales elementos que conforman una historieta y que forman parte de su lenguaje visual son:

Viñeta: recuadro que contiene imágenes, diálogos y onomatopeyas, y que constituye a unidad mínima de la historieta.

Tira o plana: se refiere a un conjunto de viñetas, la tira está conformada por una a seis viñetas; mientras que la plana llega a tener un mayor número de viñetas, lo que le permite ocupar el espacio de una página completa. Tanto la tira como la plana constituyen los formatos más empleados en la historieta.

Cartela: superficie rectangular que presenta la voz del narrador. Generalmente, proporciona información no contenida en las imágenes o en los textos verbales de los personajes de la historieta.

Globo o bocadillo: es el espacio que contiene los diálogos o pensamientos de los personajes. Los hay de distintas formas según el sentimiento que expresan: conversación, llanto o sudor, grito, susurro, pensamiento, etc.

Texto: elemento que sirve de complemento a la imagen y que expresa aquello que quieren transmitir los personajes o el autor. Sitúan al lector en el lugar, momento y acontecimiento.

Onomatopeya: expresión de un sonido no verbal a través de palabras, por medio de una transcripción fonética. (Valle, .2014, p. 8-9)

2.2.6.3. Estructura del texto narrativo

La Universidad Enrique Guzmán y Valle la Cantuta, citado en Chinga, (2012) manifiesta que la estructura del texto narrativo es la organización de elementos (párrafos y frases) en torno a los cuales el lector percibe la información que se le quiere dar, sabe identificar el mensaje y encausar la

dirección que pretende seguir la historia. Una narración reúne tres partes nítidamente diferenciables: El inicio, el nudo y el desenlace.

- **Inicio**

“El autor, plantea aquí la situación que va a desarrollar y realiza la presentación de los personajes y su entorno. Es probablemente, la parte fundamental del texto narrativo, pues de ella depende el que la obra sea o no capaz de captar la atención del lector” (Chinga, 2012, p. 28).

De acuerdo al Taller de Fortalecimientos de desempeños para educación primaria 2015 del MINEDU en el inicio o introducción el tipo de composición escrita que se utiliza es la descripción. En ella se da a conocer:

CUÁNDO sucede la histortia: época o tiempo.

DÓNDE sucede la historia: lugares.

QUIÉN/QUIÉNES son los/as protagonistas y como son: personajes del cuento.

- **Nudo**

En toda narración se plantea siempre un conflicto, un momento cumbre en el que todas las líneas planteadas en la introducción convergen sobre un hecho fundamental que marca todo el relato. Generalmente, se presenta un conflicto que debe ser solucionado. Es la parte más importante del cuento, la más jugosa y significativa y también la más larga. En ella se diferencian dos partes:

PROBLEMA: Algo especial aparece o sucede.

ACCIONES/SUCESOS: Distintas situaciones y hechos para solucionar el problema. Suelen ser varias. (Taller de Fortalecimientos de Desempeños en educación primaria 2015).

- **Desenlace**

Es el momento en que el conflicto planteado como nudo de la narración llega a su conclusión. Como dice la palabra, el final es justamente cuando sabemos cómo termina lo que se está contando; donde conocemos qué sucede finalmente con los personajes de la

historia y cómo se soluciona el conflicto. Es la última parte y también la más corta, en ella debe terminar la historia. Pueden escribirse:

CONCLUSIÓN: El problema se soluciona.

FINAL: Se vuelve a la normalidad o cotidianidad. (Taller de Fortalecimientos de Desempeños en educación primaria. 2015).

2.2.6.4. Elementos del texto narrativo

Se encuentran presentes en toda narración, elementos sin cuya presencia no podrían sucederse los hechos sobre los cuales se escribe, estos son: el narrador, los personajes, el escenario, las acciones, que suceden en un tiempo y espacio determinado.

Toda narración tiene elementos imprescindibles, y son: “La acción (lo que sucede); los caracteres (persona que la realiza), el ambiente (medio en que se produce) y el tiempo (cuando ocurren los hechos).” (Chinga, 2012, p.29).

La acción.

La estructura más simple es aquella que desarrolla los hechos en forma cronológica, presentando a los personajes conforme van apareciendo en la historia.

Los caracteres.

En el proceso de creación de personajes el autor ejerce una labor metódica de observación, introduciéndose dentro de su personaje y presentándolo como un ser vivo, capaz de motivar y ser motivado, de sufrir y hacer sufrir, con todas sus contradicciones, vicios y virtudes propias de un hombre de carne y hueso... “un buen creador de caracteres ha de ser un observador sagaz”.

El ambiente.

La creación de un marco tiempo-espacial le da a lo narrado un fondo de autenticidad, una tercera dimensión que de otro modo no se lograría. Dentro de la narración, el ambiente debe estar en función dinámica y ser parte integral de la acción de los caracteres. Recuerde situar a los personajes en vecindades, situaciones y circunstancias que se conozcan.

El tiempo.

Hay dos clases de tiempo: aquel que se desarrolla en la historia y, aquel que se desarrolla en la intriga o relato. Dependiendo de estos tiempos, el relato puede incluir ciertas variaciones en su ordenación:

Orden lineal de los acontecimientos.

Información sobre los hechos pasados o analepsis.

Prolepsis o anticipación al futuro.

Anacronía entre el orden de los sucesos y de lo narrado.

(Chinga, 2012, p.30)

Asimismo, el MINEDU toma en cuenta los elementos siguientes que deben estar presentes en el texto narrativo:

- **Trama:** ¿En qué orden ocurren los hechos?
- **Marco:** ¿Dónde y cuándo sucedieron los hechos?
- **Argumento:** Hechos y aventuras que les ocurren a los personajes.
- **Tiempo:** Momento en que ocurren los hechos.
 - Externo:** General (una época concreta).
 - Interno:** Duración de la acción. (Tiempo).
- **Tema:** Idea fundamental que resume lo que se cuenta.
- **Espacio:** Lugares donde ocurren los hechos.
- **Personajes:** ¿Quiénes protagonizan la historia?
 - Protagonista
 - Personajes secundarios
- **Narrador:** ¿Quién cuenta la historia? (Taller de Fortalecimientos de Desempeños en educación primaria. 2015).

2.2.6.5. Procesos para la elaboración de textos narrativos

- **Planificación**

En esta etapa los estudiantes representan mentalmente sobre qué versará el cuento, es aún una representación abstracta; se imaginan los personajes, el escenario, y cómo se realizará la situación de inicio y final

del cuento. En este estadio el escritor debe concretar las metas establecidas en su escrito y planificar el proceso en diferentes etapas.

La elaboración de esta representación contiene tres subprocesos:

- Generación de ideas.
- Organización de ideas
- Establecimiento de objetivos.

- **Textualización**

En esta etapa el estudiante traducirá en grafemas palabras y oraciones el mensaje que tiene la intención de comunicar, es un proceso complejo a nivel mental y motriz. Aquí el escritor elaborará las estructuras gramaticales con los que dará a conocer su mensaje (Cuetos, 2009).

Características de un texto escrito:

Para que un texto se construya con calidad debe reunir las siguientes características:

- Intención comunicativa.
- Unidad temática
- Coherencia.
- Cohesión.
- Ortografía.
- Corrección gramatical. (Chávez, et al. 2010).

- **Revisión**

En esta etapa el estudiante revisa el resultado de su producción, reflexiona si existe coherencia con lo planificado, si la intención del mensaje se expresa con claridad, si hubo pertinencia en la selección de personajes, escenario etc. Asimismo, hace una revisión en la pulcritud de no haber atentado las reglas de ortografía y gramática. También es oportuno reflexionar sobre la posibilidad de hacer cambios sobre lo que está escribiendo.

2.2.6.6. Propiedades del texto narrativo

- **Coherencia**

“Es la cualidad semántica de los textos que selecciona la información relevante e irrelevante, mantiene la unidad y organiza la estructura comunicativa de una manera específica” (Chinga, 2012, p. 24).

Según la Universidad Nacional Enrique Guzmán y valle, citado por Chinga, (2012) la coherencia:

Es la propiedad mediante la cual la interpretación semántica de cada enunciado depende de la interpretación de los que le anteceden y le siguen en la cadena textual, y también de la adecuada lógica entre el texto y sus circunstancias textuales. Por eso un texto es coherente si en él encontramos un desarrollo proporcional lógico y semántico. (Chinga, 2012, p.24-25)

Requisitos de un texto coherente.

Para que exista coherencia en el texto, es insoslayable que se cumplan los siguientes requisitos:

- El tema central del texto debe identificarse en forma fácil y clara.
- Cada párrafo debe desarrollar una idea principal.
- La conexión entre las ideas debe ser explícita para el lector.
- El texto debe ofrecer ejemplos pertinentes.
- El texto debe satisfacer los requisitos de la variedad formal: buena ortografía, puntuación, léxico académico y adecuada construcción de enunciados. (Chinga, 2012, p.25)

• **Cohesión**

“Las ideas de un texto deben estar unidas adecuadamente. Una idea se une a otra mediante signos de puntuación, de conectores lógicos, la concordancia entre sujeto y predicado. Etc. Esta propiedad hace referencia a la estructura sintáctica del texto” (Chinga, 2012, p. 25).

De acuerdo con Aterrosi (2004), citado por Chinga (2012), en un texto que califique para tener esta propiedad las oraciones y frases:

Están interconectadas entre sí por medio de referentes (pronombres, elipsis, adverbios, sinónimos), conectores (conjunciones, enlaces, frases adverbiales) y signos de puntuación.

En principio, se considera que esta propiedad está íntimamente relacionada con la coherencia. Sin elementos de cohesión, el texto sería un listado inconexo de frases y el lector tendría grandes dificultades para interpretar las relaciones entre frases y oraciones.

Los referentes se realizan en el texto a través de diversos elementos gramaticales como los diferentes tipos de pronombres personales, demostrativos, relativos, etc.

Los conectores son elementos que sirven para explicitar las relaciones semánticas o de significado existente entre las ideas de un texto. Esas relaciones pueden ser de causalidad, de contraposición, de secuencia temporal etc. Los nexos más frecuentes son los causales (porque, por ello), los concesivos (aunque, a pesar de), los de adicción (y, además, también), los de contraste (pero, sin embargo) y los de orden (en primer lugar, por último, por otra parte, etc.). (Chinga, 2012, p.30-31)

- **Adecuación**

“Es el uso adecuado de la lengua según la intención y el tipo de receptor al que se quiera dirigir el mensaje. No es lo mismo informar sobre un hecho científico que narrar una anécdota. El emisor debe ser capaz de elegir el nivel de lengua a utilizar. Tiene que ver con la Estructura comunicativa” (Chinga, 2012, p.26).

Aterrosi, (2004) citado por Chinga, (2012), sostiene que:

La adecuación a la situación comunicativa, requiere de selección del tipo de texto que se va a producir, del estilo que se va a utilizar, del vocabulario, entre otros aspectos. Por ello, es importante que el escritor responda siempre a preguntas como las siguientes: ¿qué es lo que se me está proponiendo escribir?, ¿con qué propósito escribo en este caso?, ¿cuál es el lector al que me dirijo?, ¿qué efecto quiero provocar en él?, ¿cuál es el tipo de texto adecuado para lograr mi propósito?, ¿sobre qué voy a escribir?, etc. (Chinga, 2012, p.26-27)

2.3. Definiciones conceptuales

2.3.1. Nuevas tecnologías de la información y comunicación

De acuerdo a Cabero, (1998). Citado por CAD Perú Modulo I:

Las nuevas tecnologías de la información y comunicación son las que giran en torno a tres medios básicos: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones, pero giran, no sólo de forma aislada, sino lo que es más significativo de manera interactiva e interconectadas, lo que permite conseguir nuevas realidades comunicativas. (CAD Perú, 2017, p. 12)

2.3.2. Software libre (Free Software).

“El software libre es un software que posee una autorización para que cualquiera pueda usarlo, copiarlo, y distribuirlo, sea de forma literal o con modificaciones, gratis o mediante una gratificación. En particular, significa que el código fuente debe estar disponible” (Porcel y Rodríguez, 2005, p.7).

2.3.3. Producción de textos

“En la educación básica el estudiante produce reflexivamente diversos tipos de textos escritos en variadas situaciones comunicativas, con coherencia y cohesión, utilizando un vocabulario pertinente y las convenciones del lenguaje escrito, mediante procesos de planificación, textualización y revisión” (MINEDU, 2015, p. 122).

Capacidades para lograr esta competencia.

Planifica la producción de diversos textos escritos. “El estudiante decide estratégicamente el destinatario, el tema, el tipo de texto, los recursos textuales e, incluso las fuentes de consulta. Además, prevé el uso de cierto tipo de vocabulario y de una determinada estructura del texto” (Ministerio de educación, 2015, p.77).

Textualiza sus ideas según las convenciones de la escritura. El MINEDU a través de material pedagógico orienta al respecto:

El estudiante convierte en texto –palabras, frases y oraciones completas- el conjunto de sensaciones e ideas que ocurren en su mente. Para ello, pone en juego un conjunto de saberes, el conocimiento de modelos textuales, la organización de sus ideas, el ejemplo del vocabulario adecuado a la situación, el mantener el hilo temático, el establecer una secuencia lógica, el relacionar sus enunciados a través de diversos recursos cohesivos y el ajustar su producción a las convenciones ortográficas. Mientras va convirtiendo sus ideas en textos, el estudiante ajusta el contenido y forma de su producción escrita tomando en cuenta la función social de su texto y el contenido en el que se enmarca. (MINEDU, 2015, p. 78)

Reflexiona sobre la forma contenido y contexto de sus textos escritos.

“El estudiante reflexiona sobre lo que escribe. La reflexión está presente durante todo el proceso. Esto quiere decir que revisa permanentemente cada aspecto del escrito mientras lo va elaborando, para mejorar así su práctica como escritor”. (MINEDU, 2015, p. 79).

2.3.4. El texto narrativo.

Es el relato de acontecimientos de diversos personajes, reales o imaginarios, desarrollados en un lugar y a lo largo de un tiempo. La información está organizada como una secuencia de hechos sucesivos que ocurren en un espacio y un tiempo. (Taller de Fortalecimiento de desempeños dirigido a directivos y docentes de educación primaria. MINEDU 2015).

2.4. Formulación de hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

La aplicación del software Toondoo influye positivamente en el desarrollo de la competencia: producción de textos narrativos de los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Jesús de Puno en el año 2015.

2.4.2. Hipótesis específicas

- El nivel de desarrollo de la competencia producción de textos narrativos de los estudiantes de sexto grado de primaria de la

Institución Educativa Sagrado Corazón de Jesús de Puno en el año 2015 antes de la aplicación del software toondoo es deficiente.

- El efecto de la aplicación del software Toondoo en el desarrollo de la competencia producción de textos narrativos de los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Jesús de Puno en el año 2015 es positivo.

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA

El diseño metodológico de esta investigación es explicativo, porque se busca determinar cuál es el efecto que tiene la aplicación de una herramienta educativa, en el aprendizaje de la competencia producción de textos narrativos en un grupo de estudiantes. “Este nivel se identifica con la contrastación de hipótesis causales, las cuales, como se sabe, involucran una relación de causalidad entre variables dependientes (los efectos) e independientes (las causas)” (Vara, 2008, p.226).

3.1.1 Tipo

Para obtener las respuestas a las preguntas planteadas en esta investigación es necesario aplicar el programa educativo, con esta intervención se está manipulando deliberadamente la variable independiente para conocer su efecto sobre la variable dependiente. “La experimentación es el único diseño científico que puede ofrecer explicaciones causales con la mayor fiabilidad y validez” (Vara, 2008, p. 228).

Con este criterio, se aplicó el tipo experimental, en el nivel pre experimental, con pre test y post test con un solo grupo, se comparó los resultados del nivel de aprendizaje en la producción de textos antes y después de la aplicación de la herramienta tecnológica.

Su diagrama es el siguiente:

GE: O₁ ----- X ----- O₂

Donde:

GE : grupo experimental

O₁ : pre test (prueba de entrada o evaluación diagnóstica)

X : variable independiente

O₂ : post test (prueba de salida). (Hernández, et. al. 2010, p. 354).

3.1.2 Enfoque

Debido a que se analizó la relación entre dos variables, una independiente y otra dependiente, así como los efectos causales de la primera sobre la segunda, es un estudio explicativo (que obviamente determina correlaciones). Se trata de un diseño que se fundamenta en el enfoque cuantitativo. Se basa en hipótesis preestablecidas, se mide variables y su aplicación se ajustó al diseño preconcebido. Asimismo, “el análisis estadístico resulta fundamental para lograr los objetivos del conocimiento” (Hernández, et. al. 2010, p. 147).

3.2. Población y muestra

3.2.1. Población

” La población es el conjunto de individuos que tienen una o más propiedades en común, se encuentran en un espacio o territorio y varían en el transcurso del tiempo” (Vara,2008, p. 238).

Por tanto, la población que conformó este estudio comparten la característica de ser niños y niñas provenientes de familias cuyo ingreso económico es bajo y sus edades están entre los 12 y 13 años. La población estuvo constituida por la totalidad de estudiantes de sexto grado de la IEP. N° 70003 “Sagrado Corazón de Jesús” – 2015 de la ciudad de Puno, cuya distribución es la siguiente:

Tabla 1.

DISTRIBUCIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE SEXTO GRADO DE LA I.E.P. N° 70003
“

S	SECCIONES	A	B
A	N° DE	16	17
G	ESTUDIANTES		
R			

ADO CORAZÓN DE JESUS” – 2015

Fuente: Elaboración propia en base a nómina de matrícula de estudiantes de la I.E.P. N° 70003 Sagrado Corazón de Jesús. 2015

3.2.2. Muestra

La selección de la muestra se hizo por muestreo No Probabilístico, donde la selección de los sujetos no depende de que todos tengan la misma probabilidad de ser elegidos, además de tipo Muestra Intencional Vara, A. (2008) La muestra que se escogió por motivos de

accesibilidad es la que corresponde al sexto grado “A” cuya población es de dieciséis estudiantes.

3.3. OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE DEPENDIENTE

Si bien durante el transcurso de poner en palabras todo lo que escritor desea comunicar, ocurren diversas interacciones y procesos mentales simultáneos y recurrentes (planificación, textualización y revisión) de acuerdo al modelo propuesto por Hayes y Flower citado por Camps (1990). Estas acciones, no son etapas que ocurran una seguida de otra sino más bien es la ocurrencia de una “sinergia de capacidades” (MINEDU, Rutas del Aprendizaje, 2015 p 80).

Según este enfoque, este estudio; y, para efectos de elaborar el instrumento de evaluación de la escritura; ha tomado en cuenta el producto final de esta simultaneidad de procesos y capacidades, sin que ello signifique desvalorar las etapas de planificación y revisión y; teniendo en cuenta que el estudiante durante el proceso de escribir genera ideas, planifica, toma decisiones discursivas, lingüísticas y gramaticales, además de revisar y reflexionar sobre su producción escrita. Con esta precisión, cabe indicar; que se evaluó el desempeño en textualización.

Tabla 2.

Producción de textos narrativos.

CAPACIDAD	CRITERIO	INDICADOR
Textualiza experiencias, ideas, sentimientos, empleando las convenciones del lenguaje escrito.	Adecuación a la situación comunicativa	Secuencia textual descriptiva.
	Coherencia	Adecuación al tema.
		Mantenimiento del tema. Ausencia de vacíos de información.
	Cohesión textual	Uso de referentes.
		Uso de conectores.
		Puntuación.
	Convenciones de legibilidad	Ortografía fundamental.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.4.1 Técnica a emplear

Técnica de evaluación estructurada.

3.4.2 Descripción del instrumento

El instrumento de medición tiene el objetivo de determinar las capacidades intelectuales que tienen los estudiantes para la producción de textos, para tal fin se utilizará la rúbrica de evaluación.

Una rúbrica es “una matriz que puede explicarse como un listado del conjunto de criterios específicos y fundamentales que permiten valorar el aprendizaje, los conocimientos o las competencias logrados por el estudiante en un trabajo o materia particular”. (Martínez, 2008, p.4).

3.5. Técnicas para el procesamiento de la información

En este estudio pre experimental el grupo elegido para la muestra fue sometido a evaluación de la competencia producción de textos en dos momentos, antes de iniciar la intervención-pre prueba- y luego al finalizar la intervención- post prueba-.

Finalizada la recolección de datos se organizó en una matriz de tabulación. Información que sirvió de suministro para el posterior análisis.

Se utilizó para el procesamiento y análisis de los datos obtenidos la estadística descriptiva. Para presentar estos resultados en tablas y gráficos que facilite su interpretación y análisis.

CAPÍTULO IV

4. RESULTADOS

En este capítulo se dan a conocer los resultados de la investigación, los cuales se muestra el impacto que ha tenido la incorporación de una herramienta digital en la efectividad de aprendizajes, en específico, producción de textos narrativos (historietas). De la misma manera se presenta una fotografía de cómo era el nivel de aprendizaje de la competencia

mencionada, y; análogamente se muestra el resultado luego de implementar en el mismo grupo de estudiantes, la utilización del software Toondoo para realizar historietas. De manera concluyente, al final se contrastan estos resultados del antes y después de la aplicación del software.

4.1. Resultados para alcanzar el objetivo específico 1

Nivel de desarrollo de la competencia producción de textos narrativos de los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Jesús de Puno en el año 2015. Antes de la aplicación del software Toondoo.

A continuación, se presenta una figura que detalla el grado de aprendizaje de la competencia producción de textos narrativos (historieta) previo a la intervención con el software Toondoo

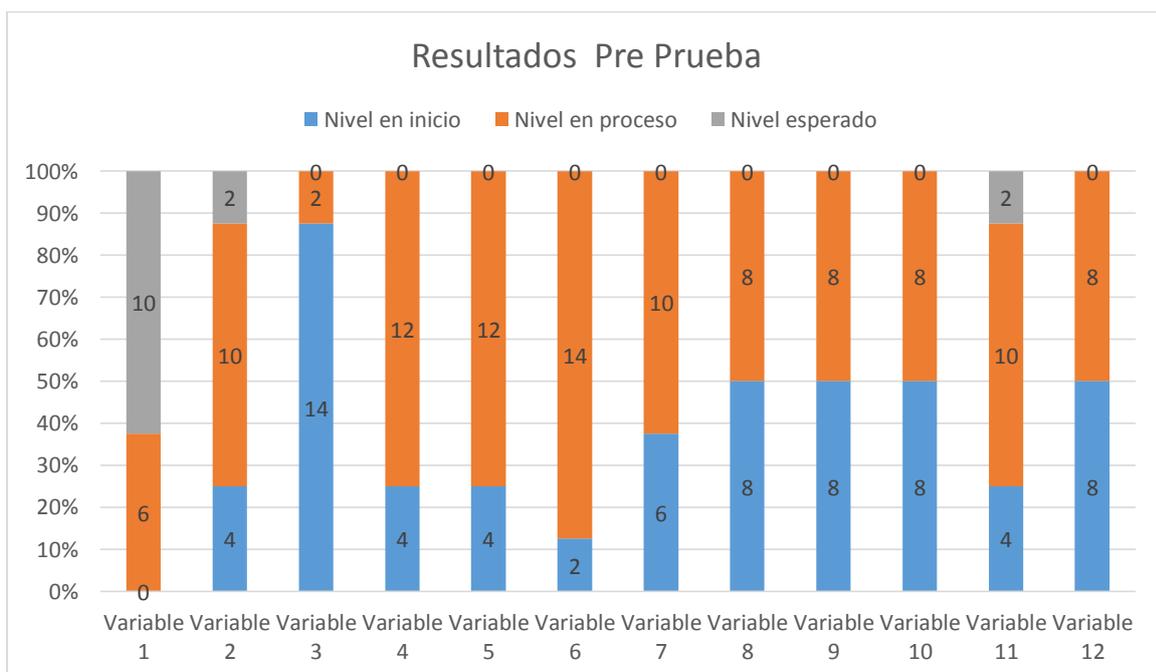


Figura 3. Nivel de desarrollo de la competencia Producción de textos narrativos (historieta) antes de la aplicación del software.

Fuente: Resultados de rúbrica de evaluación.

Leyenda:

Variable 1: Título.

Variable 2: Superestructura.
Variable 3: Inicio.
Variable 4: Nudo.
Variable 5: Desenlace.
Variable 6: Elementos del texto.
Variable 7: ¿El texto es coherente?
Variable 8: ¿El texto presenta buen uso de conectores?
Variable 9: Uso de los signos de puntuación.
Variable 10: Ortografía fundamental.
Variable 11: Concordancia de género y número.
Variable 12: Uso adecuado de viñetas para la superestructura.

Se observa en el gráfico que únicamente en tres variables: título, superestructura y concordancia entre género y número, algunos estudiantes logran alcanzar el nivel esperado, resaltando el nivel logrado en la primera (título), esto se debería a que esta capacidad se construye y refuerza desde los primeros grados de primaria.

Esta primera evaluación muestra que a partir de la segunda variable hasta la variable 12, los estudiantes tienen dificultad en alcanzar el nivel esperado, ubicándose la mayoría entre en nivel en inicio y el nivel en proceso, destacando que en la variable 6: elementos del texto, dos estudiantes se ubican en el nivel en inicio y catorce logran llegar hasta el nivel en proceso y ninguno alcanza el nivel esperado siendo una de las capacidades donde tienen mayor dificultad en poner en evidencia en el texto, al narrador, los personajes, que acontecimientos suceden y el tiempo y lugar en que éstos ocurren, es revelador también lo vislumbrado en el logro de la capacidad 3: Inicio, ya que la mayoría de estudiantes, catorce; se ubican en el nivel inicio, sólo dos llegan al nivel en proceso y ninguno al nivel esperado; una de las exigencias para lograr esta capacidad es describir a las personajes y el lugar utilizando por lo menos dos adjetivos para cada uno, no logrando hacerlo por los estudiantes; demuestra esta información una gran carencia en riqueza de vocabulario, es posible que se deba al contexto familiar, ya que provienen de familias de muy bajos recursos y muchas veces los diálogos apenas son monosílabos.

Respecto a las variables 4 y 5: Nudo y desenlace, también retrata una gran falencia, cuatro estudiantes logran ubicarse en el nivel inicio; doce lo hacen en el nivel en proceso y ninguno alcanza el nivel esperado, los acontecimientos y sucesos finales del texto narrativo no están claramente expresados, presentándose digresiones, falta de coherencia en el desarrollo de los hechos y algunas veces vacíos de información.

El desempeño logrado en las variables 8, 9 ,10 y 12 es compartido equitativamente entre los niveles en inicio en proceso, ya que la mitad de estudiantes se ubica en el primero y la otra mitad en el segundo; nuevamente, ninguno logra el nivel esperado.

Resumen de nivel de desarrollo de la competencia producción de textos de los estudiantes antes de la aplicación del software Toondoo

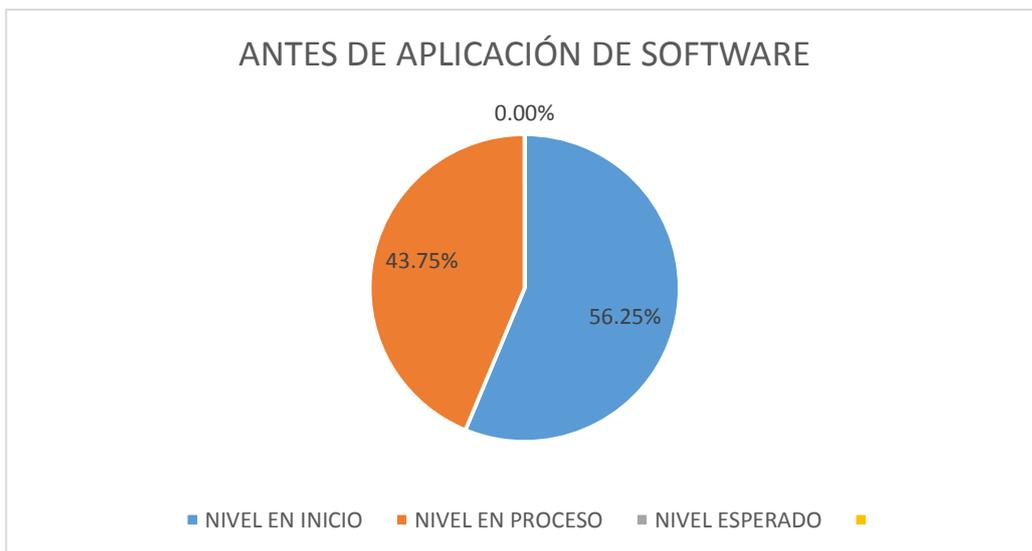


Figura 4. Resumen del nivel de desarrollo de la competencia producción de textos narrativos antes de la aplicación del software.

Fuente. Matriz de tabulación de resultados.

La figura 4 muestra que antes de la aplicación el 56.25% de los estudiantes se encuentra en el nivel en inicio, el 43.75% en el nivel en proceso y 0.00% en el nivel esperado.

4.2. Resultado para alcanzar el objetivo específico 2

Nivel de desarrollo de la competencia producción de textos narrativos de los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Jesús de Puno en el año 2015. Después de la aplicación del software Toondoo.

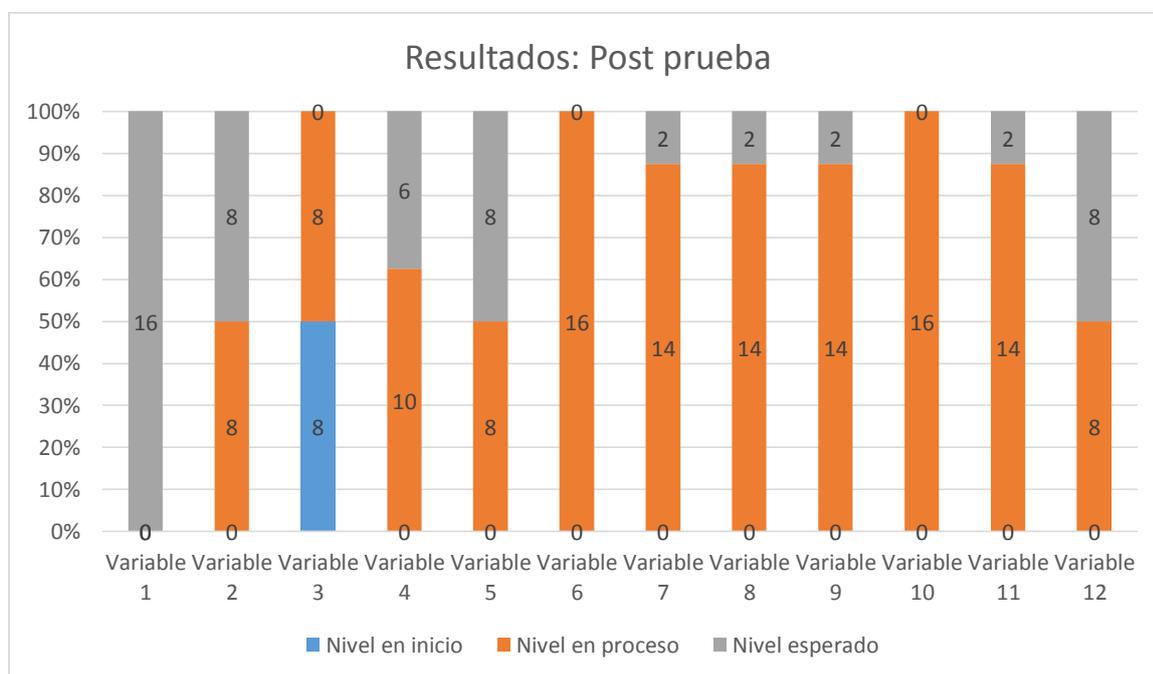


Figura 5. Nivel de desarrollo de la competencia Producción de textos narrativos (historieta) después de la aplicación del software.

Fuente: Resultados de rúbrica de evaluación.

Leyenda:

Variable 1: Título.

Variable 2: Superestructura.

Variable 3: Inicio.

Variable 4: Nudo.

Variable 5: Desenlace.

Variable 6: Elementos del texto.

Variable 7: ¿El texto es coherente?

Variable 8: ¿El texto presenta buen uso de conectores?

Variable 9: Uso de los signos de puntuación.

Variable 10: Ortografía fundamental.

Variable 11: Concordancia de género y número.

Variable 12: Uso adecuado de viñetas para la superestructura.

La figura 5 muestra nítidamente, que el desempeño logrado en la variable 1: Título, la totalidad de estudiantes, dieciséis; logran el Nivel esperado. Además, se destaca que únicamente en la variable 3: Inicio, aún se mantienen ocho estudiantes en el nivel inicio y ocho logran ubicarse en el Nivel en proceso, ninguno alcanza el Nivel esperado, esta capacidad aún requiere de mayor trabajo y practica constante.

Resalta además aún gran falencia frente al desempeño de la variable 6: Elementos del texto, todos los estudiantes se ubican en el Nivel en proceso, no logrando ninguno, llegar al Nivel esperado.

El nivel ahora mostrado en las variables 2: Superestructura, 5: Desenlace y 12: Uso adecuado de viñetas, es equitativo entre nivel en proceso y nivel esperado. Otro dato resaltante es el desempeño alcanzado en la variable 10: Ortografía fundamental, en el que la totalidad de estudiantes logran un nivel en proceso, teniendo todavía dificultad para alcanzar mejor desempeño.

Finalmente, el desempeño logrado en las variables 4: Nudo, 7: ¿El texto es coherente?, 8: ¿El texto presenta buen uso de conectores?, 9: Uso de los signos de puntuación y 11: Concordancia de género y número; es aceptable catorce estudiantes logran el nivel en proceso y dos alcanzan el nivel esperado.

Resumen del nivel de desarrollo de la competencia producción de textos narrativos de los estudiantes después de la aplicación del software Toondoo

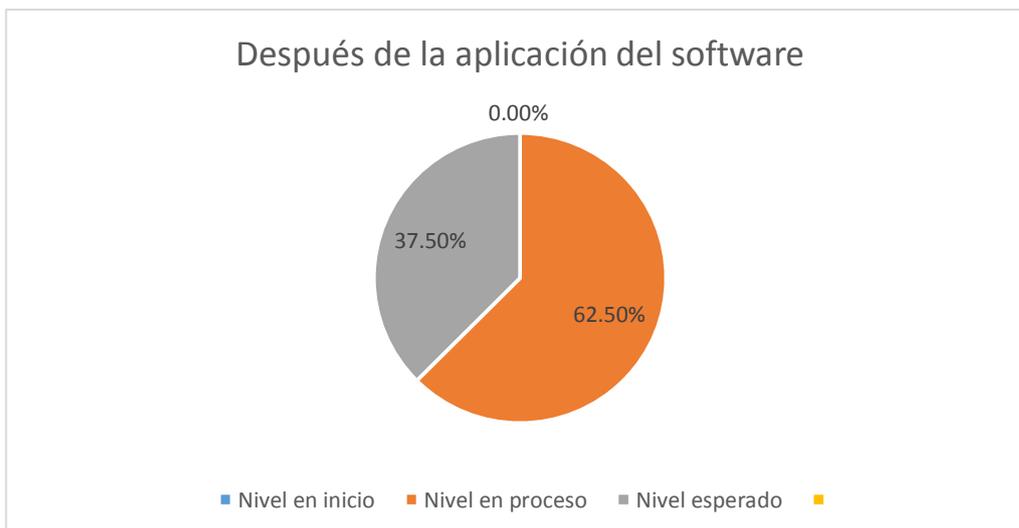


Figura 6. Resumen del nivel de desarrollo de la competencia producción de textos narrativos antes de la aplicación del software.

Fuente. Matriz de tabulación de resultados.

La figura 6 muestra que después de aplicar el software ningún estudiante se encuentra en el nivel inicio, el 62.5% en el nivel en proceso y el 37.5% en el nivel esperado.

4.3. Resultados que permiten alcanzar el objetivo general

Comparación y análisis de los resultados antes y después de la aplicación del software Toondoo en el desarrollo de la competencia: producción de textos narrativos de los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Jesús de puno en el año 2015.

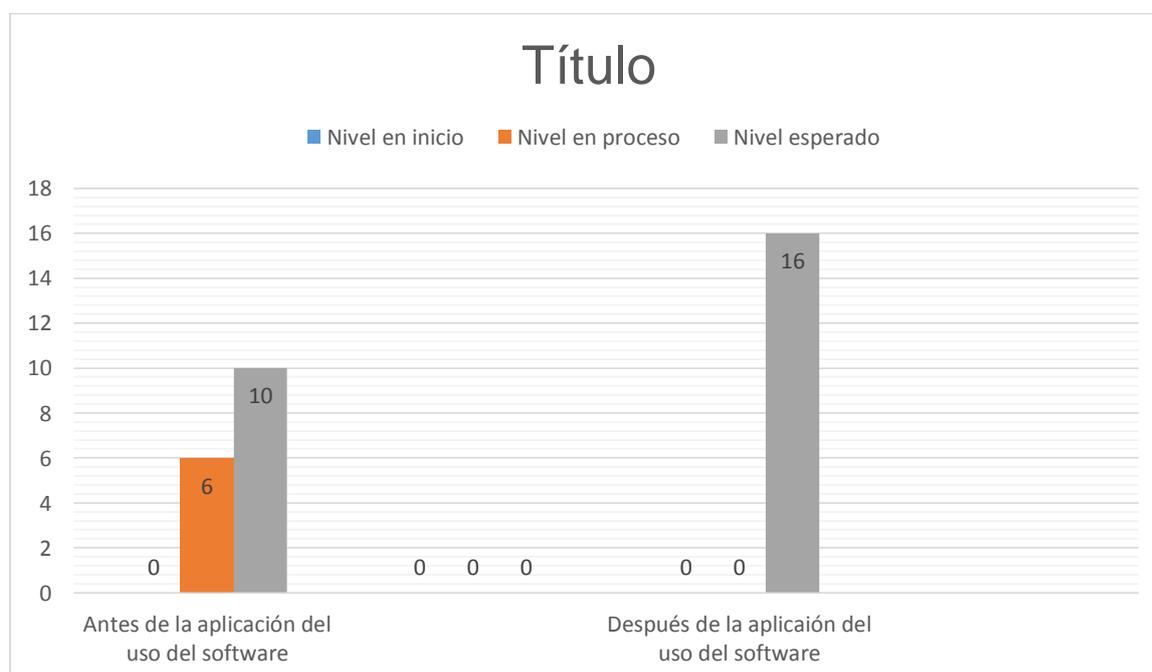


Figura 7. Resultados comparativos del nivel de producción de textos narrativos de los estudiantes, antes de la aplicación del software y luego de la aplicación del mismo.

Fuente: Resultado de rúbrica de evaluación.

La figura muestra nítida mejoría en la mejora del desempeño en esta variable, después de la aplicación del software, todos los estudiantes logran llegar al nivel esperado.



Figura 8. Resultados comparativos del nivel de producción de textos narrativos de los estudiantes, antes de la aplicación del software y luego de la aplicación del mismo.

Fuente: Resultado de rúbrica de evaluación.

Luego de la intervención, ya no hay estudiantes en nivel inicio, disminuye en número de estudiantes que estaban en el nivel en proceso de diez a ocho, como resultado; los estudiantes que alcanzan el nivel esperado se incrementan de dos a ocho.

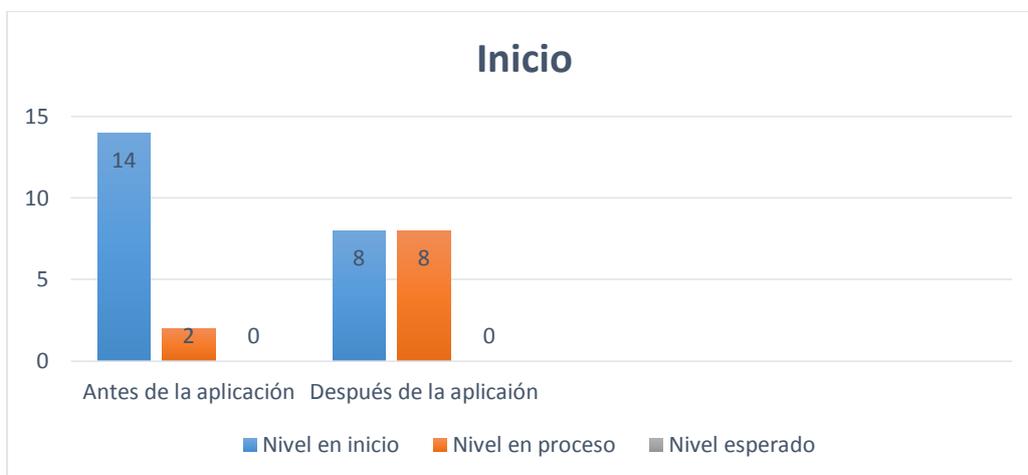


Figura 9. Resultados comparativos del nivel de producción de textos narrativos de los estudiantes, antes de la aplicación del software y luego de la aplicación del mismo.

Fuente: Resultado de rúbrica de evaluación.

El gráfico 9 devela que hubo avance en el desarrollo de este indicador, después de la intervención; disminuyen de catorce a ocho los estudiantes que se ubican en el nivel en inicio, e incrementan de dos a ocho también los que alcanza el nivel en proceso, aún se presentan dificultades para que los estudiantes alcancen el nivel esperado.

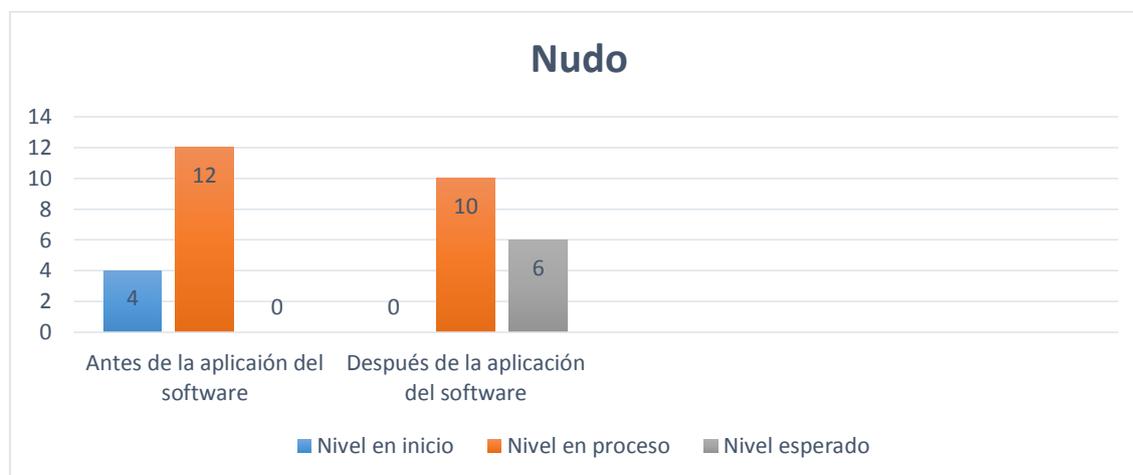


Figura 10. Resultados comparativos del nivel de producción de textos narrativos de los estudiantes, antes de la aplicación del software y luego de la aplicación del mismo. Fuente: Resultado de rúbrica de evaluación.

Luego de la intervención, como lo muestra la figura 10 todos los estudiantes logran por lo menos alcanzar el nivel en proceso y lo nuevo es que seis estudiantes logran el nivel esperado.

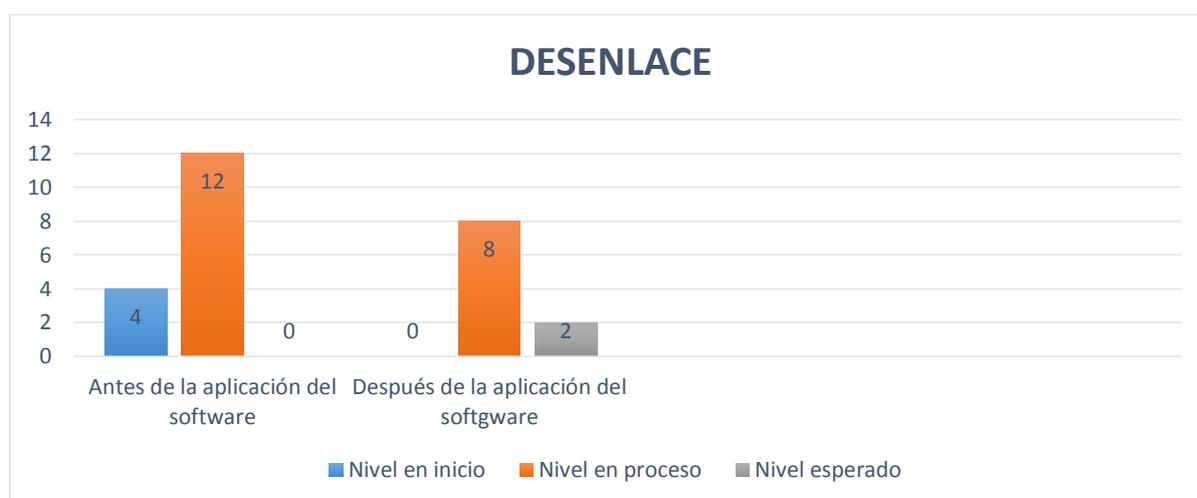


Figura 11. Resultados comparativos del nivel de producción de textos narrativos de los estudiantes, antes de la aplicación del software y luego de la aplicación del mismo. Fuente: Resultado de rúbrica de evaluación.

La figura 11 revela que después de la aplicación del software, se aprecia mejor desempeño en este indicador, no existe estudiantes en nivel inicio; disminuyen de doce a ocho los que se ubicaban en el nivel en proceso y dos estudiantes logran el nivel esperado, la utilización de viñetas ayuda a los escolares a tener más nítida la idea del desenlace.

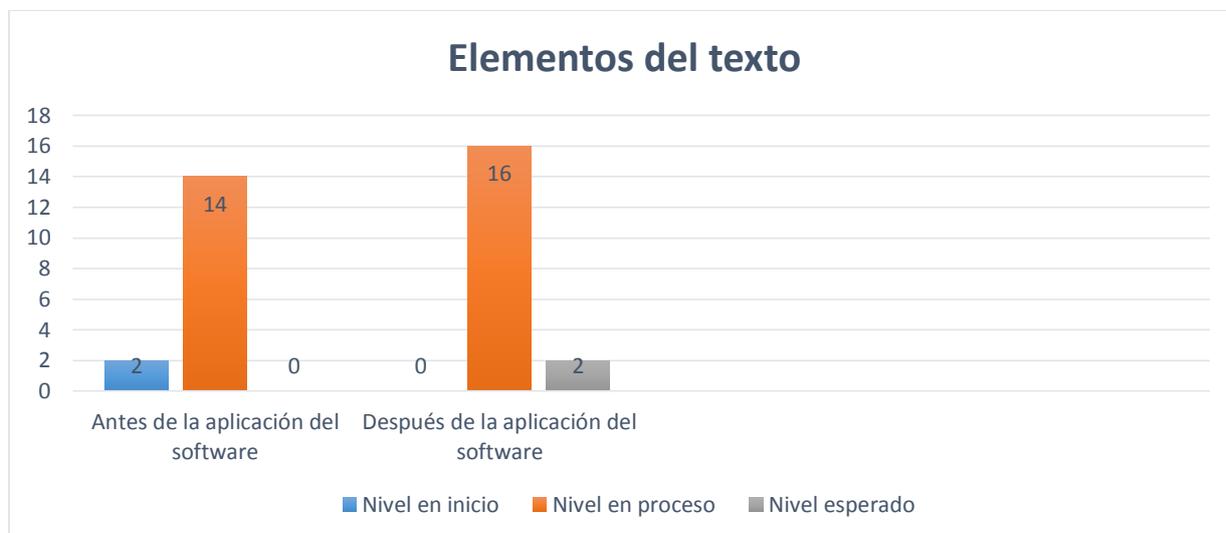


Figura 12. Resultados comparativos del nivel de producción de textos narrativos de los estudiantes, antes de la aplicación del software y luego de la aplicación del mismo.
Fuente: Resultado de rúbrica de evaluación.

Aunque continúa la dificultad para un mejor desempeño en este indicador, la figura 12 permite apreciar mejoría, antes de la intervención ningún estudiante lograba el nivel esperado; alcanzándolo luego dos estudiantes, se recoge también que los escolares que antes se ubicaban en el nivel inicio, logran alcanzar el nivel en proceso.



Figura 13 Resultados comparativos del nivel de producción de textos narrativos de los estudiantes, antes de la aplicación del software y luego de la aplicación del mismo.

Fuente: Resultado de rúbrica de evaluación.

La figura revela mejores resultados para este indicador, al menos dos estudiantes logran el nivel esperado, y seis dejan de ubicarse en el nivel inicio; logrando alcanzar el nivel en proceso. Además, ningún estudiante se ubica en el nivel inicio.

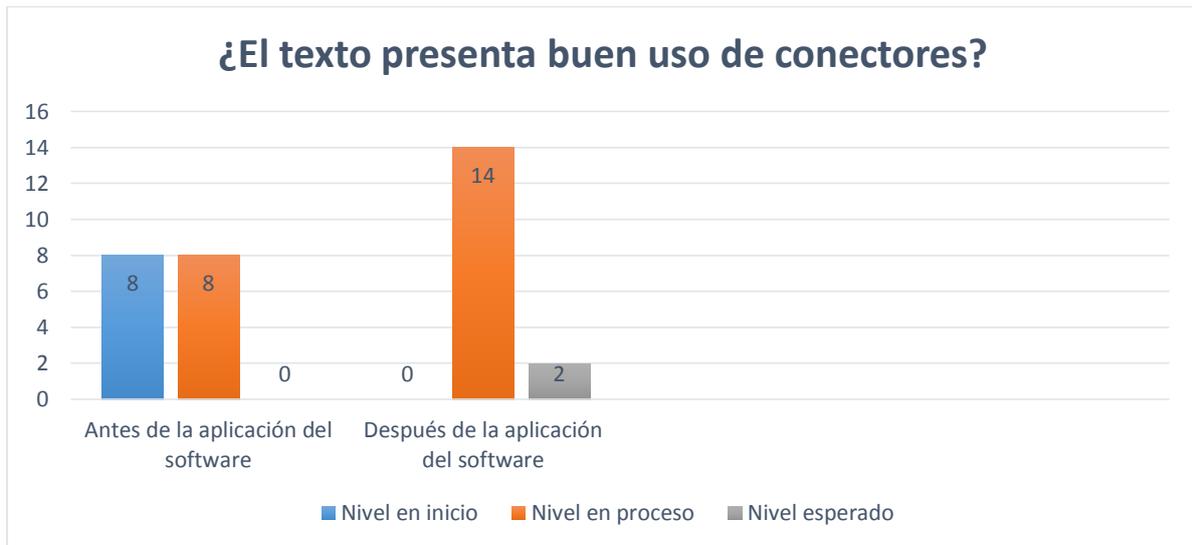


Figura 14. Resultados comparativos del nivel de producción de textos narrativos de los estudiantes, antes de la aplicación del software y luego de la aplicación del mismo.
Fuente: Resultado de rúbrica de evaluación.

Se evidencia que hay diferencia positiva luego de la aplicación del software, lo más resaltante es que ocho estudiantes que se ubicaban en el nivel inicio luego de la intervención pasan al nivel en proceso. De igual forma, de todos, dos logran alcanzar el nivel esperado.

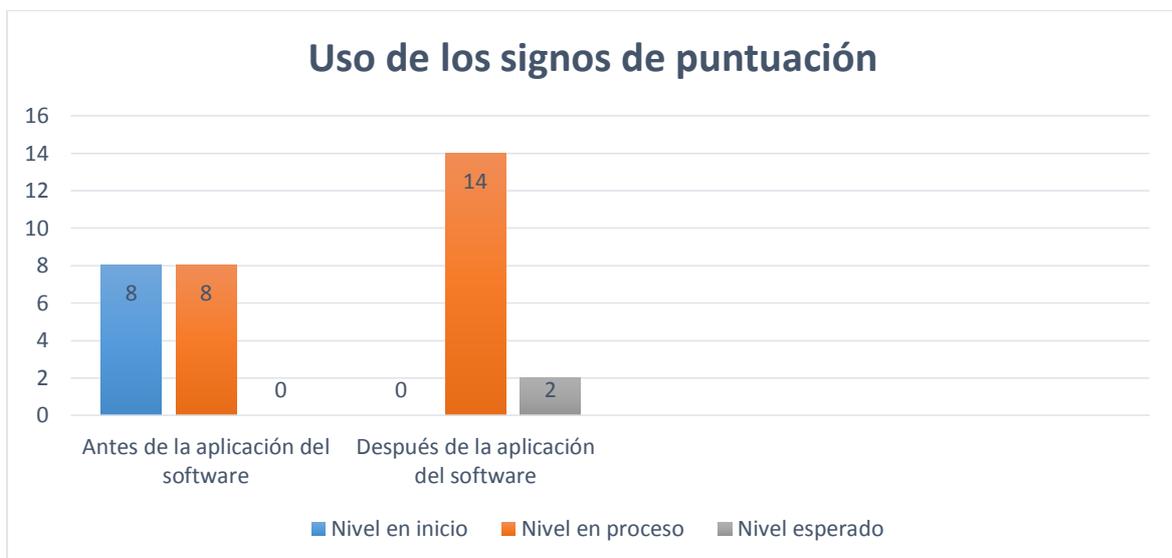


Figura 15. Resultados comparativos del nivel de producción de textos narrativos de los estudiantes, antes de la aplicación del software y luego de la aplicación del mismo.
Fuente: Resultado de rúbrica de evaluación.

Antes de la intervención se observa que había una paridad de ocho y ocho, entre estudiantes que se ubicaban en el nivel inicio y los que se ubicaban en el nivel en proceso; no logrando ningún estudiante alcanzar el nivel esperado. Después de la intervención, la mayoría logra el nivel en proceso, catorce escolares; y recién dos estudiantes alcanzan un desempeño esperado.

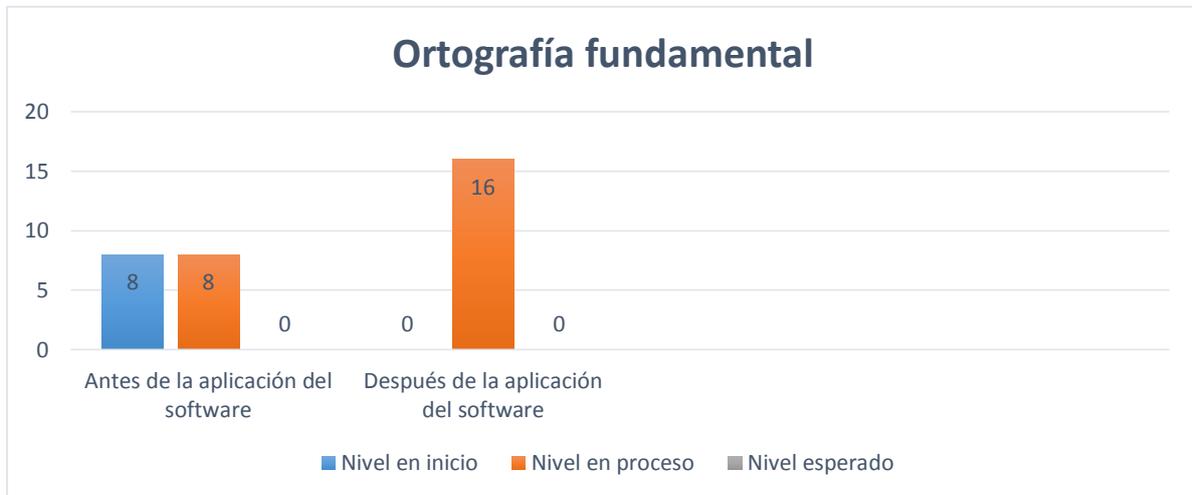


Figura 16. Resultados comparativos del nivel de producción de textos narrativos de los estudiantes, antes de la aplicación del software y luego de la aplicación del mismo.
Fuente: Resultado de rúbrica de evaluación.

El gráfico 16 permite conocer que antes de la intervención ningún estudiante logra descolgar hasta el nivel esperado, logrando ocho de ellos ubicarse en el nivel en proceso y ocho aún en nivel inicio. Realizada la intervención, si bien todavía no llega algún estudiante el nivel esperado, la mitad de ellos abandonan el nivel inicio y avanzan hasta el nivel en proceso.

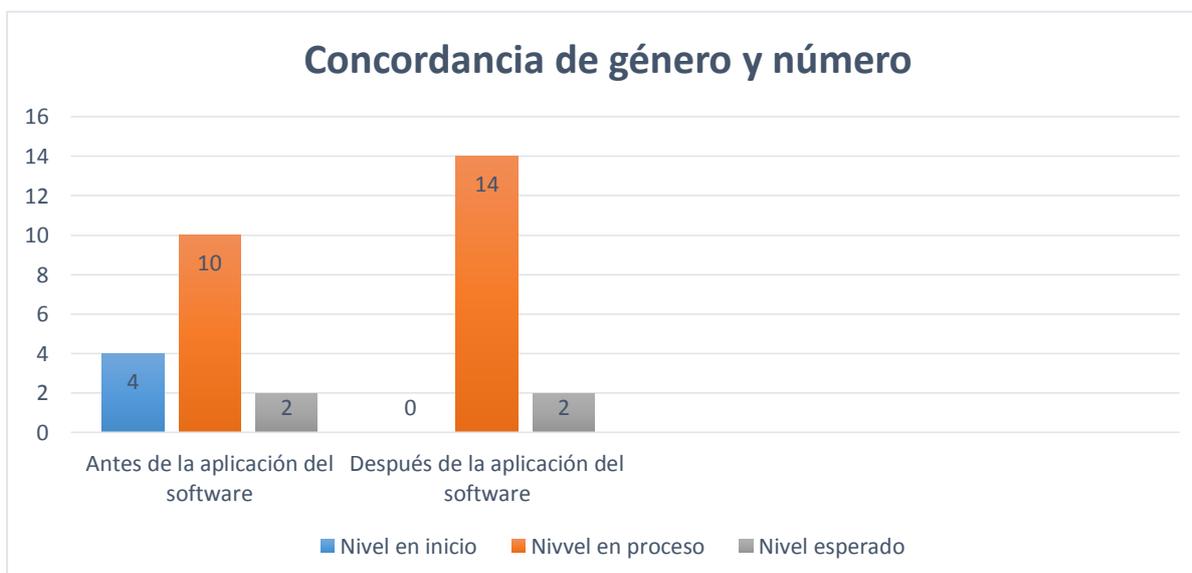


Figura 17. Resultados comparativos del nivel de producción de textos narrativos de los estudiantes, antes de la aplicación del software y luego de la aplicación del mismo.

Fuente: Resultado de rúbrica de evaluación.

Se aprecia en la figura que luego de la aplicación del software, hay una leve mejoría en el desempeño de esta variable, si bien se mantienen dos estudiantes en el nivel esperado, cuatro estudiantes logran abandonar la condición de nivel inicio para avanzar hasta el nivel en proceso.



Figura 18. Resultados comparativos del nivel de producción de textos narrativos de los estudiantes, antes de la aplicación del software y luego de la aplicación del mismo.

Fuente: Resultado de rúbrica de evaluación.

El gráfico 18 evidencia una mejoría muy marcada entre una y otra medición, antes de la intervención, había ocho estudiantes ubicados en el nivel en inicio; después de la aplicación del software, dejan esta condición y pasan a ubicarse en el nivel en proceso, y otros ocho estudiantes se trasladan hasta ubicarse el nivel esperado.

Resumen de resultados para responder el objetivo general:

Determinar el nivel de influencia de la aplicación del Software Toondoo en el desarrollo de la competencia: producción de textos narrativos de los estudiantes del sexto grado de primaria de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Jesús de Puno en el año 2015.

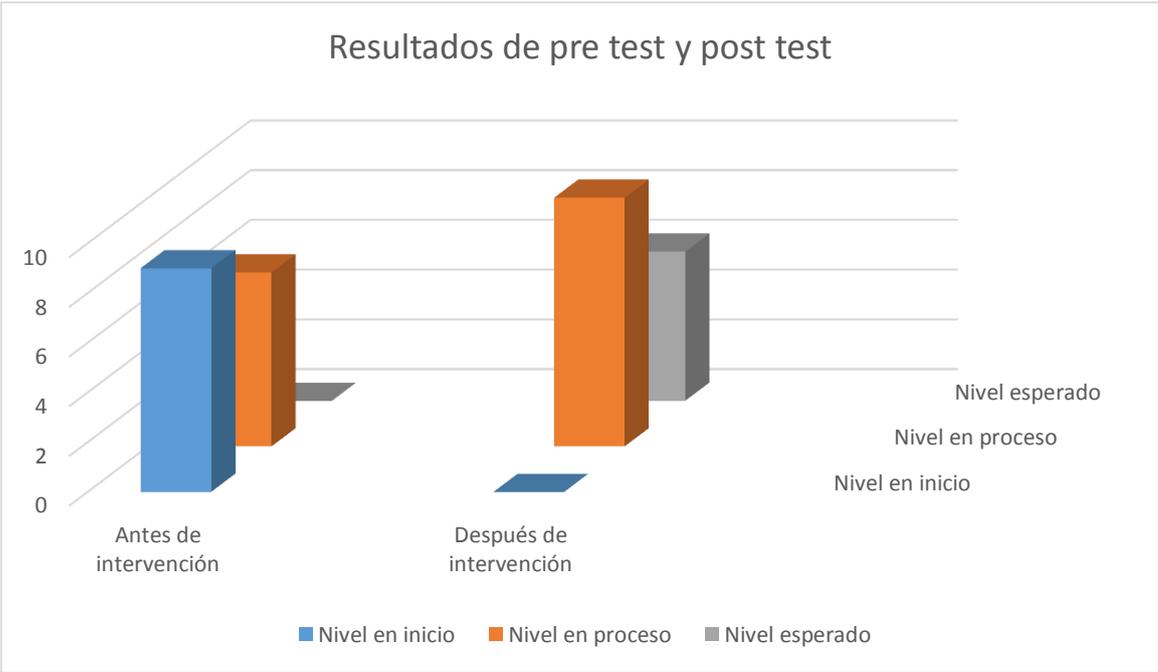


Figura 19. Resultados comparativos del nivel de producción de textos narrativos de los estudiantes, antes de la aplicación del software y luego de la aplicación del mismo. Fuente: Resultado de rúbrica de evaluación.

La figura 19 muestra cómo ha sido el desempeño de los estudiantes en la competencia producción de textos, antes de la aplicación del software

Toondoo y cómo ha sido después de la aplicación. Notoriamente hay variación en cada uno de los niveles de desempeño, siendo estos: En el nivel en inicio antes de la intervención se ubicaron 9 estudiantes, hay que recapitular que la muestra está conformada por 16 estudiantes, luego de ella ya ningún estudiante se encuentra en esta condición.

En el nivel en proceso en el pre test se ubicaron 7 estudiantes, esta cifra se incrementa luego del post test y llega a 10. En el nivel esperado, antes de la aplicación del software ningún estudiante logra alcanzar este desempeño,

Mientras que después de la aplicación son 6 los estudiantes los que trasuntan hasta este nivel.

Para sintetizar, se hace uso de la estadística descriptiva (promedio) de las calificaciones logradas por los estudiantes durante el pre test y luego de ella.

Tabla 3.

<i>Promedio de calificaciones antes y después de la intervención.</i>				
	Condición	Total estudiantes	Promedio logrado en puntos	36 puntos=100%
Producción de textos narrativos (historieta)	Sin aplicación del software	16	20,7	57,5%
	Con aplicación del software	16	26,8	74,4%
	Incremento		6,1	16,9%

Fuente: Elaboración propia en base a resultados de rúbrica de evaluación.

La tabla 3 sintetiza el resultado general al que se llegó producto del trabajo operativo con el software Toondoo, muestra que antes de la intervención, sin la aplicación del software, la calificación media que lograron los estudiantes fue de 20,7 puntos que equivale a un logro de 57,5% de lo esperado; se recapitula que la puntuación mínima es de 11 puntos y la máxima es de 36 puntos.

A continuación, hace notar que luego de la intervención con el software, el promedio que logran los estudiantes es de 26,8% que corresponde a un logro de 74,4% del nivel que se espera alcanzar.

Finalmente, la diferencia positiva entre la primera medición y la segunda es de 6, 1 puntos, que arroja un incremento de 16,9%, datos con los que se puede concluir que la influencia del software Toondoo para el desarrollo de la competencia producción de textos narrativos de los estudiantes de sexto grado de primaria de la I. E. Sagrado Corazón de Jesús de Puno en el año 2015 fue positiva.

CAPÍTULO V

5. DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Discusión

El propósito de esta investigación fue determinar el nivel de influencia del uso de las Tecnologías de Información y comunicación, en específico el software Toondoo en el desarrollo y de la competencia: producción de textos narrativos de estudiantes de sexto grado de primaria.

Para alcanzar dicho propósito, se utilizó la metodología experimental; y por motivos de accesibilidad y oportunidad, en el nivel pre experimental. Se trabajó con un único salón de clases, con dos mediciones en diferentes momentos de la intervención; antes y después de la aplicación del software.

Esta decisión limita llegar a resultados contundentes, ya que, al no tener un segundo grupo de control, no se puede hacer comparaciones entre grupos

equivalentes a grados de influencia o no de la variable causa sobre la variable efecto.

En referencia a la población y muestra parte de este estudio, se mencionó que provienen de estratos socioeconómicos muy bajos; ello de alguna manera menoscaba las habilidades digitales de los estudiantes, la totalidad de ellos; no poseen un computador en casa. Es necesario también mencionar, que la escuela, si bien tiene un aula de innovación; éste dejó de ser funcional desde hace algunos años, a la actualidad; ninguna de sus computadoras funciona. Por ello se acudió a cabinas de internet cercanas a la escuela. Aun así, la experiencia fue retadora y altamente satisfactoria por el empuje y ganas de los niños y niñas por aprender y sorprender con sus producciones.

En Cuanto al instrumento de evaluación, éste fue sometido a la rigurosidad y juicio de docentes expertos en el tema, haciendo las correcciones y precisiones alcanzadas por ellos. Además, se contextualizó el rigor de los ítems y valoraciones a la población y muestra de estudio.

Es muy posible generalizar la estrategia y herramienta digital propuesta en este estudio, el software está a disposición gratuitamente en la web y su manejo es muy sencillo.

Respecto al primer resultado: nivel de desarrollo de la competencia Producción de textos narrativos (historieta) antes de la aplicación del software. La figura 3 devela que en la mayoría de ítems (9), los estudiantes no logran el nivel esperado, sobre todo en el ítem 6; elementos del texto, el 12,5% apenas llega a nivel en inicio y el 87,5% sólo alcanza el nivel en proceso, se detecta debilidad para integrar en su narración a otros personajes, describir el lugar donde ocurren los hechos y mencionar en que tiempo ocurren.

Sólo en el primer ítem la mayoría de estudiantes logra nivel esperado, colocar título a su narración es un criterio trabajado desde las primeras experiencias narrativas. Otro dato destacable es el bajo desempeño en el ítem 3: Inicio; el 87,5% de estudiantes logra apenas el nivel inicio, y el 12,5% logra el nivel en proceso, acompañar los sustantivos y nombres usando adjetivos es un desempeño a trabajar con ahínco.

En resumen, antes de la intervención, sobre un puntaje de 36 puntos; los estudiantes alcanzan un promedio de 20,7 puntos. Resultado que valida la hipótesis específica 1 de esta investigación, la cual supone un bajo desempeño en producción de textos.

En cuanto a los resultados del nivel de desarrollo de la competencia Producción de textos narrativos (historieta) después de la aplicación del software. La figura 4 muestra una mejoría nítida en el desempeño en todos los criterios, sólo en el ítem 3: Inicio, continúa la debilidad para presentar el lugar, los personajes y; sobre todo, hacer una descripción de ellos utilizando adjetivos, es posible que, en la interacción familiar y social de los estudiantes, haya escaso uso de variedad y riqueza de vocabulario.

En datos generales, la tabla 2 arroja resultados sobre el promedio total logrado por los estudiantes después de la intervención, se evidencia que este número se incrementa y llega a 26,8 puntos, lo que respalda la hipótesis específica 2.

En cuanto a la hipótesis general, sobre el nivel de influencia de la aplicación del software Toondoo en el desarrollo de la competencia producción de textos narrativos, los resultados que se resumen en la tabla 2 demuestran que sí hay influencia positiva

5.2. Conclusiones

1. De acuerdo a los resultados de la investigación, se puede afirmar que el nivel de desarrollo de la competencia producción de textos narrativos de los estudiantes de sexto grado de la I.E. P. 70003 de Puno en el año 2015 antes de la aplicación del software Toondoo; es deficiente. Ya que, sobre 36 puntos, el promedio logrado por los estudiantes fue de 20,7 puntos.
2. Sobre la misma variable, el desarrollo alcanzado después de la aplicación del software, el nivel de desarrollo es superior, habiéndose incrementado a 26,8 puntos.
3. Al comparar entre el resultado general del momento pre intervención (promedio 20,7) y el segundo momento, post intervención (promedio 26,8) se evidencia un incremento de 6,1 puntos, que equivale a una variación positiva de 16,9%
4. Estos resultados certifican que existe influencia positiva en el uso del software Toondoo para desarrollar la competencia producción de textos narrativos en los estudiantes de sexto grado de la I.E.P. 70003 de Puno en el año 2015.
5. Además, los resultados obtenidos en los criterios 3 “Inicio” y 6 “Elementos del texto” muestran que hay acentuada debilidad en riqueza de vocabulario, dificultad en enriquecer su escritura con variedad de personajes, escenarios, y presentar en completo los elementos que serán parte de su historia.

5.3. Recomendaciones

- Se sugiere profundizar este estudio y llevarlo al nivel cuasi experimental que conduzca a resultados más contundentes, asimismo; trasladar los objetivos a otros contextos geográficos y socioeconómicos.
- En la misma línea académica, se sugiere realizar estudios referidos a la situación de los estudiantes en producción de textos, en el desarrollo de esta investigación se ha detectado la carencia de estudios sobre todo regionales y locales que brinden esta información.
- Es necesario y urgente que las instituciones públicas encargadas de dotar e implementar con recursos tecnológicos y digitales a las escuelas, continúen haciéndolo además amplíen la cobertura de los mismos a la totalidad de escuelas, sin dejar de mencionar que es muy importante mantener la operatividad de estos recursos.
- Y, para potenciar los beneficios de la tecnología se recomienda también dotarlas de conexión a internet.
- A pesar que la integración de las TIC en la actividad educativa no es novedad, aún no es incorporada masivamente por los docentes en su quehacer pedagógico, por tanto; se recomienda a los mismos apropiarse de competencias tecnológicas y digitales para utilizar óptimamente estos recursos y potenciar su labor docente.
- Este recurso ofrece diversas formas de utilización por sus características y bondades, por ello se sugiere continuar la búsqueda de más aplicaciones en el aula.
- A nivel pedagógico, es imperativo darle importancia al desarrollo de la competencia materia de esta investigación, es posible que la preocupación en alcanzar niveles óptimos en comprensión de lectura se esté menoscabando horas en detrimento de esta competencia.
- Las telecomunicaciones ofrecen a los estudiantes infinita información, pero no es suficiente sólo consumirla. Por ello, se les motiva que a través de este software o muchos otros a disposición libre, se animen a publicar sus producciones y así compartirlas con el mundo entero.

FUENTES DE INFORMACIÓN

- **Bibliográficas**

Balarín, María. (2013). *Las políticas TIC en los sistemas educativos en América Latina. Caso Perú*. UNICEF. Argentina.

Contursi, M. et al. (2000). *La Narración. Usos y teorías*. Grupo editorial Norma. Buenos Aires. Argentina.

Recuperado de:

https://books.google.es/books?hl=es&lr=lang_es&id=EcASOjh0kQwC&oi=fnd&pg=PA9&dq=texto+narrativo:+la+historieta&ots=4oQc-eRrCk&sig=_jwEMV75ijdphghKuSVxTuVq1xA#v=onepage&q=texto%20narrativo%3A%20la%20historieta&f=false

Currículo Nacional de educación básica. (2016). MINEDU.

Recuperado de:

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016-2.pdf>

Cuetos, F. (2009). *Psicología de la escritura*. Ed. Praxis. España.

Diseño Curricular Nacional. (2009). MINEDU. Lima Perú.

Hernández, R. et. al. (2010). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill México.

Ministerio de Educación. (2016). *Programa curricular de educación primaria*. Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-primaria.pdf>

Ministerio de educación. (2015). *Rutas del aprendizaje. Comunicación V ciclo*. Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/DeInteres/pdf/documentos-primaria-comunicacion-v.pdf>

Ministerio de educación. (2014). *Kit de evaluación de salida. Manual de uso comunicación. Demostrando lo que aprendimos*. Recuperado de: <file:///D:/PUMgHolBc/DOC.%20MINEDU/Kit%20de%20evaluacion%20to%20grado.pdf>

Severin, E. (2013). *Enfoques estratégicos sobre las Tics en educación en América Latina y El Caribe*. UNESCO. Oficina de Santiago. Chile.

Stallman, R. (2004). *Software libre para una sociedad libre*. Madrid. Traficantes de Sueños. Recuperado de: <https://libros.metabiblioteca.org/bitstream/001/144/8/84-933555-1-8>.

Taller de Fortalecimiento de desempeños. Dirigido a directivos y docentes de educación primaria de DRE y UGEL. 2015. MINEDU.

Vara, A. (2008). *La tesis de maestría en educación. Una guía efectiva para obtener el grado de Maestro y no desistir en el intento*. Tomo I. El proyecto de tesis. Universidad de San Martín de Porres. Perú.

- **Hemerográficas**

EDUDATOS (2014). *Explorando el impacto de las tecnologías de la Información y comunicación (TIC) en la educación básica regular peruana*. Artículo publicado el 07 de enero del año 2014.

Martínez, J. G. (2008). *Las rúbricas en la evaluación escolar: Su construcción y uso*. Avances en Medición Didáctica, 6, p. 129-138.

Recuperado de:

https://scholar.google.com.pe/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=que+es+rúbrica+de+evaluaci%C3%B3n+&btnG=

Módulo I. CAD PERÚ. Diplomado en TICs en educación. www.CADPERU.com

Porcel, M. y Rodríguez, M. (2005). *Software libre: una alternativa para las bibliotecas*. ACIMED v. 13 n. 6 Ciudad de la Habana nov-dic. 2005.

Recuperado de:

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1024-94352005000600009

Rivera, J. (2009). *Internet en los procesos de enseñanza aprendizaje*. Artículo publicado en la revista Palabra de Maestro. Derrama Magisterial. N° 49 p. 44-46.

Temas para la Educación (2009). Revista digital para profesionales de la enseñanza N° 5 noviembre 2009.

Recuperado de:
<https://www.feandalucia.ccoo.es/andalucia/docu/p5sd6232.pdf>

Valle, Teresa Paola (2014). *El noveno arte en el aula de ELE: El cómic como recurso en la enseñanza y el aprendizaje de idiomas*. Actas de las VI jornadas de formación para profesores de ELE en Chipre. Universidad de Chipre.

Recuperado de:
http://elechipre.weebly.com/uploads/8/6/9/0/8690330/jornadas2014_paola_valle.pdf

- **Electrónicas**

Ariza, L. H., Fontalvo, C. P. (2011). *Desarrollo pedagógico con tic para la producción de textos escritos en la educación básica secundaria*. Escenarios, 9, p. 46-47.

Recuperado de <file:///C:/Users/Fernando/Downloads/Dialnet-DesarrolloPedagogicoConTicParaLaProduccionDeTextos-4495530.pdf>

Belloch, C. (2012) *Las Tecnologías de la Información y comunicación en el Aprendizaje*. Material docente (On-line) Departamento de Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación. Universidad de Valencia. Disponible en:

<http://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA1.pdf>

Campillo, C. (2009). Publicado en Tecnología, entretenimiento y humor, el 03 de diciembre del año 2009.

Recuperado de:
https://es.slideshare.net/cristinacampillo/toondoo-2643732?qid=0d342000-4f92-483c-9742-555f43af825a&v=&b=&from_search=7

Ministerio de Educación del Perú (2015). *Rutas del Aprendizaje V ciclo ¿Qué y cómo aprenden nuestros estudiantes? Área Curricular de Comunicación 1° y 2° grados de Educación Secundaria*. Recuperado de:
<http://77www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/documentos/Secundaria/Comunicación-VI-pdf>

Misrachi, Clara y Alliende, Felipe. *La historieta como medio educativo y como material de lectura*.

Recuperado de:
http://www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a12n3/12_03_Misrachi.pdf

Suárez, A., Pérez, C., Vergara, M., Alférez, V. (2015). *Desarrollo de la lectoescritura mediante TIC y recursos educativos abiertos*. Apertura. 7 (1), p. 1-13.

Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=68838021002>

Tutorial Toondoo. Editado por el Plan Integral de Educación Digital (PIED). Gerencia Operativa de Incorporación de Tecnologías (Intec). Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Argentina.

<http://es.calameo.com/read/003672651cc0a0fe04d8f>

UNESCO y OREALC (2013). Tercer estudio regional comparativo y explicativo Terce. Santiago de Chile: UNESCO.

Recuperado de: <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/pdf/analisis-curricular-terce.pdf>

- **Tesis**

Bedoya, Y. (2014). *Software educativo en Lenguaje para la producción de textos narrativos en la institución educativa N° 64975 de Pucallpa*. (Tesis de maestría). Universidad Intercultural de la Amazonía, Perú. Recuperado de:

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5042984.pdf>

Chávez, Z. et. al. (2012). *Estudio descriptivo comparativo de la producción escrita descriptiva y la producción escrita narrativa de los niños del 5° grado de educación primaria de las instituciones educativas Fe y Alegría Perú*. (Tesis de maestría). Pontificia Universidad Católica del Perú. Perú. Recuperado de:

tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/1704

Chinga, G. (2012). *Producción de textos narrativos en estudiantes del V ciclo de educación primaria en una escuela de Pachacútec*. (Tesis de maestría). Universidad San Ignacio de Loyola. Perú. Recuperado de: repositorio.usil.edu.pe/.../2012_Chinga_Producción%20de%20textos%20narrativos%20...

Ulloque, R. (2016). *Aplicación del uso de software Exe Learning y el desarrollo de capacidades para la producción de textos en estudiantes de secundaria*. (Tesis de maestría). Universidad Nacional San Martín de Porres. Perú. Recuperado de:

http://www.repositorioacademico.usmp.edu.pe/bitstream/usmp/2327/1/ulloque_drv.pdf

Vivas, N. V. (2015). *El Blog como herramienta colaborativa para el desarrollo de la competencia comunicativa escrita de textos narrativos en estudiantes de 6° grado de educación primaria de una institución educativa pública del distrito de San Ramón-UGEL Chanchamayo 2015*. (Tesis de maestría). Pontificia Universidad Católica del Perú. Perú. Recuperado de: tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/6958

Anexo 1

HERRAMIENTAS PARA CONSTRUIR LA HISTORIETA

Para agregar personajes	Characters (Arrastrar la imagen deseada a la viñeta correspondiente)
Para agregar objetos	Props, Brushman, Special y Open clipart. (Arrastrar la imagen deseada a la viñeta correspondiente).
Para modificar características de personajes y objetos	Los elementos insertados en las viñetas pueden ser editados utilizando la opción: Tools (herramientas de formato). 1.- lock : Inmoviliza el objeto. 2.- shrnk : Reduce el tamaño del objeto. 3.- Enlarge : Aumenta el tamaño del objeto. 4.- Clone : Duplica el objeto. 5.- Flip : Voltea el objeto. 6.- Rotate : Gira el objeto a la izquierda o derecha. 7.- To front : Envía el objeto al frente. 8.- To back : Envía e objeto hacia atrás.

	<p>9.- Delete: Borra el objeto.</p> <p>10.- Prop: Modifica algunas propiedades del objeto.</p> <p>11.- Emotion: Modifica gestos del personaje.</p> <p>12.- Posture: Modifica posturas del personaje.</p> <p>13.- Color: Modifica color del objeto.</p>
Para añadir texto	<p>Elegir desde el menú principal la opción texts.</p> <p>(Elegir una forma de bocadillo o globo y arrastrar a la viñeta).</p> <p>Con el cursor dentro del bocadillo se puede escribir, también se puede agregar onomatopeyas o textos armados.</p>
Para guardar la historieta	<p>Elegir desde el menú principal la opción save as. Para ello, completar el recuadro con el título de la historieta, descripción etc.)</p> <p>Además, en Options, se puede decidir si es de lectura pública o privada.</p> <p>Finalmente elegir publish para publicarlo.</p>
Para abrir historietas guardadas	<p>Seleccionar del menú Toons, luego la opción My Toondos, en la página de inicio se visualizará un listado de historietas guardadas.</p>
Para crear un libro	<p>Elegir del menú la opción Books, luego Create Book de la página de inicio.</p> <p>Las historias deben ser arrastradas ordenadamente según la secuencia deseada.</p> <p>Finalizado el libro presionar Publish, en seguida ingresar los datos del libro como título, descripción y etiquetas.</p>
Para exportar y publicar una historieta	<p>1.- Código de inserción web. Para embeber en blogs.</p> <p>2.- Enviar por correo electrónico a un amigo.</p> <p>3.- Compartir a través de Twitter.</p> <p>4.- Compartir a través de Facebook.</p>

Fuente: Elaboración propia

ANEXO 2:

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: INFLUENCIA DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN EN LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS NARRATIVOS EN LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO DE LA IEP N° 70003 SAGRADO CORAZÓN DE JESUS DE PUNO, 2015.

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>PROBLEMA GENERAL</p> <p>¿De qué manera influye el software Toondoo en el desarrollo de la competencia de la producción de textos narrativos de los estudiantes del sexto grado de primaria de la Institución Educativa</p>	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>Determinar el nivel de influencia de la aplicación del software Toondoo en el desarrollo de la competencia de la producción de textos narrativos de los estudiantes de sexto grado de primaria de la</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL</p> <p>La aplicación del software Toondoo influye significativamente en el desarrollo de la competencia de la producción de textos narrativos de los estudiantes del sexto grado de primaria de la Institución</p>	<p>Variable Independiente: Software Toondoo</p> <p>Variable dependiente: Producción de textos narrativos</p> <p>Dimensión: Textualiza</p> <p>Indicadores: - Adecuación a la situación</p>	<p>ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN</p> <p>Cuantitativa</p> <p>DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN</p> <p>Experimental, de nivel pre experimental</p> <p>POBLACIÓN</p>

<p>Sagrado Corazón de Jesús de Puno en el año 2015?</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</p> <p>1) ¿Cuál es el nivel de la competencia producción de textos narrativos de los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Jesús de Puno en el año 2015 antes de la aplicación del software Toondoo?</p> <p>2) ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la competencia producción de textos narrativos de los estudiantes de sexto grado de primaria Institución Educativa Sagrado Corazón de Jesús de Puno en el año 2015 después de la aplicación del software Toondoo?</p>	<p>Institución Educativa Sagrado Corazón de Jesús de Puno en el año 2015.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>1) Conocer el nivel de desarrollo de la competencia producción de textos narrativos de los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Jesús de Puno en el año 2015. Antes de la aplicación del software Toondoo.</p> <p>2) Conocer el nivel de desarrollo de la competencia producción de textos narrativos de los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Jesús de Puno en el año 2015 después de la aplicación del software Toondoo.</p>	<p>Educativa Sagrado Corazón de Jesús de Puno en el año 2015.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS</p> <p>H₁ El nivel de desarrollo de la competencia: producción de textos narrativos de los estudiantes de sexto grado de primaria de la institución Educativa Sagrado Corazón de Jesús de Puno en el año 2015 antes de la aplicación del software Toondoo es deficiente.</p> <p>H₂ El efecto de la aplicación de software Toondoo en el desarrollo de la competencia: producción de textos narrativos de los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Jesús de Puno en el año 2015 es positivo.</p>	<p>comunicativa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Coherencia - Cohesión textual - Convenciones de legibilidad 	<p>33 estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E.P. 70003 Sagrado Corazón de Jesús de Puno.</p> <p>MUESTRA</p> <p>16 estudiantes de sexto grado "A".</p>
---	--	--	---	---

ANEXO 3: Rúbrica de evaluación de producción de textos escritos narrativos (historieta).

RÚBRICA PARA EVALUAR LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS NARRATIVOS (HISTORIETA)

Nombre.....

Grado y sección.....

Criterios	3	2	1	Ptje
Título	Título de acuerdo al tema.	Título tiene poca relación con el tema.	Título no tiene relación con el tema.	
Superestructura	Aparece claramente el inicio, nudo y desenlace.	Aparecen dos elementos de la superestructura.	Aparece menos de dos elementos de la superestructura.	
Inicio	Aparecen los personajes, el lugar y una descripción de ella considerando dos adjetivos para cada uno.	Describe personajes, lugar considerando un adjetivo para cada uno.	Aparece personajes y ambiente, no considera adjetivos.	
Nudo	Está claramente expresado el conflicto o problema.	El conflicto o problema no está claramente expresado.	No presenta problema o conflicto.	
Desenlace	Presenta claramente la solución del problema.	Poca claridad en la solución del problema.	No presenta la solución del conflicto.	
Elementos del texto	Aparece el narrador, personajes, acontecimientos, lugar y tiempo.	Aparecen al menos tres elementos del texto narrativo.	Aparecen menos de tres elementos del texto narrativo.	
¿El texto es coherente?	El texto no tiene contradicciones ni vacíos de información.	El texto presenta algunas inconsistencias menores, que no afectan su comprensión.	El texto presenta serias contradicciones o vacíos de información que impiden su comprensión.	
¿El texto presenta buen uso de conectores?	Las oraciones del texto están adecuadamente conectadas. Para ello, usa conectores de adición (y, además), secuencia (primero, después, finalmente) y de contraste (pero).	Se presentan pocos problemas en el uso de conectores, que afectan la lectura de algunas secciones del texto.	En general, el texto no presenta conectores, cuando es necesario que estén, y esto afecta seriamente su comprensión.	
Uso de los signos de puntuación	El texto presenta un uso adecuado del punto seguido, del punto final y de la coma.	El texto presenta problemas ocasionales en el uso del punto seguido, el punto final o la coma.	El texto presenta problemas frecuentes en el uso del punto seguido, el punto final o la coma.	
Ortografía fundamental	El texto presenta un uso adecuado de mayúsculas al inicio del texto y en nombres propios.	El texto presenta problemas ocasionales en el uso adecuado de mayúsculas.	Presenta problemas frecuentes en el correcto uso de mayúsculas.	
Concordancia de género y	Se ha usado con pertinencia la	El texto presenta algunos errores	El texto presenta frecuentemente	

número	concordancia de género y número.	respecto a la concordancia de género y número.	errores de concordancia de género y número.	
Uso adecuado de viñetas	Se ha considerado viñetas para el inicio, nudo y desenlace.	Se ha considerado viñetas para al menos dos elementos de la superestructura.	Se ha considerado viñetas para menos de dos elementos de la superestructura.	
Total	36 puntos			

3: Nivel esperado

2: Nivel en proceso

1: Nivel en inicio

Calificación:

- [11 – 19] = Nivel en inicio.
- [20 – 28] = Nivel en proceso.
- [29 – 37 >] = Nivel esperado.

ANEXO 4.

Resumen de resultados de la aplicación de rúbrica de evaluación

OBSERVACIONES	PUNTAJE OBTENIDO ANTES DE LA INTERVENCIÓN	PUNTAJE OBTENIDO DESPUÉS DE LA INTERVENCIÓN
Estudiante 1	17	25
Estudiante 2	19	25
Estudiante 3	24	29
Estudiante 4	19	26
Estudiante 5	26	30
Estudiante 6	19	26

Estudiante 7	21	24
Estudiante 8	22	30
Estudiante 9	17	25
Estudiante 10	19	25
Estudiante 11	26	29
Estudiante 12	19	26
Estudiante 13	24	29
Estudiante 14	19	26
Estudiante 15	22	30
Estudiante 16	18	24

ANEXO 5.

JUICIO DE EXPERTOS

VALIDACIÓN Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

Título del proyecto: Influencia de las tecnologías de la información y comunicación en la producción de textos narrativos en los estudiantes de sexto grado de la I.E.P. 70003 Sagrado Corazón de Jesús de Puno, 2015.

Apellidos y nombres de la tesista: Zirena Vilca Marianella.

Apellidos y nombres del experto: Profesor David Gregorio Cornejo Mamari.

Nombre del instrumento: Rúbrica de evaluación.

Determine si el instrumento de medición reúne los indicadores que se mencionan y evalúe de acuerdo a las categorías que se indican.

Coloque un aspa (x) en el casillero que juzgue correspondiente.

INDICADORES	DEFINICIÓN	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	MALO	MUY MALO
Consistencia	Ítems con correspondencia y relación adecuada a las partes que forman un todo.	X				
Pertinencia	Ítems convenientes y oportunos.	X				
Validez	Categorías correctas que se ajustan a la ley del valor.		X			
Organización	Ítems estructurados con orden y de acuerdo a los indicadores propuestos.	X				
Claridad	Ítems y valoraciones claras, sin ambigüedades.		X			
Precisión	Ítems y valoraciones puntuales y entendibles.		X			

Puno, setiembre de 2018



David G. Cornejo Mamari
DIRECTOR

INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS DE PUNO

DNI. 29541868

JUICIO DE EXPERTOS

VALIDACIÓN Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

Título del proyecto: Influencia de las tecnologías de la información y comunicación en la producción de textos narrativos en los estudiantes de sexto grado de la I.E.P. 70003 Sagrado Corazón de Jesús de Puno, 2015.

Apellidos y nombres de la tesista: Zirena Vilca Marianella.

Apellidos y nombres del experto: Profesor: Edgar Flores Vilca.

Nombre del instrumento: Rúbrica de evaluación.

Determine si el instrumento de medición reúne los indicadores que se mencionan y evalúe de acuerdo a las categorías que se indican.

Coloque un aspa (x) en el casillero que juzgue correspondiente.

INDICADORES	DEFINICIÓN	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	MALO	MUY MALO
Consistencia	Ítems con correspondencia y relación adecuada a las partes que forman un todo.		X			
Pertinencia	Ítems convenientes y oportunos.	X				
Validez	Categorías correctas que se ajustan a la ley del valor.		X			
Organización	Ítems estructurados con orden y de acuerdo a los indicadores propuestos.	X				
Claridad	Ítems y valoraciones claras, sin ambigüedades.	X				
Precisión	Ítems y valoraciones puntuales y entendibles.	X				

Puno, setiembre de 2018



Prof: Edgar Flores Vilca.
DNI: 81182222

JUICIO DE EXPERTOS

VALIDACIÓN Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

Título del proyecto: Influencia de las tecnologías de la información y comunicación en la producción de textos narrativos en los estudiantes de sexto grado de la I.E.P. 70003 Sagrado Corazón de Jesús de Puno, 2015.

Apellidos y nombres de la tesista: Zilena Vilca Marianella.

Apellidos y nombres del experto: Profesora: Maritza Vargas Navia.

Nombre del instrumento: Rúbrica de evaluación.

Determine si el instrumento de medición reúne los indicadores que se mencionan y evalúe de acuerdo a las categorías que se indican.

Coloque un aspa (x) en el casillero que juzgue correspondiente.

INDICADORES	DEFINICIÓN	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	MALO	MUY MALO
Consistencia	Ítems con correspondencia y relación adecuada a las partes que forman un todo.	X				
Pertinencia	Ítems convenientes y oportunos.		X			
Validez	Categorías correctas que se ajustan a la ley del valor.	X				
Organización	Ítems estructurados con orden y de acuerdo a los indicadores propuestos.		X			
Claridad	Ítems y valoraciones claras, sin ambigüedades.		X			
Precisión	Ítems y valoraciones puntuales y entendibles.		X			

Puno, setiembre de 2018


Prof. Maritza Vargas Navia.
DNI: 91218220...

