

Universidad Católica de Santa María

Escuela de Postgrado

Maestría en Educación con mención en Gestión de los Entornos Virtuales para el Aprendizaje



**APLICACIÓN DE STORYBIRD PARA LA PRODUCCIÓN DE
CUENTOS EN ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO DE
EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
40160 OBDULIO BARRIGA VIZCARRA DEL DISTRITO DE
MOLLEBAYA, AREQUIPA, 2017**

Tesis presentada por las Bachilleres:

Meléndez Cáceres Libia Olinda

Neyra Dongo Sandra Herminia

Soto Velarde Rosario Patricia

Para optar el Grado Académico de:

Maestro en Educación con Mención en Gestión de
los Entornos Virtuales para el Aprendizaje

Asesor: Dr. Gutiérrez Aguilar Olger

**Arequipa – Perú
2020**

A mis padres Juan y Rosa quienes con su amor, paciencia y esfuerzo me han permitido llegar a cumplir hoy un sueño más, gracias por inculcar en mí el ejemplo de esfuerzo y valentía, de no temer las adversidades porque Dios está conmigo siempre. A mis hijos Diego y Fernanda por su cariño y comprensión, durante todo este proceso, por estar conmigo en todo momento gracias.

A mi compañero de vida, porque con sus oraciones, consejos y palabras de aliento hicieron de mí una mejor persona y de una u otra forma me acompaña en todos mis sueños y metas.

Rosario Patricia Soto Velarde

Dedico este trabajo principalmente a Dios, por haberme dado la vida y permitirme el haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación profesional. A Mis padres, por ser el pilar más importante y por demostrarme siempre su cariño y apoyo incondicional quienes con su amor, paciencia y esfuerzo me han permitido llegar a cumplir hoy un sueño más, gracias por inculcar en mí, el ejemplo de esfuerzo y valentía. A mi esposo quien con su amor y apoyo incondicional, durante todo este proceso, por estar conmigo en todo momento gracias. También lo dedico con mucho amor a mis hijos Breison, Aldair y Miguel que han sido el apoyo fundamental para lograr los objetivos propuestos, ya que su amor, siempre me dieron esperanzas y tuvieron fe en mí.

Sandra Herminia Neyra Dongo

A Dios por darme vida y salud.

A la Virgen María por ser mi ejemplo de amor, servicio y fortaleza

A mi esposo Fredy y a mis hijos Brian y Hamid, por su apoyo moral y motivación constante en el logro de mis metas.

Libia Olinda

ÍNDICE GENERAL

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCIÓN1

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1.1. Producción de cuentos	4
1.1.1. Producción de cuentos fantásticos	6
1.1.1.1 Escoge tema para producir cuento fantástico.....	7
1.1.1.2. Imagina protagonistas para el cuento fantástico.	7
1.1.1.3. Inventa escenografías para el cuento fantástico.	8
1.1.1.4. Precisa tiempo para el cuento fantástico.	9
1.1.1.5. Escribe la estructura de inicio para el cuento fantástico.	9
1.1.1.6. Elabora la estructura del nudo para el cuento fantástico.....	10
1.1.1.7. Realiza la estructura del desenlace para el cuento fantástico.....	10
1.1.1.8. Precisa el título del cuento fantástico.....	10
1.1.2. Producción de cuentos romántico.....	11
1.1.2.1 Escoge tema para el cuento romántico.....	12
1.1.2.2. Imagina protagonistas para el cuento romántico.....	12
1.1.2.3. Inventa escenografías para el cuento romántico.	13
1.1.2.4. Precisa tiempo para el cuento romántico.	13
1.1.2.5. Escribe la estructura de inicio para el cuento romántico.	14
1.1.2.6. Elabora la estructura del nudo para el cuento romántico.....	14
1.1.2.7. Realiza la estructura del desenlace para el cuento romántico.....	15
1.1.2.8. Precisa el título del cuento romántico.....	15
1.1.3. Producción de cuentos de ciencia ficción.....	16
1.1.3.1 Escoge tema para el cuento de ciencia ficción.....	17
1.1.3.2. Imagina protagonistas para el cuento de ciencia ficción.....	18
1.1.3.3. Inventa escenografías para el cuento de ciencia ficción.	18
1.1.3.4. Precisa tiempo para el cuento de ciencia ficción.	19
1.1.3.5. Escribe la estructura de inicio para el cuento de ciencia ficción	19
1.1.3.6. Elabora la estructura del nudo para el cuento de ciencia ficción.....	19

1.1.3.7. Realiza la estructura del desenlace para el cuento de ciencia ficción.....	20
1.1.3.8. Precisa el título del cuento de ciencia ficción.....	20
1.2. Programa Storybird: Características.....	20
1.2.1. Propuesta de una actividad usando la aplicación “Storybird”.....	21
1.2.1.1. Herramienta tecnológica de escritura.....	22
1.2.1.2. Instrucciones para crear un cuento en “Storybird”.....	22
1.3. Enfoque de aprendizaje de las tecnologías de la información y comunicación.....	24
1.4. Antecedentes de investigación.....	25
1.4.1. A nivel internacional.....	25
1.4.2. A nivel nacional.....	26
1.4.3. A nivel local.....	27
 CAPÍTULO II: METODOLOGÍA	
2.1. Tipo de investigación.....	30
2.2. Nivel de investigación.....	30
2.3. Diseño de investigación.....	30
2.4. Técnica e instrumento.....	31
2.4.1. Técnica.....	31
2.4.2. Instrumento.....	31
2.4.3. Programa experimental.....	31
2.5. Campo de verificación.....	32
2.5.1. Delimitación espacial.....	32
2.5.2. Ubicación temporal.....	33
2.5.3. Unidades de estudio.....	33
2.5.4 Estrategias de recolección de datos.....	33
 CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN	
3.1. Resultados de la prueba de entrada y de salida por indicadores.....	36
3.2. Resultados de la prueba de entrada y de salida por variable.....	42
Discusión	44
Conclusiones	46
Recomendaciones	47
Referencias	48

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1: Indicador: Cuento fantástico	36
Tabla N° 2: Indicador: Cuento romántico.....	38
Tabla N° 3: Indicador: Cuento de ciencia ficción.....	40
Tabla N° 4: Variable dependiente: Producción de cuentos.....	42



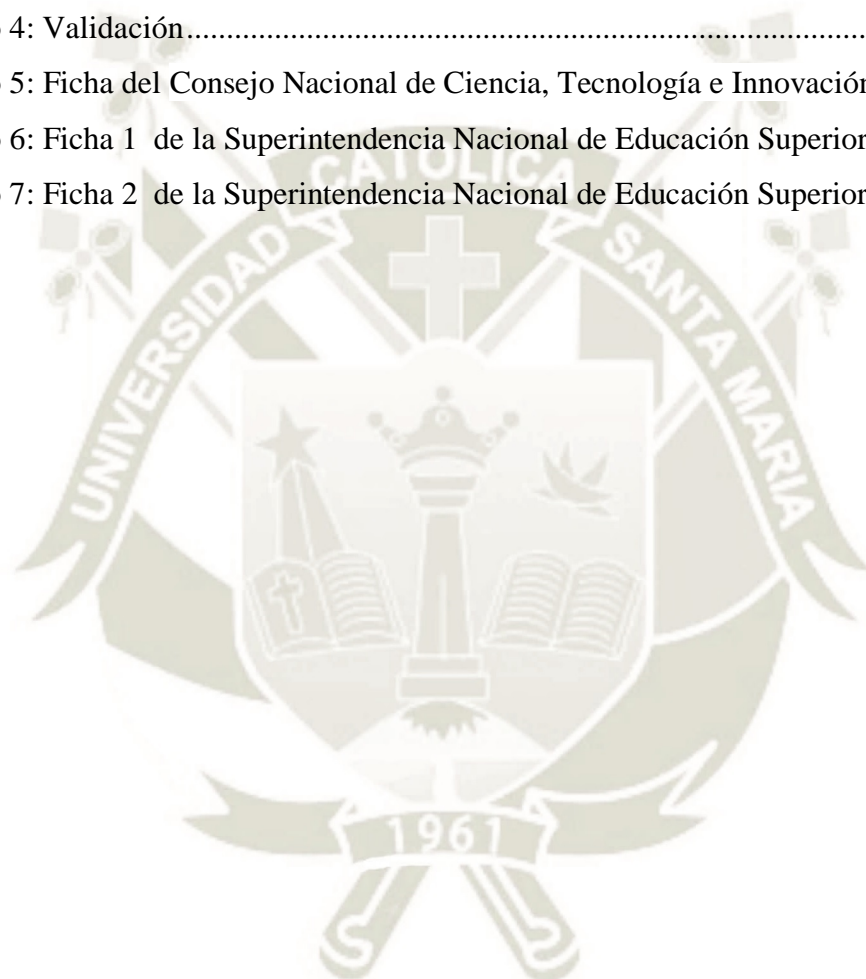
ÍNDICE DE FIGURAS

Figura N° 1: Indicador: Cuento fantástico	36
Figura N° 2: Indicador: Cuento romántico	36
Figura N° 3: Indicador: Cuento de ciencia ficción.....	40
Figura N° 4: Variable dependiente: Producción de cuentos.....	42



ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1 Instrumento	52
Anexo 2 Programa	54
Anexo 3 “A”: Matriz de resultados: Prueba de entrada y de salida	96
Anexo 3 “B”: Matriz de resultados: Prueba de entrada y de salida.....	97
Anexo 3 “C”: Matriz de resultados: Prueba de entrada y de salida.....	98
Anexo 4: Validación.....	99
Anexo 5: Ficha del Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación Tecnológica....	100
Anexo 6: Ficha 1 de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria ...	101
Anexo 7: Ficha 2 de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria...	102



RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene como enunciado: APLICACIÓN DE STORYBIRD PARA LA PRODUCCIÓN DE CUENTOS, EN ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 40160 OBDULIO BARRIGA VIZCARRA DEL DISTRITO DE MOLLEBAYA, AREQUIPA, 2017. El estudio corresponde al tipo de investigación aplicada, de nivel explicativo, diseño pre experimental y enfoque cuantitativo.

La investigación tiene como objetivo general el de aplicar el Storybird para mejorar el nivel de producción de cuentos, en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa 40160 Obdulio Barriga Vizcarra del Distrito de Mollebaya, Arequipa, 2017. La hipótesis planteada es: La aplicación de Storybird mejora significativamente la producción de cuentos, en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa 40160 Obdulio Barriga Vizcarra del Distrito de Mollebaya, Arequipa- 2017. Los instrumentos que se emplearon fueron una prueba de entrada y de salida, denominada cédula de entrevista, aplicada a 28 unidades de estudio. Posteriormente, en función de los resultados, se desarrolló 24 talleres, con la Aplicación del Storybird. El análisis de los resultados confirma la hipótesis planteada evidenciando que la aplicación del Storybird si mejora significativamente la producción de cuentos, en estudiantes del sexto grado de educación primaria. En tal sentido es preciso que los estudiantes de educación primaria empleen materiales educativos digitales, como por ejemplo el Storybird, que les permitirán mejorar la producción de cuentos. Finaliza el trabajo de investigación con las conclusiones y sugerencias, bibliografía y anexos.

Palabras claves: Storybird, producción, cuento, fantástico, romántico, ciencia ficción.

ABSTRACT

The research has as statement "Application of Storybird for the production of stories, in students of the sixth grade of primary education of the Educational Institution 40160 Obdulio Barriga Vizcarra of the District of Mollebaya, Arequipa, 2017".

The study corresponds to the type of applied research, explanatory level, pre-experimental design and quantitative approach.

The research has the general objective of applying the Storybird to improve the level of story production, in students of the sixth grade of primary education of the Educational Institution 40160 Obdulio Barriga Vizcarra of the District of Mollebaya, Arequipa, 2017.

The hypothesis is: Application of Storybird significantly improves the production of stories, in students of the sixth grade of primary education of the Educational Institution 40160 Obdulio Barriga Vizcarra of the District of Mollebaya, Arequipa- 2017. The instruments used were an entrance and exit test, called Interview card, applied to 28 study units. Subsequently, depending on the results, 24 workshops were held, using the Storybird Application. The analysis of the results confirms the hypothesis raised, showing that the application of the Storybird does significantly improve the production of stories, in students of the sixth grade of primary education. In this sense, it is necessary for primary school students to use digital educational materials, such as the Storybird, thus managing to overcome the difficulties they present in the production of fantastic, romantic and science fiction stories. The research work ends with the conclusions and suggestions, bibliography and annexes.

Keywords: Storybird, production, story, fantastic, romantic, science fiction.

INTRODUCCIÓN

La investigación tiene como enunciado “Aplicación de Storybird para la producción de cuentos, en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa 40160 Obdulio Barriga Vizcarra del Distrito de Mollebaya, Arequipa, 2017”.

En el estudio se identifica el planteamiento del problema, que corresponde al campo educativo, cuya área de investigación corresponde a la práctica pedagógica dentro de la línea de investigación de materiales educativos digitales. En el presente contexto, se observó que la mayoría de estudiantes del sexto grado de educación primaria, presentan dificultades en la producción de cuentos fantásticos, románticos y de ciencia ficción, dentro del presente marco, se vislumbró conflicto específicamente al escoger el tema del cuento, muchos empiezan confundiendo el contenido al seleccionar específicamente el título, perdiendo de vista el asunto o materia sobre lo que tratara su obra. También se apreció que existen conflictos en conjeturar a los protagonistas según el tipo de cuento, en el caso del fantástico, los actores son reales de personas, animales o cosas que existen en la realidad, sin ninguna característica de naturaleza imaginaria. En cuanto a la producción de escenografía es clásica, copiada, sin variedad, así mismo existe incoherencia entre una y otra tramoya, carente de elementos como la iluminación, sonido, vestuario y caracterización. En referencia a imaginar tiempos, destacan confusión entre tiempo cronológico y tiempo escénico. Otro de los aspectos observados está referido al escribir la estructura de inicio, realizándose de manera común, sin aporte a la introducción de personajes, copiando la forma de cuentos ya existentes, con escasa variación y con exceso de argumento llegando a ser monótono, en cuanto a la elaboración de la estructura del nudo, tienden a expresar lo que ocurre a los personajes secundarios, sin enfrentar el problema o los problemas principales, por lo tanto con escasa resolución. Al final la realización de la estructura del desenlace, no se manifiesta correctamente en cuanto a la resolución o el final de la trama del cuento fantástico, por lo tanto, la instancia culminante, carece de finalización congruente. El presente planteamiento permitió pensar en la solución al problema observado, surgiendo la variable independiente de estudio tipificada como aplicación del software Storybird, resultando ser una herramienta asombrosa para desplegar la producción de cuentos a través de la creatividad de estudiantes, creando recursos motivadores con el fin de activar el proceso de adquisición de competencias

y capacidades y desempeños acordes con las áreas del currículo para el sexto grado de educación primaria.

El presente problema, permitió realizar la justificación del estudio a partir de tres criterios notables, los que dieron bases sólidas a la investigación, el primer criterio se encuentra relacionado con la conveniencia donde hemos demostrado una solución al problema en la producción de cuentos fantásticos, románticos y de ciencia ficción, mediante la aplicación de nuevas formas de intervención como es la herramienta Storybird.

El segundo criterio está relacionado con la relevancia social, siendo trascendente al evidenciar los protagonistas competencia en la producción de texto y preparación para cumplir diversos roles en un mundo en permanente cambio. En cuanto a los docentes de los estudiantes investigados, avanzaran en los dominios del marco del buen desempeño docente al socializar procesos pedagógicos innovadores, estarán dispuestos a manejar nuevas estrategias metodológicas que comprendan los recursos virtuales.

El tercer criterio trata de la viabilidad de la investigación, está garantizada, por cuanto, contamos con los recursos necesarios como son: humanos y tecnológicos; así mismo, con apoyo de la Dirección de la Institución Educativa y de los padres de familia. Por ello, deseamos mejorar la producción de cuentos fantásticos, románticos y de ciencia ficción, de estudiantes de una zona rural, partiendo de su entorno, sus necesidades, vivencias, sentimientos e intereses. Así mismo, mejorar su desenvolvimiento en el proceso de aplicación de los entornos virtuales con la herramienta Storybird, recurso gratuito y accesible que contribuirá a acortar las brechas del acceso a la virtualización de la Educación. Por último, el interés que nos motiva a realizar la presente investigación se relaciona con un proceso de cuestionamiento sobre el estado actual de la producción de textos, sus carencias y dificultades, así como las posibilidades de mejora de acuerdo a los estándares nacionales. Del mismo modo, puedan desarrollar sus habilidades en el manejo de recursos tecnológicos y con ello, la inserción al mundo globalizado del siglo XXI.

El estudio plantea la siguiente hipótesis principal: La aplicación de Storybird mejora significativamente la producción de cuentos, en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa 40160 Obdulio Barriga Vizcarra del Distrito de Mollebaya, Arequipa- 2017. También se diseñó hipótesis secundarias en relación a los objetivos de estudio, siendo de la siguiente forma: El nivel de producción de cuentos que manifiestan en la prueba de entrada los estudiantes del sexto grado de educación primaria antes de aplicar Storybird, es regular. El nivel de producción de cuentos que manifiestan en

la prueba de salida, los estudiantes del sexto grado de educación primaria después de aplicar Storybird, es bueno. La variación el nivel de producción de cuentos entre la prueba de entrada y de salida en estudiantes del sexto grado de educación primaria, va de regular a bueno. Del mismo modo se diseñó una hipótesis estadística, siendo proyectada de la siguiente forma: Existen diferencias entre la prueba de entrada y de salida, según la prueba t de Student rechazándose la hipótesis nula, es decir la aplicación del “Storybird”, si influye en la producción de cuentos en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa 40160 Obdulio Barriga Vizcarra.

El estudio plantea un objetivo General: Aplicar el Storybird para mejorar el nivel de producción de cuentos, en estudiantes del sexto grado de educación primaria. También se precisa tres objetivos específicos: Determinar el nivel de producción de cuentos que manifiestan en la prueba de entrada los estudiantes del sexto grado de educación primaria. Determinar el nivel de producción de cuentos que manifiestan en la prueba de salida, los estudiantes del sexto grado de educación primaria después de aplicar Storybird. Establecer la variación el nivel de producción de cuentos entre la prueba de entrada y de salida en estudiantes del sexto grado de educación primaria.

La investigación también plantea tres apartados, el primero denominado Capítulo I, donde se despliega el Marco teórico, el cual incluye una revisión y análisis exhaustivo de los fundamentos teóricos del problema en la producción de cuentos, en relación a los indicadores y subindicadores de estudio, asimismo se desarrolla teóricamente la herramienta Storybird. El capítulo II Metodología, plantea la descripción del tipo de investigación aplicada, de nivel explicativo, de diseño pre experimental. Se aplicó a 28 unidades de análisis la técnica de la entrevista, conjuntamente con el instrumento designado, cédula de entrevista. (Prueba de entrada y Prueba de salida). Se precisa que el instrumento tiene validación a juicio de experto de la variable dependiente, producción de cuentos.

El Capítulo III, nombrado Resultados y Discusión, presenta la Síntesis de los resultados relevantes acompañados de 5 tablas y figuras pertinentes. También, el estudio, muestra la Discusión Ubicación y confrontación de los resultados en el contexto actual de ilustraciones efectivas sobre el tema de producción de cuentos y aplicación de Storybird.

La investigación termina con la formulación conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos.

CAPÍTULO I MARCO TEÓRICO

1.1. Producción de cuentos

Para comprender en mayor medida la producción de cuentos en educación primaria, resulta necesario realizar el deslinde teórico relacionado con la producción de texto, en cuanto al término producción, se asocia con las ideas de engendrar, procrear, criar, procurar, originar, ocasionar y fabricar (Diccionario de la lengua española. 2002).

El término texto proviene del latín “textera” que significa tejido. En general el texto es determinado como: Una unidad lingüística comunicativa fundamental producto de la actividad verbal humana que posee siempre un carácter social y está caracterizado por un cierre semántico y comunicativo; así como por su coherencia profunda y superficial, debido a la intención comunicativa del hablante (Malajovich, 2015). También se definido como: Un entretejido de información visual donde las palabras forman significados rastreables. Esta conjunción entre visual y no visual permite comprender un texto (Jolibert, 2014). Ciertamente, el texto es la unidad de comunicación, es la unión de lo oral y escrito, de la imaginación y la objetividad, de lo real y concreto con la variación de recursos propios de un texto; su comprensión es producto de la actividad consciente de las personas y del manejo de estrategias adecuadas. La producción de textos debe ser entendida como un proceso que ocurre en la mente de los estudiantes o de todo escritor como una actividad cognitiva para

representar el lenguaje, pensamientos, experiencias de vida, de su entorno, de sueños e imaginaciones utilizando y poniendo en práctica un enfoque procesual de la escritura (Vivas, 2016).

El producir textos escritos es bastante gratificante para los estudiantes, ya que a través de esta actividad pueden comunicar lo que sienten, lo que desean, sus vivencias, necesidades, es decir, comunicar su mundo interior a través de la palabra escrita.

También es importante señalar que dentro de la producción de texto se encuentra una tipología diversa como es la producción de texto narrativo; aspecto significativo para la presente investigación, puesto que en la producción de diversos textos escritos se encuentra el cuento, por lo tanto, el texto narrativo es aquel que incluye el relato de acontecimientos que se desarrollan en un lugar a lo largo de un determinado espacio temporal. Dicho relato incluye la participación de diversos personajes, que pueden ser reales o imaginarios (Cairney, 1992).

Luego de realizar las precisiones teóricas en cuanto a producción de texto narrativo, se proseguirá con la denominación de cuento, a partir de la etimología. La voz contar proviene del latín computare, ‘enumerar’, ‘calcular’, ‘hacer cálculos’, que más tarde pasó al español adquiriendo un nuevo sentido, el de ‘enumerar sucesos reales o fingidos’, ‘narrar’, ‘relatar’, ‘referir’ (Hahn, 1998). Entonces, la voz cuento (narrativo) participa de dos nociones, la de relato y la de cálculo matemático, de ahí que su ‘hacer recuento’ o ‘dar cuenta’ de unos hechos vaya ligado a la necesidad de precisión en la organización y presentación de los mismos (López, 2009).

En cuanto a la definición de cuento es una narración breve que se centra en una serie no muy amplia de acontecimientos, en un contexto o en una situación que revela un conflicto, una crisis o en todo caso un momento transcendental de uno o varios personajes.

Estos acontecimientos están sujetos a un orden pertinente, a una estructura única en su planteamiento e ininterrumpida en su génesis y rematados por un final inesperado, adecuado y natural. Los hechos, además, serán expuestos a su vez desde dos procedimientos normativos, que son la precisión de la palabra y la depuración de lo innecesario entendido como no-significante. Cualquier opción que se aparte de estas coordenadas no debe en cualquier caso anular ninguno de los tres criterios de tensión, intensidad e unicidad semántico-estructural que caracterizan al cuento (López, 2009).

Como género literario, evidencia la narración de algo acontecido o imaginado, el trasmisor como el receptor saben que es una ficción que toma como base la realidad (Montoya, 2007).

Así mismo el cuento es una narración de hechos imaginarios o reales, protagonizada por un grupo reducido de personajes y con un argumento sencillo (Condemarín, 2012).

Dentro del presente marco terminológico se puntualiza que la producción de cuentos significa, imaginar ideas que incluyan escoger el tema, protagonistas, inventar escenografías, precisar el tiempo escribir la estructura de inicio, nudo, desenlace, y precisar el título del cuento, que pueden ser reales o imaginarios, a través de unidades lingüísticas comunicativas (Melo, 2010). Cabe señalar que el estudiante produce textos escritos de diverso tipo y complejidad en variadas situaciones comunicativas. Para ello, recurre a su experiencia previa y a diversas fuentes de información. Desarrolla habilidades metalingüísticas que le permiten ser consciente del uso de las convenciones del lenguaje necesarias para producir textos adecuadamente.

1.1.1. Producción de cuentos fantásticos

En el presente apartado es indispensable comenzar con la etimología, de fantasía, fantasma y fantástico son palabras derivadas de una misma raíz. Muchos sinónimos designan al fantasma, del latín phantasma como aparición, visión, ensueño, ilusión, imagen de un objeto en el espíritu, apariencia, imagen inconsciente, espectro (Cócaro, 1976).

La creación de cuento fantástico pasa a ser un conflicto racional en el momento en que esa ilusión óptica se hace realidad, pero no una realidad aparente, sino confirmada objetivamente. En esta circunstancia, lo fantástico no atañe sólo al ojo o al mundo de los sentidos en general, sino también a la naturaleza otra del objeto en sí, a la esencia no natural de aquello que se confirma materialmente en su realidad (López, 2009).

La producción de un cuento fantástico es de poca extensión, presenta hechos fantásticos, por su parte, es algo fuera de lo común o vinculado a la imaginación creadora. Toda creación imaginativa exige un principio de unidad y parte de una disociación que se da por causas externas e internas (Sartre, 1984). Estas causas influyen en los procesos creadores de la infancia, concretamente desde la imaginación como facultad creadora que exige un principio de unidad. Dentro de las causas internas, aparece un componente subjetivo que apunta hacia la selección con miras a la acción, las causas afectivas que gobiernan la atención y las razones intelectuales. Hay además causas externas, que son variaciones de la experiencia, y presentan al objeto con unas cualidades específicas (Ribot, 2006). Esto quiere decir que a

través de nuestra percepción seleccionamos elementos particulares de lo que observamos y los llevamos a nuestra atención para hacer de ellos una imagen creadora. A continuación, se presenta aspectos a tener en cuenta en la producción del cuento fantástico.

1.1.1.1. Escoge tema para producir cuento fantástico

Se denomina tema de cuento fantástico, al asunto general del que nos habla específicamente un texto ficticio. Podemos observar que el concepto de tema inexistente gira en torno a otros factores como la coherencia textual, necesaria para que podamos hablar de un texto como tal (Van Dijk, 2011).

El tema, es el asunto del que trata el cuento, el fondo, que estará presente en todo su desarrollo. EL tema ilusorio de un texto permite al alumno desarrollar las habilidades lingüísticas relacionadas con la comprensión lectora y la expresión escrita; es decir, un alumno debe saber identificar y enunciar el tema, pues este, es el protagonista del texto, es decir es el motivo por el cual el texto convencional se escribe, por ello es tan importante saber identificarlo y distinguirlo del resto del contenido textual.

La presencia del tema fantástico, dentro de un texto, implica que el tema debe estar correctamente enunciado, adecuándose al significado del texto, a las características del receptor y los distintos elementos que componen cada situación comunicativa.

El tema fantástico es la vacilación que experimenta un ser que sólo conoce las leyes naturales, ante un acontecimiento al parecer sobrenatural (Todorov, 2011). Entre ejemplos de temas de cuentos fantásticos se aprecia: temas referidos a duendes dragones, princesas, magos, centauros, minotauros, unicornios, búsqueda y el paso hacia nuevos mundos en donde los personajes llevan una vida paralela que corresponde a cada mundo.

1.1.1.2. Imagina protagonistas para el cuento fantástico

El protagonista de un cuento fantástico es el personaje principal de una quimera. También es el que actúa en las mayores acciones de una historia. El protagonista, por lo tanto, lleva a cabo las acciones más importantes de la historia. Sin su participación, la trama carecería de sentido.

El oponente del protagonista se conoce como antagonista, y es aquel personaje que pone obstáculos a los objetivos del personaje principal. Una obra puede tener varios protagonistas y antagonistas (Bortolussi, 2015).

En cuanto a los tipos de personajes son seres, ya sean humanos, animales o imaginarios, que forman parte del argumento. Estos son los que se encargan de llevar adelante la acción, les pasan cosas y pueden evolucionar a lo largo de la narración. Existen distintos tipos de personajes: Según su protagonismo: Se aprecia el personaje principal, que es el protagonista de la historia, por lo que se les presta mayor atención (Castro, 2011). Es en estos en los que se basa la narración y evolucionan a lo largo de la misma.

Los personajes secundarios, participan en momentos importantes de la narración pero su intervención a lo largo de la historia es mucho menor que la del principal. Dentro de los personajes se encuentra el portavoz o narrador omnisciente e impersonal que no forma parte de las acciones. Los personajes, según su transformación, se identifican al personaje estático, no presentan ninguna evolución a lo largo de la narración. Presentan las mismas características en el principio y final de la historia.

El personaje dinámico, sí presenta una transformación a lo largo de la narración. (Martínez, 2008). Esta, puede ser tanto negativa como positiva y generalmente la sufren los personajes principales. Según la imagen que transmiten se tiene el personaje arquetipo, es el que personifica alguna virtud o defecto de forma idealizada. El personaje estereotipo, conocido bajo el nombre se clichés porque son predecibles y representan comportamientos o ideas muy conocidas. Según su personalización, existen personajes planos se describen a partir de reducidas características básicas para que el público los identifique a lo largo de la narración sus cualidades se mantienen intactas. Los personajes redondos, son descriptos a lo largo de toda la obra, a partir de las transformaciones que van sufriendo (Melo, 2010).

1.1.1.3. Inventa escenografías para el cuento fantástico

Crear la escenografía de un cuento fantástico está relacionado con la pertinencia de un conjunto de elementos, como el decorado, iluminación, sonido, vestuario, entre otros, necesarios para ambientar y representar un cuento fantástico. El diseño escenográfico tiene múltiples funciones: Se aprecia la definición del espacio donde tendrá lugar la representación del cuento fantástico. El espacio, con frecuencia en los cuentos fantásticos, se encuentra en lugares desconocidos y lejanos. La mayoría de las veces indeterminados, pues no se

específica; son bosques, castillos y aparecen descritos de forma esquemática ya que, además de exigirle la brevedad del género, poseen una fuerte carga simbólica.

El espacio, recrea un plano de los lugares donde acontecen los hechos y al mismo tiempo donde están los personajes de la obra. Crea una caracterización visual a través de maquetas, dibujos, accesorios o elementos reales. Sin embargo, tal vez la función más importante de la escenografía, es la de liberar el texto, creando atmósferas que los espectadores asumen como una realidad momentánea (Agüera & Saavedra, 2001). La escenografía es la que le da vida al guion y a los personajes, transportando a la audiencia a lugares, épocas y situaciones en los que transcurre el cuento. Es por esto que la escenografía se convierte en un vínculo que conquista al espectador, capturando su atención desde los sentidos, especialmente lo auditivo y lo visual. La escenografía es realizada por los niños y ellos crean el propio vestuario. Los objetos a utilizar también son elegidos libremente por los niños.

1.1.1.4. Precisa tiempo para el cuento fantástico

En el cuento fantástico el tratamiento del tiempo es impreciso, debido a que los creadores liberan su imaginación e invaden tiempo, espacio, personajes, situaciones, etc. Se producen traslados a otros tiempos, ya al pasado como al futuro, detención del tiempo, desajustes entre el tiempo cronológico y el tiempo interior (Amorós, 2009).

Las nociones temporales aparecen sobre todo al comienzo y al final, mediante fórmulas fijas del tipo *Érase una vez*, *había una vez*, *en un lugar muy lejano*, *para el principio* o *Colorín colorado*, *Fueron felices para siempre*, *al final*. Respecto a la transición interna del tiempo del cuento, que es el periodo en el que transcurre la historia, aparece muy poco marcado mediante formas vagas, generales, del tipo *más tarde*, *al día siguiente*, *por la noche*, *por la mañana*, entre otros (Balandier, 2004).

1.1.1.5. Escribe la estructura de inicio para el cuento fantástico

Desde el punto de vista estructural, todo cuento fantástico debe tener unidad narrativa, es decir, una estructuración, dada por: una introducción o exposición, un desarrollo, complicación o nudo, y un desenlace o desenredo (López, 2010). La introducción es la parte en la que inicia la narración. En este fragmento del cuento fantástico, se plantea la trama de la historia, también conoceremos a cada uno de los personajes y su propósito. Además, la

introducción es una parte muy importante, porque permite que el nudo se desarrolle de forma correcta y tenga sentido con la historia en general

1.1.1.6. Elabora la estructura del nudo para el cuento fantástico

Esta parte, también conocida como desarrollo, es donde se presenta el conflicto de la quimera. Aquí sucederán los hechos más importantes. El nudo seguirá con los aspectos más importantes de la introducción, pero en esta parte del cuento la trama sufrirá alteración con problemas entre los personajes (Barret, 2001).

1.1.1.7. Realiza la estructura del desenlace para el cuento fantástico

El desenlace, también conocido como final o conclusión, es la parte final de un cuento fantástico, donde se resolverán los problemas planteados entre los personajes en la etapa anterior. Todos los cuentos tienen un final, que puede ser feliz o no. Es necesario recordar que cada una de las partes de un cuento es imprescindible para que la narración se desarrolle de forma óptima y sea interesante para los lectores (Barta, 2005).

1.1.1.8. Precisa el título del cuento fantástico

Existen diversos tipos de título de cuentos fantásticos. Se identifica los de fórmula clásica, que se repite desde hace mucho tiempo: sustantivo + de + sustantivo, con sus respectivos artículos si fuese necesario y sustantivo + adjetivo, o al revés, por ejemplo: Juego de Tronos (George Raymond Richard Martin, 2016). También se aprecian los Títulos largos y sorprendentes, porque genera dudas que hacen que queramos saber más sobre el libro. Por ejemplo: Todo lo que podríamos haber sido tú y yo si no fuéramos tú y yo (Espinosa, 2010). Otro tipo de título son los refabricados, que son frases hechas, refranes, expresiones habituales, metáforas, que es otra fuente de inspiración a la hora de crear títulos.

Los títulos con contraste es otra tipología, tienden a llamar nuestra atención, por eso pueden ser una buena alternativa para un título, como el caso “Hitler” y “conejo rosa” (Kerr, 2007). no puede sino chocarnos y hacer que muchas preguntas acudan a nuestra mente. Los títulos con nombres de personajes. Como Ana Karenina o Lolita. Como es obvio, tienden a ser nombres con fuerza, con peso y carisma. Los títulos con una sola palabra. O un sustantivo

con un artículo, como La perla, It, estos casos de título también tiene fuerza y carisma, como el de los nombres de los personajes, si queremos que funcione. En resumen, el título debe proyectar en el lector la necesidad de saber de qué trata.

1.1.2. Producción de cuentos romántico

Un cuento romántico es una narración breve que tiene por tema principal el amor entre dos seres humanos que se cumple al final del relato. En algunas ocasiones se puede tratar de un amor sencillo y sin dificultades, pero en otros casos el amor triunfará sólo después de que los amantes venzan múltiples obstáculos que se presentan con la intención de dificultar la consecución de ese amor (Alarcos, 2006).

Sin embargo, la producción de un cuento romántico puede ser mucho más que eso, ya que puede liberarse de ese amor terrenal y resaltar, por ejemplo, los empeños de alguien por conquistar la libertad o por luchar por algún otro noble empeño.

El romanticismo, como movimiento literario, da prioridad a los sentimientos como reacción revolucionaria contra el racionalismo, la ilustración y el clasicismo.

El romanticismo da un protagonismo máximo a la autonomía del yo frente a la universalidad de la razón, deviniendo en el uso de la fantasía y la proyección sentimental. Esa forma de ser de lo romántico hace que se tenga más atención por lo singular frente a lo normalizado. El cuento romántico habla desde el yo por lo que se caracteriza por una gran subjetividad, proyectando aspectos íntimos y personales.

Cuando hablamos de cuentos románticos no nos referimos solamente a historias que hablen de amor y enamorados, sino que es un género en donde se exponen las emociones humanas. En la creatividad literaria el abanico de opciones es tan amplio, que puede haber diferentes enfoques y temáticas de estos cuentos, que van desde románticos de amor, hasta románticos de aventura, pasando por los cuentos románticos humorísticos, fantásticos y moralistas (Anderson, 2002).

Las peculiaridades específicas principales de los cuentos románticos son la narración sencilla y breve, lineal sin subtramas, la tendencia a la emoción sobre la razón, el instinto sobre la lógica, manifestación de ilusiones y deseos; al mismo tiempo miedo y desesperación, orientación a la igualdad y equidad, sobre la percepción religiosa o patriótica, además de estar fuertemente inspirados en las fuerzas de la naturaleza, y dar gran importancia a este

punto, la descripción de los paisajes y ambientaciones naturales suelen cobrar importancia, con expresión del ego en plenitud (Beltrán, 2007).

Entre los cuentos románticos se aprecia: La venganza del cóndor (García, 2008). Cuentos para Marisol (Brunet, 2016). A la manera de Mica (Leone, 2018). Sin querer la quise (Marín, 2018). La esposa fiel (Guillen, 2016). Hoy te conocí (Castro, 2016). Extracto de una pareja (Rivas, 2016)

1.1.2.1. Escoge tema para el cuento romántico

Para elegir el tema de cuento romántico, se deberá especificar el texto que se toma por asunto o materia de una peroración. El asunto general que desarrolla un cuento romántico, por ejemplo, el amor, la violencia, la adolescencia, es el asunto principal sobre el cual versa y focaliza la atención de una determinada obra artística, que será considerado como el tema de la misma (Blanes, 2007).

1.1.2.2. Imagina protagonistas para el cuento romántico

En cuanto a imaginar protagonistas para el cuento romántico, se puede iniciar a partir de crear un personaje creíble, de esta forma el personaje literario para el cuento romántico, podría ser una amiga, un familiar, una persona famosa o, incluso, el mismo creador. Si uno se inspira en alguien que conoce en persona, podrá saber cómo reaccionará ante determinadas situaciones, lo cual te facilitaría muchas cosas (Ballesteros, 2002).

Conocer el aspecto físico del personaje ayuda: talla, contextura, color del cabello, ojos, largo del cabello, forma, rizado, ondulado, lacio. También averiguar en Internet rostros, buscar fotos en revistas. Esto ayudará a tener una fuerte perspectiva visual del aspecto de tu personaje literario. También ayuda otros detalles suyos, tales como, amigos, metas, familia. No temas hacerlo más humano. Retrátalo con debilidades, defectos y temores.

Es recomendable asegurarse de conocer al personaje antes de escribir, de lo contrario, se debe hacer una revisión. Una vez definidos los personajes y su número, se debe perfilar su caracterización, pueden ser presentados por el autor en forma directa o indirecta, según los describa él mismo, o utilizando el recurso del diálogo de los personajes o de sus interlocutores (Calatrava, 2002). En ambos casos, la conducta y el lenguaje de los personajes

deben de estar de acuerdo con su caracterización. Debe existir plena armonía entre el proceder del individuo y su perfil humano.

Si fuese el caso de imaginar un personaje en función de otros, se debe tener en cuenta el escribir la biografía de los personajes para darle un marco real, aunque sepan que nunca la utilizaran en su totalidad, esto se debe a que un autor debe saber todo sobre el personaje para poder enganchar a los lectores, creando convencimiento.

1.1.2.3. Inventa escenografías para el cuento romántico

Los umbrales de la escenografía se encumbran al teatro de la Antigua Grecia. Pero los griegos, cuya civilización ha influido considerablemente en campos tan diversos como la lengua, la política, la educación y las artes, fueron un paso más allá: desarrollaron un artefacto denominado periacto, que era capaz de alternar las decoraciones según la necesidad de cada escena. Escenografía, es el arte de realizar decoraciones escénicas de acuerdo al tipo de cuento elegido, como es el romántico. El término, que tiene su origen en un vocablo griego, también permite nombrar al conjunto de los decorados que se utilizan en una representación escénica. La escenografía incluye el lugar físico y corresponde al escenario geográfico donde los personajes se mueven (Carnero, 2008).

En cuanto al espacio escénico es el lugar donde se representa un personaje. No tiene que ser un lugar delimitado especialmente, sino que se crea en cualquier parte donde un protagonista actúa.

Existen escenarios circulares, elípticos, de suelo plano, inclinado; también los materiales del suelo aportan significado y limitan los movimientos, así como sus dimensiones.

El escenario se convierte en la posibilidad del actor de realizar determinados movimientos que se interpretan como los propios del personaje (Cassany, 2004).

1.1.2.4. Precisa tiempo para el cuento romántico

El tiempo corresponde a la época en que se ambienta el cuento y la duración del suceso narrado. En los textos narrativos, como es el cuento romántico, la información se dispone según un orden temporal (Charques, 2005)

El relato puede presentar los hechos que se cuentan reflejando con fidelidad el orden en que estos se suceden, de modo que se presenten al principio los acontecimientos más remotos y

al final los más recientes. En este caso decimos que la narración presenta un desarrollo lineal. Para expresar el tiempo en la narración romántica, se emplean los tiempos verbales y los indicadores de tiempo: Los tiempos verbales. Puesto que la narración tiene por objeto contar hechos reales o ficticios, en los textos narrativos desempeñan un papel fundamental las palabras que expresan acciones, es decir, los verbos. Y puesto que generalmente se cuentan hechos ya pasados, lo habitual es que en la narración encontremos verbos en pasado, sobre todo en pretérito perfecto simple, esperó, demoró, compartió, inquietó, o en pretérito imperfecto de indicativo, vivía, era, llegaba, detestaba (Flitter, 2005).

El transcurso del tiempo y la simultaneidad o la sucesión de las acciones se marca también con adverbios como mientras, entonces, antes, después y otras expresiones que tienen un marcado carácter temporal como por fin, al cabo de un rato, al día siguiente.

1.1.2.5. Escribe la estructura de inicio para el cuento romántico

El inicio o también llamado presentación, se refiere al comienzo de la historia del cuento romántico, el momento en el que el autor contextualizará al lector tanto en el lugar en el que se encuentra la narración, los personajes que intervendrán en ella y se presenta ligeramente para dar una idea de quiénes son y lo que buscan. Es el momento en el que el autor presenta la normalidad de la historia, ese instante apacible en el que viven los personajes y que luego será quebrantado por la irrupción del nudo que será el motor el desencadenante de la acción narrativa. Así pues, el objetivo de esta primera parte del cuento es mostrarnos a los personajes y en entorno o momento en el que viven tranquilamente, previos a la aparición de la acción.

1.1.2.6. Elabora la estructura del nudo para el cuento romántico

El cuento romántico, es cuento romántico, si hay nudo, si hay alguna acción que provoque el desarrollo de la trama; un texto en el que simplemente se hablen de los sentimientos, por muy bien que esté escrito y un buen uso de las palabras poéticas, no es un cuento.

Dentro de las partes del cuento, el nudo es una de las más importantes porque es la que marcará el ritmo de la narración, la que hará que el lector tenga ganas de seguir leyendo y la que conseguirá que el cuento romántico sea exitoso (Hernández ,2002).

El nudo aparece cuando la situación que hemos planteado en el inicio se ve rota o alterada por la aparición de un hecho insólito, inesperado, etcétera. Cuando se llega a este punto de la narración es importante que el lector ya sepa quiénes son los personajes para que pueda meterse de lleno en el problema que los acarrea y, así, tener interés por el devenir de la situación. Es en este momento cuando conoceremos a los personajes, no solo a nivel descriptivo, sino que veremos qué acciones cometen, qué pulsiones les mueven y, así, podremos saber realmente quiénes son y cómo actúan.

1.1.2.7. Realiza la estructura del desenlace para el cuento romántico

El desenlace es el momento en el que se resuelve el conflicto que ha aparecido en el nudo y se puede cerrar la historia. Este cierre puede que sea feliz o triste, puede que quede totalmente cerrado o que quede abierto, la elección depende del autor, pero siempre se debe solventar el nudo que se ha planteado en la narración para que las expectativas del lector queden satisfechas. Cuando existe final abierto significa que, simplemente, el autor no especifica todos los detalles de lo que les sucederá a sus personajes, es decir, no cierra como el tradicional "Y vivieron felices para siempre" sino que lo deja abierto para que al lector le queden dudas acerca de lo que ha sucedido realmente. Pero que quede abierto no significa que no termine, pues es imprescindible que el problema que se nos ha presentado sea resuelto, sino el cuento no funciona (Kirkpatrick, 2001).

Una de las características del cuento más notorias es que el final suele ser sorprendente e inesperado, en un cuento romántico se parte de una situación inicial que se complica y se resuelve, pero, para que esté bien escrito, debe ser diferente, debe sorprender al lector y procurar que la historia dé un giro para que el final sea totalmente inesperado.

1.1.2.8. Precisa el título del cuento romántico

Existen muchas formas de ponerle un título a un cuento romántico, existe el título objetivo, que explica la información más importante del cuento a partir de las palabras clave. Es el título que en pocas palabras trata de explicar los aspectos más importantes del mismo. A continuación, se presenta dos tipos de estructura sintáctica básica: El sintagma nominal que es la opción que más utilizada.

El alumno realiza un listado de las palabras clave del cuento romántico creado que previamente ha subrayado. De las palabras clave que ha elegido, seleccionará las dos o tres que irán en el título del Sintagma Nominal. Una vez elegidas las palabras que utilizará, elegirá para el título una de las siguientes estructuras: Determinante, más, nombre más, (adjetivo) (la casa azul). Determinante, más, nombre, más, (adjetivo) más, sintagma preposicional con “de” (la casa azul de mis padres). Determinante, más, nombre, mas, (adjetivo) más, sintagma preposicional con “de” más sintagma preposicional con “en” (La casa azul de mis padres en la costa) (Moll, 2013).

La oración simple es el segundo tipo de estructura más fácil para elaborar un título con un sintagma nominal que con una oración simple. Al igual que en el sintagma nominal, una vez se han subrayado y elegido las palabras clave el alumno elaborará el título a partir de esta estructura sintáctica: Determinante, más, Nombre, más verbo en tercera persona, más Nombre, más Sintagma Preposicional con “de” más, Sintagma Preposicional con “en” Ejemplo: Mis padres habitan una casa azul en la costa. Normalmente hay que enseñar a los alumnos que las palabras clave del texto deben ir después del verbo, es decir, en el complemento directo o en el Sintagma Preposicional precedido de la preposición “de”. Como en el sintagma nominal, se pueden llevar pequeñas variantes a esta estructura. Estas se van enseñando de forma paulatina y a partir de diferentes textos. Aun así, insisto en decir que tiene más dificultades a la hora de elaborar un título con una oración simple que con un sintagma nominal (Moll, 2013).

1.1.3. Producción de cuentos de ciencia ficción

El cuento de ciencia ficción es un género cuyos contenidos se encuentran basados en supuestos logros científicos o técnicos que podrían lograrse en el futuro. Este sustento científico hace que la ciencia ficción se diferencie del género fantástico (Ketterer, 2004). El género de la ciencia ficción también ha sido conocido como literatura de anticipación, dadas las características mencionadas.

La ciencia ficción, pretende hacer pasar lo imposible por posible, lo irreal, desde un punto de vista de los medios disponibles en el momento de escritura de la producción por real. En este sentido, tiene un afán realista, y muchas veces su dirección es opuesta a la que toma lo fantástico (Santos, 2001).

El cuento de ciencia ficción no provoca el efecto fantástico de desestabilización; interroga y cuestiona la realidad empírica pero construyendo otra realidad a partir de la primera superpuesta a ella si se quiere, o proyectada como una sombra provocada por una luz emplazada detrás de un objeto, pero que no confronta a partir de sucesos sobrenaturales que se inmiscuyen en un texto realista, mimético de inicio. En la ciencia ficción no hay rompimiento con las leyes empíricas (Novell, 2008).

El género de ciencia ficción, se divide en dura y blanda. La ciencia ficción dura sería la más científica, sin demasiado espacio para la imaginación (Plans, 2005). En cambio, la ciencia ficción blanda incluye algunas suposiciones sin base científica o real. El padre de la Ciencia Ficción de la literatura, es Jules Gabriel Verne, escritor, escribe hechos que para su época se tildaban de fantasía desbordante, son ahora un cúmulo de datos de precisión tecnológica, que asombran a todo aquel lector ávido de historias fuera de lo común (Prado, 2002).

1.1.3.1. Escoge tema para el cuento de ciencia ficción

Resulta importante hacer referencia a la palabra tema, que se originó en el idioma griego, de donde pasó al latín como “thema” con el significado de “asunto o materia” (Diccionario de la lengua española, 2002) y así llegó a nuestro idioma. Hablamos entonces de tema cuando nos referimos a algo, por ejemplo, el tema de ficción que se escogerá para producir un cuento. En cuanto a los temas de cuentos de ciencia ficción, se encuentra: especulaciones en torno a la tecnología y sus efectos, nuevos mundos con todo tipo de alienígenas, nuevas sociedades y distintas maneras de organizar la relación entre los individuos que forman una comunidad, la revisión especulativa de la historia, aventuras a lo largo del espacio y del tiempo. Los temas son, casi infinitos, algunos de ellos, son:

El viaje por el espacio, el viaje por el tiempo, la reflexión crítica sobre el maquinismo, la prospección del futuro, las nuevas sociedades (Barceló, 2017). Existe una gran multiplicidad de temas que trata la ciencia ficción. Coexiste muchos temas que glosar y muchos ejemplos con que ilustrarlos. Evidentemente la temática propia de la ciencia ficción, es tan amplia como el universo.

Una estrategia escolar para escoger el tema, es leer todos los cuentos de ciencia ficción que se pueda. Nada puede enseñar a cómo escribir cuentos mejor que leer cuentos. Se puede escoger autores que agraden, así como autores clásicos. Seguidamente se puede buscar y

reunir ideas para el cuento. La iluminación puede llegar en cualquier momento, así que se puede cargar una libreta de notas o algo similar para escribir ideas a medida que aparezcan.

1.1.3.2. Imagina protagonistas para el cuento de ciencia ficción

Conjeturar los protagonistas de un cuento de ciencia ficción, significa tener en cuenta algunas características para definir, peculiaridades como: Crear individuos, no estereotipos: Nunca pensar en el último sobreviviente de una especie, o un caza-recompensas galáctico. Se debe definir primero como va a ser el individuo, y luego analiza cómo se relacionará con el rol que va a jugar. Hacerlo al contrario sólo crea personajes bidimensionales.

El personaje debe de amar, odiar o estar interesado en algo del universo en el que desarrolla su historia. De otra forma, todas sus acciones estarán forzadas. Del mismo modo, trata de que, si es un rechazo, sea activo.

El no querer aceptar la nueva tecnología sólo es interesante si está expuesta a ella todo el tiempo. Basarse en gente que se conozca: imaginar cómo reaccionarían frente a un evento inverosímil.

Se debe pensar en un mundo pos apocalíptico, o un planeta gobernado por un tirano (Segall, 2002). Define los grupos, comunidades, religiones, grupos políticos u otras formas de organización, e incluye a tu personaje en ellos, ya sea aceptándolos o rechazándolos. Pensar, qué les apasiona y a qué le temen.

De nuevo, así tendrás un ser real, con características humanas, no sólo otro perfil predecible. No se debe sobrecargar al personaje, con todos los recursos a la mano, tiene un destino marcado y todos confían en él, se vuelve muy difícil de manejar. Tratar de balancear en lo posible al mismo, de modo que tenga también defectos e inseguridades.

1.1.3.3. Inventa escenografías para el cuento de ciencia ficción

Una de las particulares de la creación de escenografías en ciencia ficción, es la situación de los personajes, en un decorado extraño, o bien del elemento original en la vida cotidiana, buscando deliberadamente la ruptura con la realidad, que afecta a personajes, tanto en el espacio como en el tiempo.

De la utilización del espacio desconocido, sin modificar personajes o tiempo, sobre la exploración contemporánea de una geografía desconocida.

Este esquema es típico de los viajes imaginarios o las adaptaciones de las obras que pronostican los más atrevidos inventos modernos, tales como la clásica invención de un submarino grande y confortable que permite viajar a las profundidades marinas.

Existen distintos tipos de espacios. Entre ellos, podemos encontrar: el escenario: lugar o lugares determinados en los cuales suceden los acontecimientos.

Puede ser abierto: espacios exteriores, amplios o cerrados, limitados, condicionan el actuar de los personajes.

El espacio psicológico: atmósfera espiritual que envuelve a los personajes y a la acción (Laz, 2014) Es un espacio que se manifiesta en el interior de los personajes, por ejemplo, un clima o ambiente de tristeza. El espacio social, determinado como el entorno cultural, histórico, religioso, moral, económico o social en el que se desarrollan los acontecimientos.

1.1.3.4. Precisa tiempo para el cuento de ciencia ficción.

La ciencia ficción, además del espacio desconocido, utiliza el tiempo, viajando a épocas pasadas o futuras, y formas distintas a las conocidas por el ser humano. El otro es el mutante, el robot, el extraterrestre, y el encuentro del yo con el otro frecuentemente va acompañado por una reacción violenta.

1.1.3.5. Escribe la estructura de inicio para el cuento de ciencia ficción

Según la estructura argumental, el inicio de un cuento de ciencia ficción tiene el propósito principal de presentar los actores, el contexto, y demás elementos que conforman el cuento. Es importante tener en cuenta que la normalidad puede ser algo completamente anormal, terrible, o fuera de lo común, pero presentado como introducción, pasa a ser la normalidad de esa historia.

1.1.3.6. Elabora la estructura del nudo para el cuento de ciencia ficción

El nudo es donde se inician otros sucesos. La historia comienza a complejizarse hasta llegar a un cierre. Parte donde la historia toma forma y suceden los actos más importantes. Es el desarrollo del conflicto, generalmente, se encuentra después del inicio y antes del desenlace.

1.1.3.7. Realiza la estructura del desenlace para el cuento de ciencia ficción

El desenlace es cuando la trama del tema que tratan se desvela para dejar bien claro todas las dudas y así entender el final. La solución al problema de la trama que se plantea. Es la escena final, donde se conoce la solución del problema. También presenta la parte final de la acción es el fin de la intriga, la culminación de la investigación, el resultado final del cuento de ciencia ficción.

1.1.3.8. Precisa el título del cuento de ciencia ficción

El Título, es la piedra angular de un cuento de ciencia ficción. Existen opiniones que afirman, el título es la clave para fijarnos en el cuento. Si el título no es bueno, ni siquiera nos detendremos a mirar la portada. Y si la portada es explosiva y llamativa, pero el título es un desastre, se dejará el cuento de ciencia ficción en la estantería.

Una estrategia eficaz para precisar el título del cuento de ciencia ficción es leer el propio texto, la respuesta puede estar ahí. Un diálogo, una expresión, una frase que recoja en su interior, incluso el nombre del protagonista, de su mundo o el nombre provisional que le haya dado es suficiente (Olier, 2007). Entre los títulos de cuentos de ciencia ficción se aprecia: Viaje al espacio en años luz (García, 2018). El hombre que vendió la luna (Heinlein, 2014). Los nueve billones de nombres de Dios (Clark, 2016). El hombre bicentenario (Asimov, 2014). El día de los trífidos (Wyndham, 2007). El mundo sumergido (Ballard, 2002). La guerra de los mundos (Wells, 2002)

1.2. Programa Storybird: Características

Storybird es un programa original e innovador que muy sencillamente permite la distribución y creación de cuentos e historias infantiles de forma colaborativa, tiene un Software 2.0, de recurso educativo abierto, esta herramienta on line, propone muchos beneficios. Principalmente permitirá el miedo a la hoja en blanco, y fomentará la creación de cuentos y el aprendizaje digital, así como mejorar aptitudes de trabajo grupal. EL desarrollo de esta herramienta se realizará en Clases: Clase 1, conocer el Proyecto Storybird, Clase2, seleccionamos los personajes de nuestra historia, Clase 3, crean su historia según los

personajes elegidos, Clase 4, permitimos que los estudiantes compartan sus trabajos y los expongan.

1.2.1. Propuesta de una actividad usando la aplicación “Storybird”

Storybird es una aplicación web que sirve para crear cuentos y compartirlos en la red para que puedan ser visualizados por todo el mundo. Esta herramienta se centra en el estudio del tipo de texto narrativo y resulta muy adecuada para trabajar la creatividad, la lectura y la escritura de los alumnos más pequeños. Por tanto, hemos considerado conveniente destinar esta actividad a los alumnos del sexto grado de Educación Primaria. El docente dedicará la primera sesión a explicar a sus alumnos la tarea que tendrán que hacer en las próximas clases. En primer lugar, les dirá que van a crear un cuento online por grupos y, además, les informará que sus historias podrán ser vistas por los usuarios de la página web con el objetivo de que los alumnos afronten la tarea con una gran motivación y predisposición. En esta ocasión, ya no será el profesor el único receptor del trabajo, sino que miles de personas podrán visualizar sus creaciones.

Una vez dicho esto, el maestro les presentará la página web. Aunque el idioma de este recurso sea el inglés, el funcionamiento de Storybird es bastante sencillo, y podemos utilizar la función traducir página.

El profesor se encargará de orientar a sus alumnos y explicarles de una forma breve las herramientas y opciones básicas que pueden utilizar a la hora de elaborar sus historias. Estos quedarán sorprendidos al comprobar que se trata de una herramienta que cuenta con una grandísima variedad de imágenes creadas por ilustradores profesionales y que están clasificadas por temáticas, lo cual facilitará en gran medida la tarea que van a tener que realizar.

Además, el docente les dirá que los Storybirds que realicen podrán publicarse en blogs, compartirse por correo electrónico e incluso imprimirse para regalar a los padres o amigos. A continuación, el maestro repartirá a cada grupo una hoja, en la cual presentará cada uno de los aspectos que tendrá en cuenta a la hora de valorar los cuentos de los alumnos. Por tanto, antes de comenzar la tarea, los estudiantes ya tendrán una idea de cómo enfocar su historia para conseguir una buena calificación al final del proceso. Por último, les pedirá que elaboren en sus casas un borrador de la historia que van a contar. De esta manera, dedicarán la siguiente sesión de clase a redactar el cuento en la web, a decorarlo con dibujos para

hacerlo atractivo y, finalmente, a publicarlo en la red para compartirlo con toda la comunidad internauta. (Anexo del presente estudio).

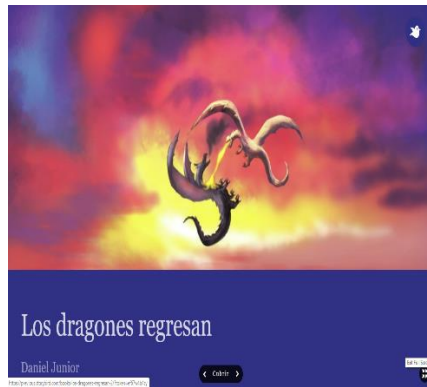
1.2.2. Herramienta tecnológica de escritura

La plataforma que se propone para trabajar en esta tarea se llama Storybird. Es un sitio en línea para escribir textos, de manera digital, con diferentes formatos tales como: poemas, historias largas y cuentos. El sitio cuenta con una amplia gama de ilustraciones clasificadas por categorías y/o por autor, con las cuales los estudiantes pueden trabajar diferentes temas. Para trabajar en Storybird, los estudiantes deben crear una cuenta como “estudiantes” en el sitio de Internet de Storybird. Una vez creada la cuenta, que es gratuita, deben agregar el curso que el instructor creará previamente para poder comenzar la tarea de escritura.

1.2.3. Instrucciones para crear un cuento en Storybird

Las siguientes instrucciones pueden ser proporcionadas a los estudiantes como una guía para poder comenzar a trabajar en su tarea a través de Storybird. Para crear un cuento en Storybird, se debe pulsar el botón “create” [crear] en la parte superior del menú. Se deberá conectar a la clase, con el código de acceso, usando la forma “join class” [unirse a la clase] en el botón “class tab” [tabulador de la clase]. La clase tiene un código de acceso determinado que se genera cuando el instructor crea una clase virtual. A continuación, se deberá seleccionar el arte que se desee usar en el cuento. Escoger un artista o un tema específico. También se puede buscar el arte o ilustraciones específicas en la parte superior derecha en el botón: “search” [búsqueda]. Después se deberá invitar a un colaborador (antes deben guardar su trabajo). Por ejemplo, a su compañero o a al instructor. Algo importante que se debe tener en cuenta, es que Storybird no permite que dos personas estén trabajando en el mismo texto al mismo tiempo. Por lo tanto, se deben tomar turnos para trabajar en esta herramienta digital de escritura. Esto se hace “cediendo turnos”. Es importante recordar que hay que guardar el trabajo para poder regresar a trabajar en este, cuando se desee. Al terminar de escribir el cuento, este se puede guardar y publicar (también se puede guardar de manera privada). La impresión a color deberá ser realizada por los estudiantes de forma particular. A continuación se presenta una miscelánea de productos de la aplicación de Storybird para la producción de cuentos románticos de estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa 40160 Obdulio Barriga Vizcarra del Distrito de Mollebaya: misceláneas

Imagen 1 ¹



Esta es una historia del futuro. Sucede en el año 2993.
En una tierra lejana, la gente era inmortal, no envejecía. Sólo morirán por el ataque de los dragones malvados.
Pero también existían dragones que eran amigos y amigos. Todas las personas querían tener un dragón bueno para que se produzca volando al espacio y la sirva de transporte.



Imagen 2²

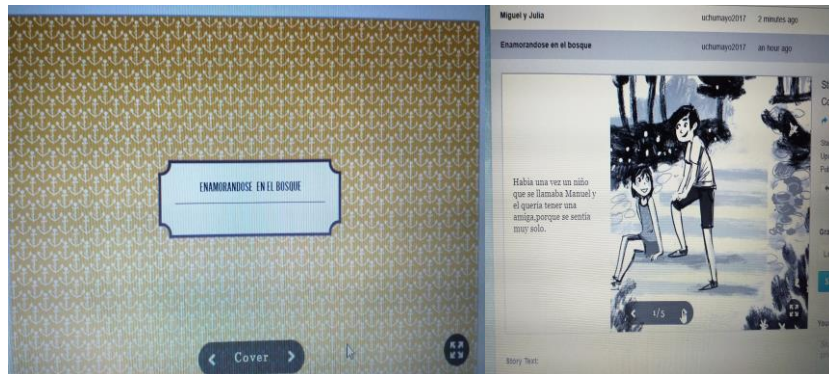
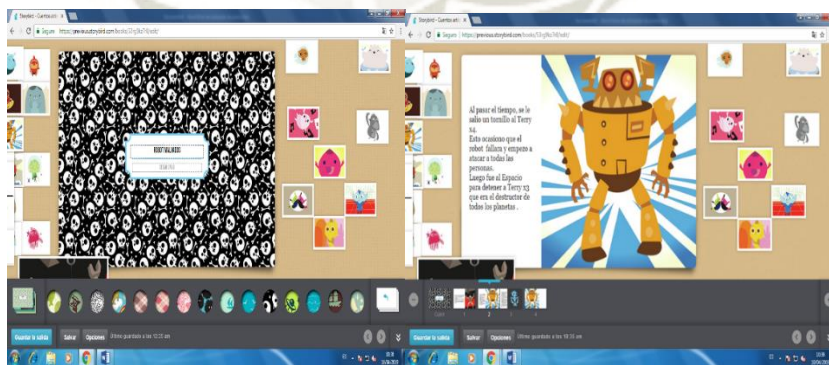


Imagen 3³



¹ Programa storybird, anexo 2 página 67

² Programa storybird, anexo 2 página 79

³ Programa storybird, anexo 2 página 91

1.3. Enfoque de aprendizaje de las tecnologías de la información y comunicación

Hoy en día es posible acceder a múltiples horizontes culturales, sociales, científicos y laborales. Esto es propio de una sociedad globalizada en la que todos los grupos humanos establecen vínculos y son interdependientes. En gran medida, el desarrollo de las tecnologías de información y comunicación lo han hecho posible. Estas se plantean como entornos virtuales en los cuales las personas interactúan con la información y gestionan su comunicación, lo que se manifiesta en diversas actividades educativas como, por ejemplo, investigar épocas anteriores a través de visitas virtuales a museos, comprender fenómenos naturales mediante una simulación interactiva, participar en videojuegos simulando situaciones reales o imaginarias, seguir a su grupo de música favorito o practicar un idioma diferente de manera interactiva, entre otras experiencias. Asimismo, una de las potencialidades de las TIC constituye que, por su alcance, puede brindar oportunidades a personas con necesidades diferentes o especiales para acceder a los entornos virtuales; de esta manera, abre posibilidades de expresión, comunicación e interacción con igualdad e inclusión (Moreira, 2008)

En ese sentido, se define a los entornos virtuales como escenarios, espacios u objetos constituidos por tecnologías de información y comunicación. Estos se caracterizan por ser interactivos, es decir tienen comunicación con el entorno, virtualizados, porque proponen representaciones de la realidad, ubicuos, se puede acceder a ellos desde cualquier lugar e híbridos, integración de diversos medios de tecnologías y comunicación.

Algunos ejemplos de entornos virtuales son una consola de videojuegos, una computadora con interfaz para escribir en braille, una aplicación de mensajería de un teléfono celular o un panel interactivo en la calle.

En este contexto, las personas buscan aprovechar los entornos virtuales en su vida personal, laboral, social y cultural; por ello, las instituciones educativas deben generar condiciones y oportunidades para el aprovechamiento de dichos entornos, desde la perspectiva de orientarlos con ética y eficiencia (Moreira, 2008)

Las TIC se incorporan como una competencia transversal dentro de un modelo de “Aprovechamiento de las TIC, que busca la optimización del aprendizaje y de las actividades educativas en los entornos proporcionados por ellas. Esta competencia se sustenta, en primer lugar, en la alfabetización digital, que tiene como propósito desarrollar en los individuos habilidades para buscar, interpretar, comunicar y construir la información, trabajando con

ella de manera eficiente y en forma participativa para desempeñarse conforme con las exigencias de la sociedad actual.

En segundo lugar, se basa en la mediación interactiva propia de los entornos virtuales, que comprende la familiaridad con la cultura digital y las interfaces interactivas incluidas en toda tecnología, la adopción de prácticas cotidianas en entornos virtuales, la selección y producción de conocimiento a partir de la complejidad de datos y grandes volúmenes de información.

1.4. Antecedentes de investigación

1.4.1. A nivel internacional

La autora López M. (2009), presenta la tesis denominada “Formación y desarrollo del cuento fantástico hispanoamericano en el siglo XIX”. Trabajo de investigación realizado para la obtención del grado de doctor en la Universidad Autónoma de Madrid. En la investigación se planteó el objetivo de describir la formación y desarrollo del cuento fantástico hispanoamericano en el siglo XIX. La contemporánea averiguación, es tipificada como descriptivo documental. En el presente estudio se concluye la literatura fantástica intenta sopesar la influencia de irreligión con ciertas dosis de imaginación, mientras que la ciencia ficción intenta explorar las consecuencias del racionalismo y de la ciencia. La diferencia entre uno y otra variedad radica en la postura desde la cual se tracen los temas y el asunto; si es desde una perspectiva científica estaríamos conversando de ciencia ficción. El fantástico se apoya en las creencias, la ciencia ficción se afirma en el saber científico.

La autora Peregrina C. (2014), presenta la tesis denominada “El cuento español de ciencia ficción (1968-1983): Los años de nueva dimensión”. Trabajo de investigación realizado para la obtención del grado de doctor en la Universidad Complutense de Madrid. En la investigación se planteó el objetivo de considerar el cuento español de ciencia ficción (1968-1983) “Los años de nueva dimensión”. La presente investigación, es tipificada como descriptiva analítica. En el presente estudio se concluye que la labor de tantos aficionados tuvo gran peso en el proceso de maduración de la ciencia ficción en España. La propensión por crear proyectos editoriales que diesen cabida a autores españoles conducía al género hacia su estabilización, permitiendo a varios autores publicar su obra de forma periódica, y a que, progresivamente, se fueran requiriendo mayores cotas en la calidad para que conseguir

la publicación de los textos, lo que obligaría a los autores a trabajar con mayor intensidad sus narraciones

Los autores Arias Huertas, R., y Sulca Guale, M. (2017), presentan la tesis apelada “La herramienta de aprendizaje Storybird para el desarrollo de la destreza de escritura (writing) en los estudiantes del nivel b1 del centro de idiomas, modalidad abierta, de la Universidad Técnica de Ambato”. Trabajo de investigación realizado para la obtención de licenciatura en la Universidad Técnica de Ambato. En la investigación se planteó el objetivo de analizar el uso de la herramienta de aprendizaje “Storybirds” para el desarrollo de la destreza de escritura (Writing) en los estudiantes del nivel B1 del centro de idiomas, modalidad abierta, de la Universidad Técnica de Ambato. La actual investigación, es tipificada como exploratoria debido a que la profundidad con la que se va a investigar no es muy compleja, sino que más bien, es una investigación para poder determinar si los estudiantes utilizan herramientas informáticas virtuales para desarrollar su destreza de escritura.

En el presente estudio se concluye el nivel de escritura de los estudiantes, mejoró considerablemente con el uso de la herramienta virtual de aprendizaje Storybird, según la rúbrica utilizada para valorar la destreza escrita del CEF (Common European Framework).

1.4.2. A nivel nacional

La autora Vandoorne R. (2011), presenta la investigación titulada “Dos casos fantásticos en la literatura peruana del siglo XX”. Trabajo de investigación realizado para la obtención del grado de maestra en la Pontificia universidad Católica del Perú. En la investigación se planteó el objetivo de profundizar en el análisis de la configuración de lo fantástico en el Perú. La contemporánea investigación, es tipificada como descriptiva analítica. En el presente estudio se consuma que, lo fantástico peruano sigue siendo fragmentario, a pesar del renovado interés, evidente en años recientes, por investigar sus manifestaciones.

Existe un reconocimiento de la tradición en la que se inscribe la vertiente fantástica de su obra, lo fantástico muestra la forma de acceder a mundos imposibles. La autora Ivarra F. (2015) presenta la investigación titulada “Recursos educativos abiertos “storybird” como

estrategias de aprendizaje para la producción de textos narrativos escritos en estudiantes del 4to grado de educación primaria de la IE N° 36410 de Huancavelica”.

Trabajo de investigación realizado para la obtención del grado de maestra en la Pontificia universidad Católica del Perú. En la investigación se planteó el objetivo general de mejorar las capacidades de los alumnos del 4to grado de educación primaria de la institución educativa N° 36410 en la producción de textos narrativos escritos haciendo uso de los recursos educativos abiertos “storybird”

La presente investigación, es tipificada como experimental piloto. En el vigente estudio se concluye que los estudiantes no desarrollaban adecuadamente las capacidades de producción de textos narrativos escritos debido al desconocimiento de estrategias metodológicas que motiven su interés. Sin embargo, con el uso de los recursos educativos abiertos, que nos ofrece la tecnología de la información y comunicación, como estrategias metodológicas innovadoras e interactivas se presentaron mejoras en el desarrollo de estas capacidades.

El uso de los recursos educativos abiertos “storybird”, despertó el interés por la producción de textos narrativos escritos en los estudiantes, docente y padres de familia del cuarto grado, debido al uso intuitivo de la interfaz de cada uno de los recursos empleados y por la diversidad de opciones interactivas que ofrecen para su acceso y uso. El uso del aula virtual como espacio innovador y motivador permitió mantener el interés de los estudiantes, docente, padres de familia del 4° grado y personal directivo a través de la información que se brindó, así como en las acciones que se tuvo que realizar.

1.4.3. A nivel local

La autora Hinojosa R. (2017), presenta la tesis denominada “Las presentaciones multimedia interactivas como estrategia para mejorar la producción de textos en ingles de los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria en la Institución Educativa PNP. Nepalí Valderrama Ampuero del Distrito de Paucarpata, Arequipa-2017”. El presente trabajo de investigación tiene como objetivo general aplicar las presentaciones multimedia interactivas como estrategia para mejorar la producción de textos del idioma ingles en los estudiantes del Cuarto Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa PNP. Nepalí Valderrama Ampuero del distrito de Paucarpata, Arequipa-2017. Siendo la metodología de investigación de método científico, el tipo de investigación aplicativo con

diseño experimental, la muestra se considera no probabilística constituida por 31 estudiantes del Cuarto Grado de Educación Secundaria, la técnica utilizada fue la rúbrica para el pre test y post test para la variable independiente ambas, cuyo instrumento fue, validado por criterio de jueces o expertos del MINEDU y comprobada la fiabilidad.

La autora Arizaga P. (2018), presenta la tesis denominada “Uso de tecnologías de información y comunicación en la comprensión lectora de los estudiantes del aula multigrado del IV ciclo de la Institución Educativa Rural N° 40102, Yura -Arequipa, 2017”. El presente trabajo de investigación tiene como propósito establecer la relación que tiene el uso de las tecnologías de la información y comunicación con la comprensión lectora de los estudiantes del aula multigrado del IV ciclo, de la institución educativa rural N° 40102, Yura, Arequipa – 2017. Para esta investigación; participaron 17 estudiantes del IV ciclo de primaria, a los cuales se les aplicó dos instrumentos, uno sobre los conocimientos informáticos, otra sobre comprensión lectora. Siendo el tipo de estudio de nivel correlacional; el diseño es no experimental, de enfoque cuantitativo. Finalmente, luego de procesar los datos y analizarlos se pudo concluir que, existe una relación significativa entre el uso de tecnologías de información y comunicación con la comprensión lectora en los estudiantes del aula multigrado del IV ciclo de la institución educativa rural N° 40102, Yura-Arequipa, 2017.

Los autores Salas V. y Gutiérrez O. (2017), presentan el artículo denominado Implicaciones de storybird para promover la escritura de poemas gráficos sobre la base de la interpretación de imágenes en las instituciones de primaria y secundaria nivel del Perú. En esta investigación se propone una alternativa confiable para mejorar las habilidades de alfabetización en niños y jóvenes. Ésta investigación muestra los resultados preliminares del desarrollo y aplicación de la herramienta llamada storybird que permitirá la creación y escritura de poesía gráficas en las diferentes instituciones públicas y privadas de Perú de acuerdo con las buenas prácticas promovidas por el Ministerio de Educación del Perú, con el objetivo de fomentar la interpretación de imágenes y generar sostenibilidad producción intelectual, teniendo como escuela piloto a la institución educativa 41008 Manuel Muñoz Najar (Arequipa).

En conclusión los estudiantes de nivel secundario de la I.E. 41008 Manuel Muñoz Najar lograron valerse de las imágenes expuestas en Storybird con efectividad y pertinencia para poder redactar poemas gráficos y así poder exteriorizar sentimientos, experiencias y emociones asociadas a las imágenes. La elaboración de poemas ilustrados permitió a la

docente generar nuevos aprendizajes significativos y el desarrollo de competencias artísticas, lingüísticas y tecnológicas en los estudiantes, en base a la secuencia didáctica de inicio, desarrollo y final. Los estudiantes mejoraron sus niveles de escritura y lectura al utilizar esta herramienta, el mejoramiento fue continuo conforme se apropiaron de este ambiente educativo de creación. Los estudiantes se sintieron motivados y mostraron una disposición positiva para aprender utilizando esta herramienta social. Teniendo en cuenta estos antecedentes, es muy probable que su masificación en otras instituciones educativas tenga resultados muy prometedores e incluso se puedan incrementar mayoritariamente los niveles de logro de los aprendizajes esperados.



CAPÍTULO II METODOLOGÍA

2.1. Tipo de investigación

El estudio corresponde al tipo de investigación aplicada “Tipo de investigación cuyo propósito es dar solución a situaciones o problemas concretos e identificables” (Bunge, 2002, p.20).

2.2. Nivel de investigación

El presente estudio corresponde al “nivel explicativo”, está dirigido a responder a las causas de la relación de dos o más variables de estudio (Paredes, 2017, p. 23).

2.3. Diseño de investigación

El diseño de la investigación es pre experimental; a un grupo se aplica una prueba previa al tratamiento experimental, después se administra el tratamiento y finalmente se aplica una prueba posterior al estímulo. Este diseño brinda una ventaja, existe una punta de referencia inicial para ver qué nivel tenía el grupo en la variable dependiente antes del estímulo. Es decir, hay un rastreo del grupo (Hernández, Fernández, Baptista, 2006). “No se caracteriza por la selección aleatoria de participantes de una población, ni incluyen un grupo de control” (Paredes, 2017, p. 39). El siguiente esquema corresponde a este tipo de diseño

G₁ O₁ X O₂

Grupo 1 Prueba entrada Tratamiento Prueba salida

Significado de símbolos:

G₁ = Grupo

O₁ = Prueba de entrada

X = Tratamiento

O₂ = Prueba de salida

2.4. Técnica e instrumento

2.4.1. Técnica: Para medir la variable dependiente: Producción de cuento, se aplicó la técnica de la entrevista.

2.4.2. Instrumento: Para medir la variable dependiente: Producción de cuento, se aplicó la cédula de entrevista. (Prueba de entrada y Prueba de salida)

2.4.3. Programa experimental: Variable independiente: aplicación de Storybird Plan de 24 Talleres.

A continuación, se presenta el cuadro 1 de verificación y coherencia

Cuadro 1
Verificación y Coherencia

Variables	Indicadores	Subindicadores
V. I. Storybird	Características	<ul style="list-style-type: none"> • Software 2.0 • Recurso educativo abierto
	Herramienta	<ul style="list-style-type: none"> • Crear cuentos online • Compartir en red producciones
	Actividades generales	<ul style="list-style-type: none"> • Ingreso a la página de storybird • Escoger usuario y contraseña • Presionar el botón crear

Variables	Indicadores	Subindicadores	Técnica	Instrumento	Ítems
V.D. Producción de cuentos	Cuento fantástico	• Escoge tema para el cuento fantástico.	ENTREVISTA	Prueba de entrada	1,2,3,4,5,6,7,8
		• Imagina protagonistas para el cuento fantástico.			
		• Inventa escenografías para el cuento fantástico.			
		• Precisa tiempo para el cuento fantástico.			
		• Escribe la estructura de inicio para el cuento fantástico.			
		• Elabora la estructura del nudo para el cuento fantástico.			
		• Realiza la estructura del desenlace para el cuento fantástico.			
		• Precisa el título del cuento fantástico.			
	Cuento Romántico	• Escoge tema para el cuento el cuento romántico.		Prueba de Salida (Cédula de entrevista)	9,10,11,12,13,14,15,16,
		• Imagina protagonistas para el cuento romántico.			
		• Inventa escenografías para el cuento romántico.			
		• Precisa tiempo para el cuento romántico.			
		• Escribe la estructura de inicio para el cuento romántico.			
		• Elabora la estructura del nudo para el cuento romántico.			
		• Realiza la estructura del desenlace para el cuento romántico.			
Cuento de Ciencia Ficción	• Escoge tema para el cuento de ciencia ficción.	17,18,19,20,21,22,23 y 24			
	• Imagina protagonistas para el cuento de ciencia ficción.				
	• Inventa escenografías para el cuento de ciencia ficción.				
	• Precisa tiempo para el cuento de ciencia ficción.				
	• Escribe la estructura de inicio para el cuento de ciencia ficción.				
	• Elabora la estructura del nudo para el cuento de ciencia ficción.				
	• Realiza la estructura del desenlace para el cuento de ciencia ficción.				
• Precisa el título del cuento de ciencia ficción.					

Legenda: V.I.: Variable independiente V.D.: Variable dependiente

2.5. Campo de verificación

2.5.1. Delimitación espacial

La investigación se realizó en la Institución Educativa de Gestión Pública Directa, N° 40160 Obdulio Barriga Vizcarra ubicada en la calle Unión S/n del Distrito de Mollebaya, la jurisdicción se ubica a 40 minutos del cercado de Arequipa y a 10 minutos del distrito de Characato de la Provincia de Arequipa. Región Arequipa, cuya dependencia corresponde a la Unidad de Gestión Educativa Local Arequipa Sur.

2.5.2. Ubicación temporal

El estudio es de carácter coyuntural, y de interés actual, comprendido cronológicamente a partir del año 2017.

2.5.3. Unidades de estudio

El universo está constituido por 28 niños y niñas del 6° grado del nivel primario del V ciclo de Educación Básica Regular, de la Institución Educativa 40160 Obdulio Barriga Vizcarra.

La muestra corresponde al tipo censal establecida por 28 niños de la sección “A”, en quienes se aplicó la prueba de entrada, tratamiento y prueba de salida. En cuanto a la caracterización de las unidades de estudio, un porcentaje mínimo de los estudiantes (10%) proviene del pueblo tradicional de Mollebaya. El mayor porcentaje de estudiantes (90%) procede de la parte baja del distrito, específicamente de San Isidro y corresponden a familias de migrantes que por motivos de trabajo y vivienda se asentaron en el lugar. La mayoría de estudiantes procede de familias disfuncionales, por lo que el trabajo pedagógico que se desarrolla, no cuenta con el apoyo de los padres de familia.

Cuadro 2
Unidades de estudio

Institución Educativa	Grupos	Sexo	Cantidad	Total
Institución Educativa de Gestión Pública Directa, N° 40160 Obdulio Barriga Vizcarra	Sección “Única”	Varones	12	28
		Mujeres	16	

2.5.4. Estrategias de recolección de datos

- Autorización mediante solicitud al director de la Institución Educativa de Gestión Pública Directa, N° 40160 Obdulio Barriga Vizcarra, para efecto de aplicación de prueba piloto, prueba de entrada de entrada, tratamiento experimental y prueba de salida.

- Se aplicó la prueba de entrada a todas las unidades de estudio en la hora asignada de acuerdo a la jornada laboral y la evaluación por cada estudiante fue de 30 minutos.
- Para la sistematización y análisis de datos de la prueba de entrada se utilizará la estadística descriptiva e inferencial para el caso de la investigación experimental, con el programa Excel.
- Se ejecutó 24 talleres utilizando la herramienta Storybird, cada taller se aplicó 50 minutos.
- Se aplicó la prueba de salida a todas las unidades de estudio en la hora asignada de acuerdo a la jornada laboral y la evaluación por cada estudiante fue de 30 minutos.
- Para la sistematización y análisis de datos de la prueba de salida se utilizó la estadística descriptiva e inferencial para el caso de la investigación experimental, con el programa Excel.
- Obtenidos los resultados de la prueba de entrada y salida se procedió a realizar la comprobación de hipótesis con la t de student con el programa Excel.



CAPÍTULO III
RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1. Resultados de la prueba de entrada y de salida por indicadores

Tabla N° 01

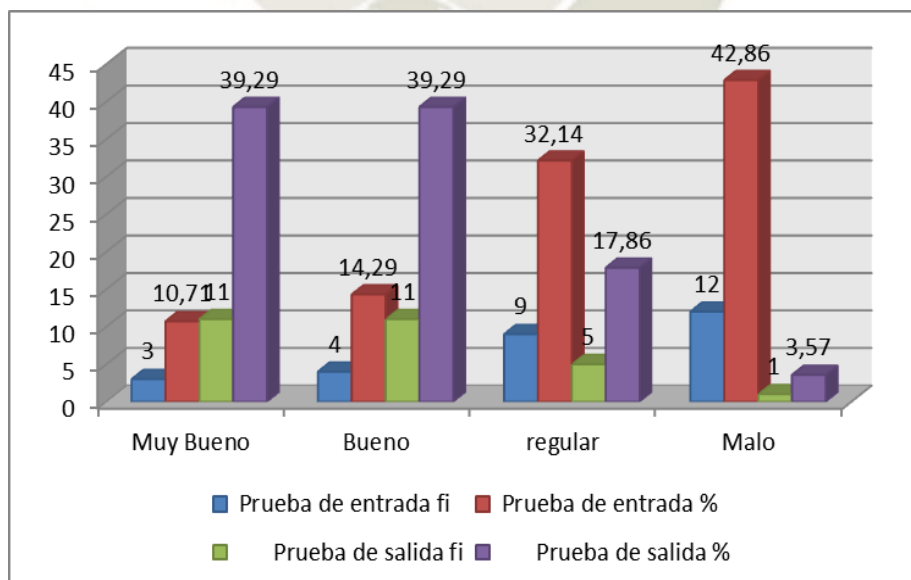
Indicador 1: Producción de cuento fantástico

Nivel	Escala	Prueba de entrada		Prueba de salida	
		<i>fi</i>	%	<i>fi</i>	%
Muy bueno	25-32	3	10,71	11	39,29
Bueno	17-24	4	14,29	11	39,29
Regular	9-16	9	32,14	5	17,86
Malo	1-8	12	42,86	1	3,57
		28	100%	28	100%

Fuente: Base de datos: Prueba de entrada y de salida 2017

Figura N° 01

Indicador 1: Producción de cuento fantástico



Interpretación

Apreciando la tabla y figura N° 01, correspondiente al indicador producción de cuento fantástico, se valora que en la prueba de entrada el nivel malo, obtuvo la mayor frecuencia absoluta de 12, con 42,86 %, mientras que el nivel muy bueno, representa la menor frecuencia absoluta, siendo de 3, con 10,71 %. En cuanto a la prueba de salida se aprecia que el nivel muy bueno, obtuvo la mayor frecuencia absoluta de 11 con 39,29 %, mientras que el nivel malo, representa la menor frecuencia absoluta de 1, con 3,57 %. Observando los resultados entre la prueba de entrada y de salida, la mayoría de estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa 40160 Obdulio Barriga Vizcarra del Distrito de Mollebaya, Arequipa, 2017, paso del nivel malo al nivel de muy bueno, estimándose mejora significativa en el indicador producción de cuento fantástico, al visualizar, desde otros ángulos y de manera creativa, el desafío por incluir nuevas ideas, al escoger el tema , imaginar protagonistas, inventar escenografías, precisar el tiempo escribir la estructura de inicio, nudo, desenlace, y precisar el título del cuento. Los presentes resultados tienen como causa la aplicación del software “Storybird”, a través de ocho talleres educativos, que se plantearon con tres momentos definidos, siendo de inicio, desarrollo y cierre, de esta forma los protagonistas lograron la administración de entornos virtuales, que vigorizaron el perfeccionamiento de las ilustraciones.

Prueba de hipótesis por indicador 1: Producción de cuento fantástico

Prueba t para medias de dos muestras emparejadas		
	<i>Pre tes</i>	<i>Pos test</i>
Media	11,9643	22,0714
Varianza	40,7765	27,3280
Observaciones	28,	28,
Coefficiente de correlación	0,1365	
Diferencia hipotética de las	0,0000	
Grados de libertad	27,0000	
Estadístico t	-6,9635	
P(T<=t) una cola	0,0000	
Valor crítico de t (una cola)	1,7033	
P(T<=t) dos colas	0,0000	
Valor crítico de t (dos colas)	2,0518	

Tabla N° 02

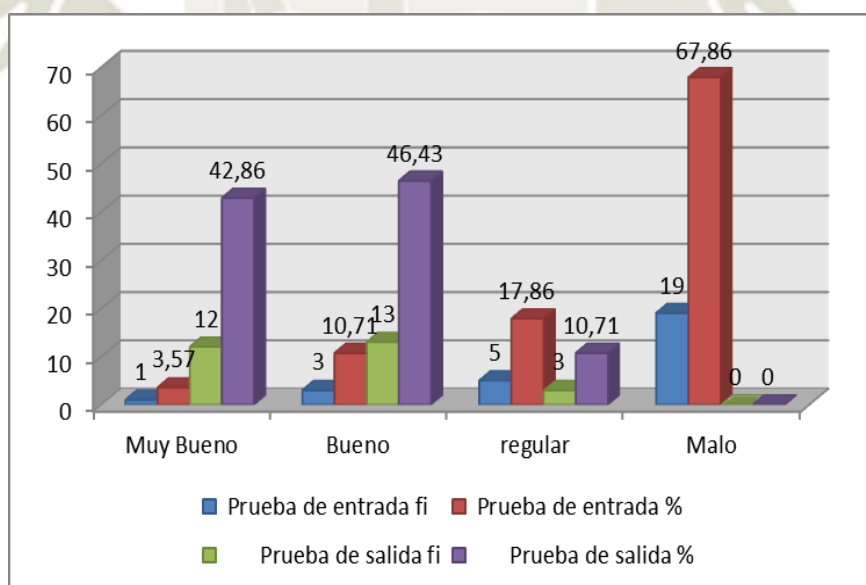
Indicador 2: Producción de cuento romántico

Nivel	Escala	Prueba de entrada		Prueba de salida	
		<i>fi</i>	%	<i>fi</i>	%
Muy bueno	25-32	1	3,57	12	42,86
Bueno	17-24	3	10,71	13	46,43
Regular	9-16	5	17,86	3	10,71
Malo	1-8	19	67,86	0	0
		28	100%	28	100%

Fuente: Base de datos: Prueba de entrada y de salida. 2017

Figura N° 02

Indicador 2: Producción de cuento romántico



Interpretación

Apreciando la tabla y figura N° 02, correspondiente al indicador producción de cuento romántico, se aprecia que en la prueba de entrada el nivel malo, obtuvo la mayor frecuencia absoluta de 19, con 67,86 %, mientras que el nivel muy bueno, representa la menor frecuencia absoluta, siendo de 1, con 3,57 %. En cuanto a la prueba de salida se aprecia que el nivel bueno, obtuvo la mayor frecuencia absoluta de 13 con 46,43 %, mientras que el nivel regular, representa la menor frecuencia absoluta de 3, con 10,71 %. Observando los resultados entre la prueba de entrada y de salida, la mayoría de estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa 40160 Obdulio Barriga Vizcarra del Distrito de Mollebaya, Arequipa, 2017, paso del nivel malo al nivel bueno, estimándose mejora significativa en el indicador producción de cuento romántico, al visualizar, desde otros ángulos y de manera creativa, el desafío por incluir nuevas ideas, al escoger el tema, imaginar protagonistas, inventar escenografías, precisar el tiempo escribir la estructura de inicio, nudo, desenlace, y precisar el título del cuento.

Los presentes resultados tienen como causa la aplicación del software “Storybird”, a través de ocho talleres educativos, que se plantearon con tres momentos definidos, siendo de inicio, desarrollo y cierre, de esta forma los protagonistas lograron la dirección de entornos virtuales, que robustecieron la mejora de las nociones.

Prueba de hipótesis por indicador 2: Producción de cuento romántico

Prueba t para medias de dos muestras emparejadas		
	<i>Pre test</i>	<i>Pos test</i>
Media	9,9643	24,5000
Varianza	20,4061	12,0370
Observaciones	28,	28,
Coeficiente de correlación de	0,2611	
Diferencia hipotética de las m	0,0000	
Grados de libertad	27,0000	
Estadístico t	-15,6167	
P(T<=t) una cola	0,0000	
Valor crítico de t (una cola)	1,7033	
P(T<=t) dos colas	0,0000	
Valor crítico de t (dos colas)	2,0518	

Tabla N° 03

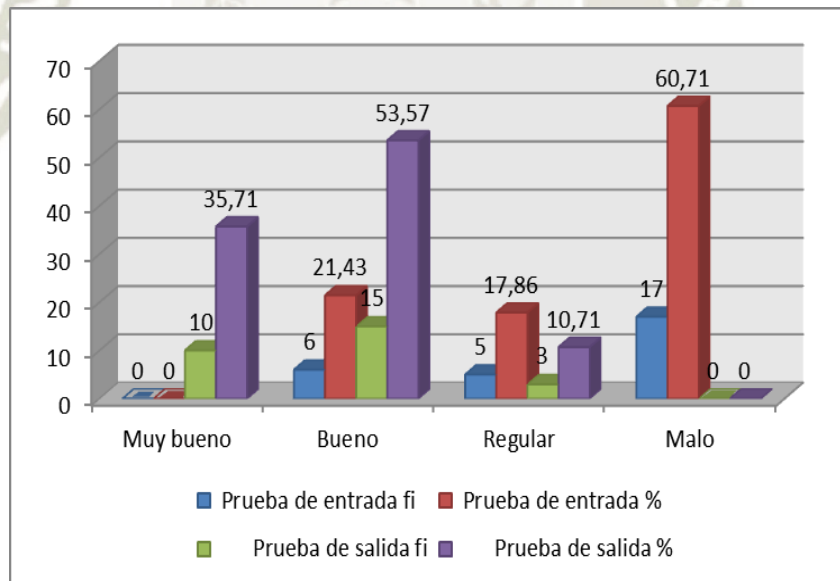
Indicador 3: Producción de cuento de ciencia ficción

Nivel	Escala	Prueba de entrada		Prueba de salida	
		fi	%	fi	%
Muy bueno	25-32	0	0	10	35,71
Bueno	17-24	6	21,43	15	53,57
Regular	9-16	5	17,86	3	10,71
Malo	1-8	17	60,71	0	0
		28	100%	28	100%

Fuente: Base de datos: Prueba de entrada y de salida. 2017

Figura N° 03

Indicador 3: Producción de cuento de ciencia ficción



Interpretación

Apreciando la tabla y figura N° 03, correspondiente al indicador producción de cuento de ciencia ficción, se aprecia que en la prueba de entrada el nivel malo, obtuvo la mayor frecuencia absoluta de 17, con 60,71 %, mientras que el nivel bueno, representa la menor frecuencia absoluta, siendo de 6, con 21,43 %. En cuanto a la prueba de salida se aprecia que el nivel bueno, obtuvo la mayor frecuencia absoluta de 15 con 53,57 %, mientras que el nivel regular, representa la menor frecuencia absoluta de 3, con 10,71 %. Observando los resultados entre la prueba de entrada y de salida, la mayoría de estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa 40160 Obdulio Barriga Vizcarra del Distrito de Mollebaya, Arequipa, 2017, paso del nivel malo al nivel bueno, estimándose mejora significativa en el indicador producción de cuento de ciencia ficción , al visualizar, desde otros ángulos y de manera creativa, el desafío por incluir nuevas ideas, al escoger el tema , imaginar protagonistas, inventar escenografías, precisar el tiempo escribir la estructura de inicio, nudo, desenlace, y precisar el título del cuento.

Los presentes resultados tienen como causa la aplicación del software “Storybird”, a través de ocho talleres educativos, que se plantearon con tres momentos definidos, siendo de inicio, desarrollo y cierre, de esta forma los protagonistas lograron el manejo de entornos virtuales, que fortalecieron la mejora de los aprendizajes.

Prueba de hipótesis por indicador 3: Producción de cuento de ciencia ficción

Prueba t para medias de dos muestras emparejadas		
	<i>Pre test</i>	<i>Pos test</i>
Media	11,2500	24,6429
Varianza	36,5648	14,6085
Observaciones	28,	28,
Coefficiente de correlación	-0,0729	
Diferencia hipotética de las	0,0000	
Grados de libertad	27,0000	
Estadístico t	-9,5958	
P(T<=t) una cola	0,0000	
Valor crítico de t (una cola)	1,7033	
P(T<=t) dos colas	0,0000	
Valor crítico de t (dos colas)	2,0518	

3.2. Resultados de la prueba de entrada y de salida por variable

Tabla N° 04

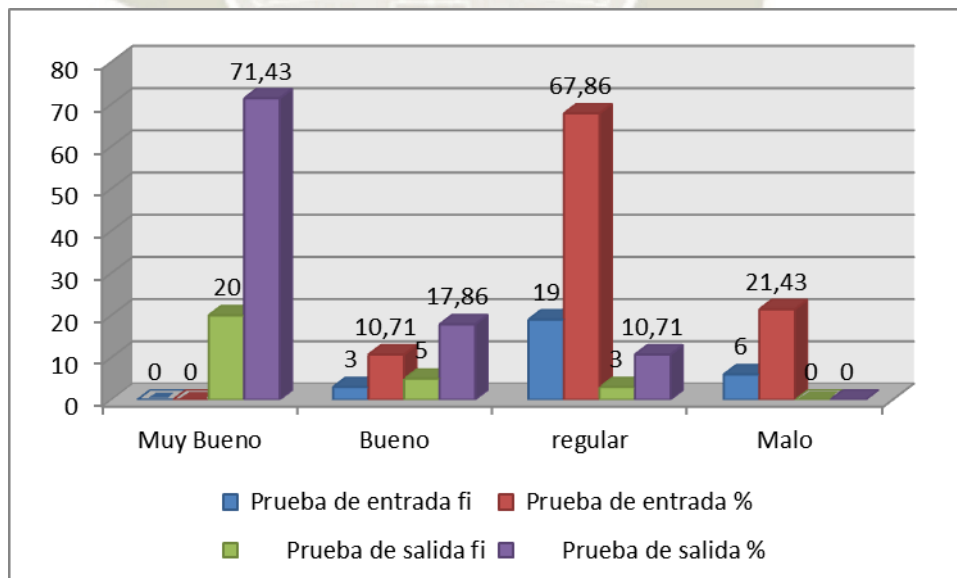
Variable dependiente: Producción de cuentos

Nivel	Escala	Prueba de entrada		Prueba de salida	
		<i>fi</i>	%	<i>fi</i>	%
Muy bueno	73-96	0	0	20	71,43
Bueno	49-72	3	10,71	5	17,86
Regular	25-48	19	67,86	3	10,71
Malo	1-24	6	21,43	0	0
		28	100%	28	100%

Fuente: Base de datos: Prueba de entrada

Figura N° 04

Variable dependiente: Producción de cuentos



Interpretación

Considerando la tabla y figura N° 04, en relación a la variable dependiente: Producción de cuentos, se aprecia que en la prueba de entrada el nivel regular, obtuvo la mayor frecuencia absoluta de 19, con 67,86 %, mientras que el nivel bueno, representa la menor frecuencia absoluta, siendo de 3, con 10,71 %. En cuanto a la prueba de salida se aprecia que el nivel muy bueno, obtuvo la mayor frecuencia absoluta de 20 con 71,43%, mientras que el nivel regular, representa la menor frecuencia absoluta de 3, con 10,71 %. Observando los resultados entre la prueba de entrada y de salida, la mayoría de estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa 40160 Obdulio Barriga Vizcarra del Distrito de Mollebaya, Arequipa, 2017, paso del nivel regular al nivel muy bueno, comprobándose la estadística, existiendo diferencias entre la prueba de entrada y de salida, según la prueba t de Student, impugnando la hipótesis nula, es decir la aplicación del “Storybird”, si influye en la producción de cuentos en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa 40160 Obdulio Barriga Vizcarra del Distrito de Mollebaya, Arequipa- 2017

Prueba de hipótesis por indicador 3: Producción de cuentos

Prueba t para medias de dos muestras emparejadas

	<i>Pre test</i>	<i>Pos test</i>
Media	33,1429	71,2143
Varianza	98,2751	93,2857
Observaciones	28,	28,
Coefficiente de correlación	0,2310	
Diferencia hipotética de las	0,0000	
Grados de libertad	27,0000	
Estadístico t	-16,5972	
P(T<=t) una cola	0,0000	
Valor crítico de t (una cola)	1,7033	
P(T<=t) dos colas	0,0000	
Valor crítico de t (dos colas)	2,0518	

DISCUSIÓN

Los resultados expuestos son confiables y válidos encontrándose contrastados con los resultados de los siguientes antecedentes de investigación; La autora López M. (2009), presenta la tesis denominada “Formación y desarrollo del cuento fantástico hispanoamericano en el siglo XIX”. Trabajo de investigación realizado para la obtención del grado de doctor en la Universidad Autónoma de Madrid. En el presente estudio se concluye la literatura fantástica intenta sopesar la influencia del racionalismo con ciertas dosis de imaginación, mientras que la ciencia ficción intenta explorar las consecuencias del racionalismo y de la ciencia. La diferencia entre uno y otro género radica en la postura desde la cual se tracen los temas y el asunto; si es desde una perspectiva científica estaríamos hablando de ciencia ficción. El fantástico se apoya en las creencias, la ciencia ficción se afirma en el saber científico. También los resultados de la autora Peregrina C. (2014), presenta la tesis denominada “El cuento español de ciencia ficción (1968-1983). En el presente estudio se concluye que la labor de tantos aficionados tuvo gran peso en el proceso de maduración de la ciencia ficción en España. La propensión por crear proyectos editoriales que diesen cabida a autores españoles conducía al género hacia su estabilización, permitiendo a varios autores publicar su obra de forma periódica, y a que, progresivamente, se fueran requiriendo mayores cotas en la calidad para que conseguir la publicación de los textos, lo que obligaría a los autores a trabajar con mayor intensidad sus narraciones.

Otros autores, Arias Huertas, R., y Sulca Guale, M. X. (2017), quienes presentan la tesis denominada “La herramienta de aprendizaje “Storybirds” para el desarrollo de la destreza de escritura (writing) en los estudiantes del nivel b1 del centro de idiomas, modalidad abierta, de la Universidad Técnica de Ambato. En el presente estudio se concluye el nivel de escritura de los estudiantes, mejoró considerablemente con el uso de la herramienta virtual de aprendizaje Storybird, según la rúbrica utilizada para valorar la destreza escrita del CEF (Common European Framework). También la autora Vandoorne R. (2011), presenta la investigación titulada “Dos casos fantásticos en la literatura peruana del siglo XX”. En el presente estudio se concluye que, lo fantástico peruano sigue siendo fragmentario, a pesar del renovado interés, evidente en años recientes, por investigar sus manifestaciones. Existe un reconocimiento de la tradición

en la que se inscribe la vertiente fantástica de su obra, lo fantástico muestra la forma de acceder a mundos imposibles. Otra autora, es Ivarra F. (2015) presenta la investigación titulada “Recursos educativos abiertos “storybird” como estrategias de aprendizaje para la producción de textos narrativos escritos en estudiantes del 4to grado de educación primaria de la IE N° 36410 de Huancavelica”. En el vigente estudio se concluye que, con el uso de los recursos educativos abiertos, que nos ofrece la tecnología de la información y comunicación, como estrategias metodológicas innovadoras e interactivas se presentaron mejoras en el desarrollo de estas capacidades. El uso de los recursos educativos abiertos “storybird”, despertó el interés por la producción de textos narrativos escritos en los estudiantes, docente y padres de familia del cuarto grado, debido al uso intuitivo de la interfaz de cada uno de los recursos empleados y por la diversidad de opciones interactivas que ofrecen para su acceso y uso.

CONCLUSIONES

PRIMERA: La aplicación de Storybird mejora el nivel de producción de cuentos, en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa 40160 Obdulio Barriga Vizcarra del Distrito de Mollebaya, pudiendo evidenciar que los alumnos pasaron del nivel regular al nivel muy bueno, siendo comprobado a través de la prueba de hipótesis, con la t de student, para medias de dos muestras emparejadas, entre la prueba de entrada (33,14) y prueba de salida (71,21).

SEGUNDA: El nivel de producción de cuentos en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa 40160 Obdulio Barriga Vizcarra del Distrito de Mollebaya, es regular, en la prueba de entrada, obteniendo la mayor frecuencia absoluta de 19, con 67,86 %, mientras que el nivel bueno, representa la menor frecuencia absoluta, siendo de 3, con 10,71 %. Para los indicadores de producción de cuento fantástico, romántico y de ciencia ficción.

TERCERA: El nivel de producción de cuentos en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa 40160 Obdulio Barriga Vizcarra del Distrito de Mollebaya, es muy bueno, en la prueba de salida, obteniendo la mayor frecuencia absoluta de 20 con 71,43%, mientras que el nivel regular, representa la menor frecuencia absoluta de 3, con 10,71 %. Para los indicadores de producción de cuento fantástico, romántico y de ciencia ficción.

CUARTA: La variación del nivel de producción de cuentos entre la prueba de entrada y de salida en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa 40160 Obdulio Barriga Vizcarra del Distrito de Mollebaya, pasa del nivel regular al nivel muy bueno, con una ganancia media de 38,07, entre la prueba de entrada y prueba de salida.

Los objetivos se han cumplido y la respuesta a la hipótesis ha sido comprobada afirmando que la aplicación de Storybird mejora significativamente la producción de cuentos, en estudiantes del sexto grado de educación primaria.

RECOMENDACIONES

PRIMERA: El director de la Institución Educativa, mejorará y gestionará la buena práctica de Storybird en la planificación anual, con los docentes de todos los grados del nivel primario así como también en las redes de aprendizaje con otras Instituciones educativas, para lograr competencias transversales relacionadas con las tecnologías de información y comunicación, alineadas con desempeños del área curricular de comunicación en referencia a producción de cuentos.

SEGUNDA: El equipo investigador fomentará y promoverá la elaboración y ejecución de proyectos pedagógicos, a través de redes educativas, aplicando el Storybird, a través de 24 talleres para mejorar el nivel de producción de cuento, fantástico, romántico y de ciencia ficción en estudiantes de educación primaria, para mejorar las competencias relacionadas con la escritura de textos en su lengua materna, acordes al Currículo Nacional vigente.

TERCERA: El director de la Institución socializará y promocionará en la comunidad educativa los resultados de la aplicación del Storybird, en la mejora del nivel de producción de cuentos en estudiantes del nivel primario, fortaleciendo las competencias transversales relacionadas al desenvolvimiento en los entornos virtuales generados por las TIC, logrando la alfabetización digital a través del uso de diferentes entornos virtuales.

REFERENCIAS

- Amorós, A. (2009). *Introducción a la literatura*. Madrid: Castalia.
- Anderson, I. (2002). *Teoría y técnica del cuento*. Barcelona: Ariel.
- Alarcos, L. (2006). *Un romántico olvidado: Jacinto de Salas y Quiroga*. Ensayos y estudios literarios. Madrid: Júcar.
- Agüera, E. (2001). *Teatrillos: con niños de educación infantil y primaria*. Madrid: Narcea.
- Ballesteros, D. (2002). *Los artículos de Mariano Roca de Togores en "La España"*. Barcelona: Grao
- Blanes, V. (2007). *Romanticismo y costumbrismo: El contexto de las "Escenas Andaluzas"*. Málaga: Servicio de Publicaciones.
- Balandier, G. (2004). *El poder en escenas*, Barcelona: Paidós
- Barret, G. (2001). *Pedagogía de la situación en expresión dramática y Educación*. Montreal: Recherche in Expression.
- Barta, L. (2005). *En escena*. Madrid: Alambra-Longman.
- Beltrán, Luis. (2007) *El cuento como género literario*. Teoría e interpretación del cuento. Berna: Peter Lang
- Bortolussi, M. (2015). *Análisis teórico del cuento infantil*. España: Alhambra.
- Carnero, G. (2008). *Orígenes del Romanticismo reaccionario español: el matrimonio*. Valencia: Universidad de Valencia.
- Castro, P. (2011). *Los cuentos infantiles: un enfoque intercultural*. Tesis. España: Universidad de Valladolid.
- Cassany, D. (2004). *La cocina de la escritura*. Barcelona: Anagrama.
- Calatrava, J. (2002). *Romanticismo y Ciudad*. Barcelona: Trillas
- Quadrado. *Foro de las ciencias y de las letras*. Buenos Aires: Aique
- Cairney, T. (2002). *Enseñanza de la comprensión lectora*. Madrid: Orcajen S.L.
- Condemarín, M. (2012). *Estrategias de enseñanza para activar los esquemas cognitivos de los estudiantes*. Revista lectura y vida. [www.lectura y vida.fahce.unlp.edu.ar/pdf](http://www.lectura.y.vida.fahce.unlp.edu.ar/pdf) Recuperado el 30 de julio 2019.
- Cócaro, N. (2015). *Cuentos fantásticos argentinos*. Buenos Aires: Emecé
- Charques, R. (2005) *¿Un cuento antirromántico, Anales de Literatura Española: Hispanoamericano?*

- Espinosa, A. (2010) *Todo lo que podríamos haber sido tu y yo si no fuéramos tu y yo*. Editorial: Grijalbo
- Flitter, D. (2005). *Teoría y crítica del romanticismo español*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Hernández, V. (2002) *El cuento español en los Siglos de Oro*. Murcia: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Murcia.
- Hahn, Ó. (2008). *Comentarios a Quien escucha su mal oye, Fundadores del cuento fantástico hispanoamericano*. Santiago de Chile. Andrés Bello.
- López, M. (2009). *Formación y desarrollo del cuento fantástico hispanoamericano en el siglo XIX* Barcelona: Nueva Paidea
- Kirkpatrick, S. (2001) *Las románticas. Escritoras y subjetividad en España*. Madrid: Cátedra.
- Kerr, J. (2001) *Cuando Hitler robó el conejo rosa*. Editorial: Puffin Books
- López, M. (2006) *Penumbra. Antología crítica del cuento fantástico hispanoamericano del siglo XIX*. Madrid: Lengua de Trapo.
- López, R. (2000). *Introducción a la literatura infantil*. España: Universidad de Murcia.
- Bunge, M. (2002: *Epistemología. Curso de actualización*. Barcelona: Ariel
- Martínez, E. (2008). *Lingüística: teoría y aplicaciones*. Barcelona: Masson S.A.
- Melo, G. (2010). *El cuento como recurso para desarrollar el lenguaje oral básico en niños de tercer grado de preescolar*. Tesis. México: Universidad Pedagógica Nacional.
- Moll, R. (2013) *Como enseñar a redactar el título de un texto*. Mexica: Andrés Bello.
- Moreira M. (2008). *La innovación pedagógica con TIC y el desarrollo de las competencias informacionales y digitales*. Madrid, España.
- Paredes, M. (2016). *Manual para la formulación del proyecto de tesis*. Perú: Universidad Católica Santa María.
- Real Academia Española. (2002) *Diccionario de la lengua española*. Vigésimo primera edición. Madrid: Espasa-Calpe.
- Richard, M. (2016) *Juego de Tronos*. Literatura infantil y juvenil. Madrid: Unicornio
- Ribot, T. (2006). *La escuela empírica*. Nueva Yok: Scribner.
- Sartre, J. (2004). *La imaginación*. Venezuela: Editorial Sudamericana

Salas V. y Gutiérrez A. (2017) Artículo científico: *Implicaciones de storybird para promover la escritura de poemas gráficos sobre la base de la interpretación de imágenes en las instituciones de primaria y secundaria nivel del Perú.* Arequipa Perú.

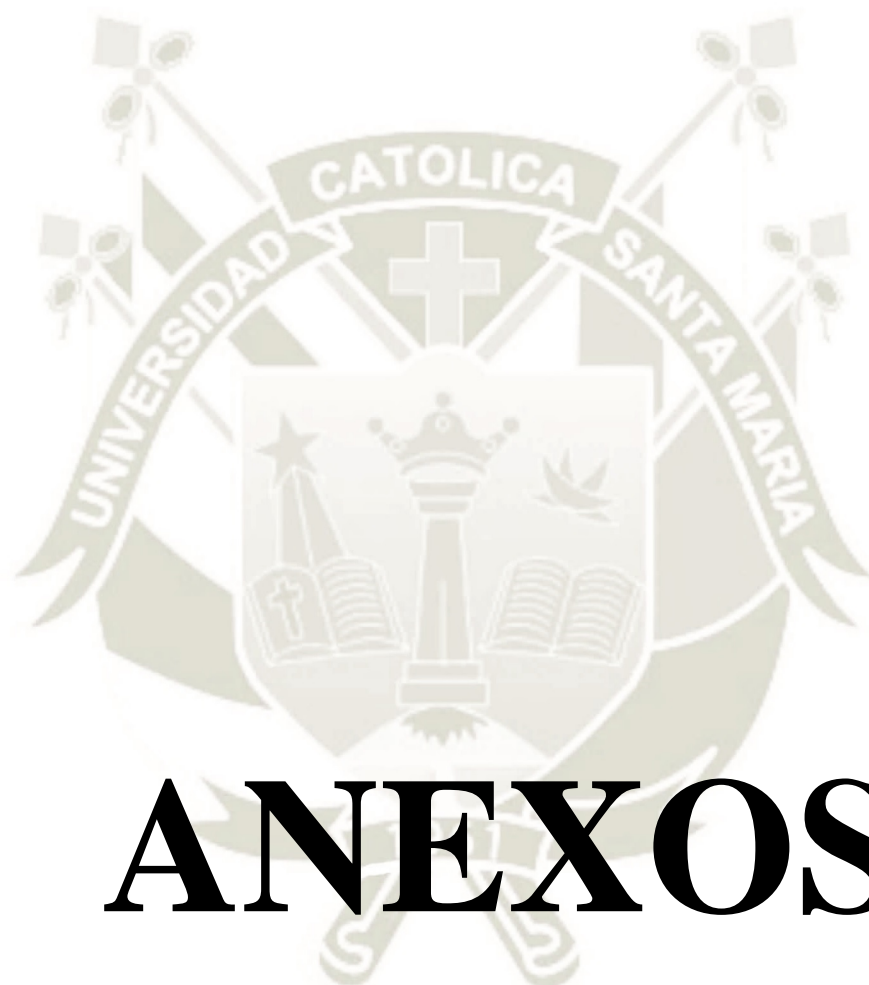
Storybird, <https://storbird.com>

Togores, R.(2003). *Los románticos hablan de sí mismos.* Italia: Bologna

Todorov, (2000) *Introducción a la literatura fantástica.* Madrid: Cátedra.

Vivas, N. (2016). Tesis: *El blog como herramienta colaborativa para el desarrollo de la competencia comunicativa escrita de textos narrativos en estudiantes del 6° grado de educación primaria de una institución educativa pública del distrito de San Ramón Ugel Chanchamayo- Junín 2015.*





ANEXOS



ANEXO 1: INSTRUMENTO

CÈDULA DE ENTREVISTA (PRUEBA DE ENTRADA Y DE SALIDA)

PRODUCCIÓN DE CUENTOS ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

I. DATOS GENERALES

1. N° de unidad de estudio:
2. Tiempo de entrevista :
3. Fecha de entrevista :

II. PRESENTACIÓN:

Saludo antepuesto al estudiante del sexto grado de educación primaria de la I.E. 40160 Obdulio Barriga Vizcarra, rápidamente se conversara amistosamente en correspondencia a su contribución en el proceso de indagación en referencia a la producción de cuentos.

III. DESARROLLO DE LA ENTREVISTA:

3.1. Indicador: Producción de cuento fantástico

N° ítems	CONTEXTO	FORMULACIÓN DE LA PREGUNTAS	DESCRIPCIÓN DE RESPUESTA	CRITERIO DE EVALUACIÓN
01	Con el estudiante visitamos la biblioteca escolar de la institución educativa N° 40160 Obdulio Barriga Vizcarra. (Antes se anticipa que la biblioteca provea de un sitio cómodo para la lectura. Mesas simétricamente situadas en connivencia con la mejor iluminación natural posible. Debe poseer recursos multimedia; texto, imagen, animación, video, interactividad, que favorezcan la utilización de recursos educativos en cualquier formato. En el presente contexto se alentara al escolar a explorar los cuentos fantásticos , luego se animara a que produzca un cuento fantástico, formulando las siguientes preguntas:	¿Para producir un cuento fantástico, qué tema elegirías?	_____	Muy bueno (4) Bueno (3) Regular (2) Malo (1)
02		¿Cómo imaginas a los protagonistas de tu cuento fantástico?	_____	Muy bueno (4) Bueno (3) Regular (2) Malo (1)
03		¿Qué escenografías inventarías para producir tu cuento fantástico?	_____	Muy bueno (4) Bueno (3) Regular (2) Malo (1)
04		¿En qué tiempo se encontrarían los personajes de tu cuento fantástico?	_____	Muy bueno (4) Bueno (3) Regular (2) Malo (1)
05		¿Cómo empezarías a escribir la estructura de inicio de tu cuento fantástico?	_____	Muy bueno (4) Bueno (3) Regular (2) Malo (1)
06		¿Qué escribirías para la estructura del nudo para el cuento fantástico?	_____	Muy bueno (4) Bueno (3) Regular (2) Malo (1)
07		¿Cómo escribirías la estructura del desenlace para el cuento fantástico?	_____	Muy bueno (4) Bueno (3) Regular (2) Malo (1)
08		¿Qué título le pondrías a tu cuento fantástico?	_____	Muy bueno (4) Bueno (3) Regular (2) Malo (1)

Valor del indicador: Producción de cuento fantástico			
Subindicadores	Ítems	Puntaje	Total
8	8	Muy bueno (4) Bueno (3) Regular (2) Malo (1)	32

3.2 Indicador: Producción de cuento romántico

N° ítems	CONTEXTO	FORMULACIÓN DE LA PREGUNTAS	DESCRIPCIÓN DE RESPUESTA	CRITERIO DE EVALUACIÓN
01	Con el estudiante visitamos la biblioteca escolar de la institución educativa N° 40160 Obdulio Barriga Vizcarra. (Antes se anticipa que la biblioteca provea de un sitio cómodo para la lectura. Mesas simétricamente situadas en convivencia con la mejor iluminación natural posible. Debe poseer recursos multimedia; texto, imagen, animación, video, interactividad, que favorezcan la utilización de recursos educativos en cualquier formato. En el presente contexto se alentará al escolar a explorar los cuentos románticos , luego se animará a que produzca un cuento fantástico, formulando las siguientes preguntas:	¿Para producir un cuento romántico, qué tema elegirías?	_____	Muy bueno (4) Bueno (3) Regular (2) Malo (1)
02		¿Cómo imaginas a los protagonistas de tu cuento romántico?	_____	Muy bueno (4) Bueno (3) Regular (2) Malo (1)
03		¿Qué escenografías inventarías para producir tu cuento romántico?	_____	Muy bueno (4) Bueno (3) Regular (2) Malo (1)
04		¿En qué tiempo se encontrarían los personajes tu cuento romántico?	_____	Muy bueno (4) Bueno (3) Regular (2) Malo (1)
05		¿Cómo empezarías a escribir la estructura de inicio de tu cuento romántico?	_____	Muy bueno (4) Bueno (3) Regular (2) Malo (1)
06		¿Qué escribirías para la estructura del nudo para tu cuento romántico?	_____	Muy bueno (4) Bueno (3) Regular (2) Malo (1)
07		¿Cómo escribirías la estructura del desenlace para tu cuento romántico?	_____	Muy bueno (4) Bueno (3) Regular (2) Malo (1)
08		¿Qué título le pondrías a tu cuento romántico?	_____	Muy bueno (4) Bueno (3) Regular (2) Malo (1)

Valor del indicador: Producción de cuento romántico			
Subindicadores	Ítems	Puntaje	Total
8	8	Muy bueno (4) Bueno (3) Regular (2) Malo (1)	32 puntos

3.3. Indicador: Producción de cuento de ciencia ficción

N° ítems	CONTEXTO	FORMULACIÓN DE LA PREGUNTAS	DESCRIPCIÓN DE RESPUESTA	CRITERIO DE EVALUACIÓN
01	Con el estudiante visitamos la biblioteca escolar de la institución educativa N° 40160 Obdulio Barriga Vizcarra. (Antes se anticipa que la biblioteca provea de un sitio cómodo para la lectura. Mesas simétricamente situadas en convivencia con la mejor iluminación natural posible. Debe poseer recursos multimedia; texto, imagen, animación, video, interactividad, que favorezcan la utilización de recursos educativos en cualquier formato. En el presente contexto se alentará al escolar a explorar los cuentos de ciencia ficción , luego se animará a que produzca un cuento fantástico, formulando las siguientes preguntas:	¿Para producir un cuento de ciencia ficción, qué tema elegirías?	_____	Muy bueno (4) Bueno (3) Regular (2) Malo (1)
02		¿Cómo imaginas a los protagonistas de tu cuento de ciencia ficción?	_____	Muy bueno (4) Bueno (3) Regular (2) Malo (1)
03		¿Qué escenografías inventarías para producir tu cuento de ciencia ficción?	_____	Muy bueno (4) Bueno (3) Regular (2) Malo (1)
04		¿En qué tiempo se encontrarían los personajes tu cuento de ciencia ficción?	_____	Muy bueno (4) Bueno (3) Regular (2) Malo (1)
05		¿Cómo empezarías a escribir la estructura de inicio de tu cuento de ciencia ficción?	_____	Muy bueno (4) Bueno (3) Regular (2) Malo (1)
06		¿Qué escribirías para la estructura del nudo para tu cuento romántico?	_____	Muy bueno (4) Bueno (3) Regular (2) Malo (1)
07		¿Cómo escribirías la estructura del desenlace para tu cuento de ciencia ficción?	_____	Muy bueno (4) Bueno (3) Regular (2) Malo (1)
08		¿Qué título le pondrías a tu cuento de ciencia ficción?	_____	Muy bueno (4) Bueno (3) Regular (2) Malo (1)

Valor del indicador: Producción de cuento de ciencia ficción			
Subindicadores	Ítems	Puntaje	Total
8	8	Muy bueno (4) Bueno (3) Regular (2) Malo (1)	32 puntos



PROGRAMA

**Aplicación de “Storybird” para la
producción de cuentos fantásticos**

1. Nombre del programa

“STORYBIRD PARA LA PRODUCCIÓN DE CUENTOS”

1.1. Fundamentación

El programa “Storybird” tiene como soporte la optimización del aprendizaje y de las destrezas didácticas, que se promueven, en la alfabetización digital, que tiene como mira desarrollar en los próximos habilidades para buscar, interpretar, comunicar y construir la información, afanando con ella de manera eficiente y en forma participativa para rescatar conforme con las reivindicaciones de la sociedad actual.

Igualmente se basa en la mediación interactiva propia de los entornos virtuales, que comprende la lealtad con la cultura digital y las interfaces interactivas incluidas en toda tecnología, la protección de prácticas habituales en entornos virtuales, la selección y producción de conocimiento a partir de la complejidad de datos y grandes volúmenes de información.

Asimismo se encuentra alineada con el estándar: Escribe diversos tipos de textos de forma reflexiva. Adecúa su texto al destinatario, propósito y el registro, a partir de su experiencia previa y de algunas fuentes de información complementarias. Organiza y desarrolla lógicamente las ideas en torno a un tema y las estructura en párrafos.

Establece relaciones entre ideas a través del uso adecuado de algunos tipos de conectores y de referentes; emplea vocabulario variado. Maneja recursos ortográficos para separar expresiones, ideas y párrafos con la intención de darle claridad y sentido a su texto. Reflexiona y evalúa de manera permanente la coherencia y cohesión de las ideas en el texto que escribe, así como el uso del lenguaje para argumentar o reforzar sentidos y producir efectos en el lector según la situación demostrativa.

2. Objetivos

2.1. Objetivo general

Aplicar el programa storybird, a través de 24 talleres, para la producción de cuentos en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa 40160 Obdulio Barriga Vizcarra del Distrito de Mollebaya, Arequipa, 2017

2.2. Objetivos específicos

- Desarrollar el programa storybird, a través de 8 talleres, para la producción de cuentos **fantásticos**, en estudiantes del sexto grado de educación primaria.
- Ejecutar el programa storybird, a través de 8 talleres, para la producción de cuentos **románticos**, en estudiantes del sexto grado de educación primaria.
- Ejecutar el programa storybird, a través de 8 talleres, para la producción de cuentos **de ciencia ficción**, en estudiantes del sexto grado de educación primaria.

3. Metas

El programa de “Storybird” está dirigido a 28 niños y niñas del 6° grado de primaria del nivel primario del V ciclo de Educación Básica Regular. La muestra corresponde al tipo censal determinada por 28 niños de la sección “A”, en quienes se aplicó 24 talleres.

4. Duración

El programa de “Storybird” se inició la segunda semana del mes de abril del año 2017 y termino la segunda semana del junio del año 2017.

5. Contenido

El contenido planteado corresponde a la variable dependiente, “Producción de cuentos” así como a sus indicadores: cuentos fantásticos, románticos y de ciencia ficción. Acompasados de sus subindicadores teóricos.

6. MATERIALES

Se utilizó material concreto estructurado y no estructurado

7. ESTRATEGIAS

Procesamiento simple

8. ETAPAS

El programa de “Storybird” tiene 3 fases:

- Inicio
- Desarrollo
- Finalización

9. Evaluación

La evaluación del programa “Storybird” es literal y descriptiva:

AD: Cuando el **estudiante** evidencia el logro de los aprendizajes previstos, demostrando un manejo solvente y satisfactorio en todas las tareas propuestas en el programa de “Storybird”.

A: Cuando el **estudiante** evidencia el logro de los aprendizajes previstos en las tareas propuestas en el programa “Storybird”

B: Cuando el **estudiante** está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograr las tareas propuestas en el programa de “Storybird”

C: Cuando el **estudiante** está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos, necesitando mayor tiempo de acompañamiento e intervención de la investigadora de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje en el programa de “Storybird”



TALLER N° 1

APRENDIENDO A USAR EL SOFTWARE “STORYBIRD” PARA ESCOGER TEMA EN LA PRODUCCIÓN DE CUENTO FANTÁSTICO

I DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Gerencia Regional de Educación : Arequipa**
1.2. Unidad de Gestión Educativa Local : Arequipa
1.3. Institución Educativa : I.E. 40160 Obdulio Barriga Vizcarra del distrito de Mollebaya, Arequipa
1.4. Grado : Sexto

II DESARROLLO

FECHA	PROPÓSITO	FASES	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS	TIEMPO
03.04.2017	Realizar el taller de N° 1 Aprendiendo a usar el software “storybird” para escoger tema en la producción de cuento fantástico, en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. 40160 Obdulio Barriga Vizcarra del distrito de Mollebaya, Arequipa- 2017	Inicio	Previo saludo, se solicitará ubicarse en asamblea, se iniciara con la entrega de tarjetas meta plan, se exhortara a los participantes para que respondan las preguntas relacionadas con el aspecto de escoger tema para la producción de un cuento fantástico, luego se indicara que peguen la tarjeta en la pizarra. Consecutivamente se socializará las respuestas, realizando una distribución piramidal. (Saberes previos) . Luego se presentará el video “Escogiendo el tema de un cuento fantástico.” Se compartirá intereses de los protagonistas en función de lo observado. Seguidamente se indica el propósito del taller “Aprendiendo a usar el software “Storybird” para escoger tema en la producción de cuento fantástico”.	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja • Cartulinas • Cinta adhesiva • Lapiceros • Plumones • Computadoras • Proyector multimedia • Videos • Software “Storybird • Hojas • Lapiceros 	10 minutos
		Desarrollo	Nos desplazaremos al centro de cómputo de la Institución Educativa; prenderán las computadoras y se invitara a que exploren el software “Storybird”, ingresando a través del google, la palabra “Storybird narraciones”, luego ingresan su usuario y contraseña, una vez en el presente entorno, abren la pestaña. “crear” y visualizarán una serie de imágenes que les ayudará a elegir diversos temas de cuento fantástico , cada participante explicará cómo lo está realizando. También en algunos casos tendrán andamiaje, la docente orientara oportunamente. (Saberes en proceso) .		30 Minutos
		Finalización	El producto se guardará en una carpeta creada con el nombre del estudiante bajo el nombre “Tema del cuento fantástico”. Inmediatamente se entregará tarjetas meta plan, se exhortará a los participantes para que respondan las preguntas relacionadas con el aspecto de escoger tema para la producción de un cuento fantástico , luego se indicara que peguen la tarjeta en la pizarra. (Saberes adquiridos) .		10 Minutos

TALLER N° 2

APRENDIENDO A USAR EL SOFTWARE “STORYBIRD” PARA IMAGINAR PROTAGONISTAS EN LA PRODUCCIÓN DE CUENTO FANTÁSTICO

I DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Gerencia Regional de Educación : Arequipa
 1.2. Unidad de Gestión Educativa Local : Arequipa
 1.3. Institución Educativa : I.E. 40160 Obdulio Barriga Vizcarra del distrito de Mollebaya, Arequipa
 1.4. Grado : Sexto

II DESARROLLO

FECHA	PROPÓSITO	FASES	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS	TIEMPO
07.04.2017	Realizar el taller de N° 2 Aprendiendo a usar el software “storybird” para imaginar protagonistas en la producción de cuento fantástico, en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. 40160 Obdulio Barriga Vizcarra del distrito de Mollebaya, Arequipa- 2017	Inicio	Antepuesto saludo, se instigará ubicarse en reunión, iniciándose con el reparto de fichas meta plan, se incitará a los participantes para que contesten las interrogantes concernientes a la manera de imaginar a los héroes en la elaboración de un cuento fantástico, posteriormente se sugerirá que fijen la ficha en el lugar destinado. Inmediatamente se compartirá las contestaciones, ejecutando una colocación piramidal. (Conocimientos primigenios) . Posteriormente se mostrará el video “Imaginando protagonistas de un cuento fantástico.” Se comunicará ventajas de los actores según lo visualizado. A continuación, se da a conocer la intención del taller “Experimentando con el software “Storybird” para determinar galanes en la creación de cuento fantástico”.	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja • Cartulinas • Cinta adhesiva • Lapiceros • Plumones • Computadoras • Proyector multimedia • Videos • Software “Storybird • Hojas • Lapiceros 	10 minutos
		Desarrollo	Procedemos a trasladarnos al aula de innovación del colegio; encenderán las máquinas, examinan el Programa Storybird en la red, introducen su clave, luego, cliclean la pestaña. “crear” y observarán una sucesión de dibujos que les facultarán escoger a los personajes que conjeturaron como los intérpretes del cuento fantástico , cada colaborador expondrá cómo lo está ejecutando. También en algunos casos tendrán andamiaje, la profesora guiará pertinentemente. (Saberes en proceso) .		30 Minutos
		Finalización	El resultado se evidenciará, en los archivos guardados en la carpeta de cada uno de los estudiantes, con el nombre: protagonistas del cuento fantástico, enseguida se proporcionará cartulinas meta plan, se estimulará a los coparticipes para que den respuestas a las cuestiones relativas a seleccionar protagonistas para la producción de un cuento fantástico , En seguida se manifestará que coloquen las fichas en el espacio determinado. (Saberes adquiridos) .		10 Minutos

TALLER N° 3

APRENDIENDO A USAR EL SOFTWARE “STORYBIRD” PARA INVENTAR ESCENARIOS EN LA PRODUCCIÓN DE CUENTO FANTÁSTICO

I DATOS INFORMATIVOS

- | | |
|--|---|
| 1.1. Gerencia Regional de Educación | : Arequipa |
| 1.2. Unidad de Gestión Educativa Local | : Arequipa |
| 1.3. Institución Educativa | : I.E. 40160 Obdulio Barriga Vizcarra del distrito de Mollebaya, Arequipa |
| 1.4. Grado | : Sexto |

II DESARROLLO

FECHA	PROPÓSITO	FASES	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS	TIEMPO
10.04.2017	Realizar el taller de N° 3 Aprendiendo a usar el software “storybird” para inventar escenarios en la producción de cuento fantástico, en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. 40160 Obdulio Barriga Vizcarra del distrito de Mollebaya, Arequipa- 2017	Inicio	<p>Dada la bienvenida, se invitará a conformar la junta, empezando con la distribución de pedazos de cartulina meta plan, se pedirá a los copartícipes a dar respuesta a las cuestiones relativas a la creación de escenarios para escribir un cuento fantástico, después, adhieren las cédulas en el respectivo lugar. Enseguida se dará a conocer los resultados, distribuyéndolos en forma de piramidal. (Saberes previos). A continuación, observarán la videograbación “Inventando escenarios de un cuento fantástico.” Socializarán actitudes de las estrellas, según lo visualizado. Consecutivamente se menciona la intención del taller “Utilizamos la aplicación “Storybird” para generar espacios en la producción de cuento fantástico”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja • Cartulinas • Cinta adhesiva • Lapiceros • Plumones • Computadoras • Proyector multimedia • Videos • Software “Storybird • Hojas • Lapiceros 	10 minutos
		Desarrollo	<p>Asistimos a la sala de informática del centro educativo; ponen en funcionamiento el computador, Ingresan a Storybird, en la web, colocando su clave respectiva, hace clic en “crear” y apreciarán diferentes dibujos para seleccionar los escenarios del cuento fantástico, uno a uno darán a conocer la forma en que lo efectúan. Los estudiantes interactúan constantemente con la docente. (Saberes en proceso). Las imágenes seleccionadas quedarán archivadas, bajo el nombre de: escenario del cuento. Finalmente se otorgarán tarjetas meta plan, se persuadiera a los colaboradores para que respondan interrogantes a las interpelaciones respecto a crear escenarios para la producción de un cuento fantástico, y colocan sus tarjetas en un espacio predeterminado del aula. (Saberes adquiridos).</p>		30 Minutos
		Finalización			10 Minutos

TALLER N° 4

APRENDIENDO A USAR EL SOFTWARE “STORYBIRD” PARA PRECISAR EL TIEMPO EN LA PRODUCCIÓN DE CUENTO FANTÁSTICO

I DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Gerencia Regional de Educación** : Arequipa
1.2. Unidad de Gestión Educativa Local : Arequipa
1.3. Institución Educativa : I.E. 40160 Obdulio Barriga Vizcarra del distrito de Mollebaya, Arequipa
1.4. Grado : Sexto

II DESARROLLO

FECHA	PROPÓSITO	FASES	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS	TIEMPO
14.04.2017	Realizar el taller de N° 4 Aprendiendo a usar el software “storybird” para precisar el tiempo en la producción de cuento fantástico, en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. 40160 Obdulio Barriga Vizcarra del distrito de Mollebaya, Arequipa- 2017	Inicio	Luego de afectuosa salutación se pedirá que se concentren, para comenzar proporcionándoles las cartillas meta plan, invitando a los concurrentes a dar respuesta a las demandas planteadas respecto a la precisión del tiempo para la generación de un cuento fantástico, a continuación, colocarán las tarjetas en el espacio indicado. Seguidamente comunican los productos obtenidos para el análisis respectivo. (Saberes previos) . Inmediatamente, aprecian la grabación “Precisando el tiempo de un cuento fantástico.” Se discutirán necesidades de los participantes según lo visualizado. Entonces, indicamos la finalidad del taller “Utilidad del programa “Storybird” para precisar el tiempo en la producción de cuento fantástico”.	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja • Cartulinas • Cinta adhesiva • Lapiceros • Plumones • Computadoras • Proyector multimedia • Videos • Software “Storybird • Hojas • Lapiceros 	10 minutos
		Desarrollo	Nos trasladamos al laboratorio de informática, del centro de estudios; inician explorando el programa “Storybird”, para lo cual acceden con sus claves, seleccionan la ventana “crear”, exploran y eligen cuadros relativos al tiempo de cuento fantástico . Expresan la forma en que lo llevando a cabo. Estudiantes y docentes interaccionan permanentemente. (Saberes en proceso) .		30 Minutos
		Finalización	Los cuadros elegidos, se grabarán en las carpetas da cada estudiante, bajo la denominación: tiempo en que ocurrirá el cuento fantástico. Finalmente reciben fichas meta plan, se motivará a los alumnos a dar respuestas a interrogantes referidas a determinar el tiempo para la producción de un cuento fantástico ., Concluyen colocando las fichas en la pizarra. (Saberes adquiridos) .		10 Minutos

TALLER N° 5

APRENDIENDO A USAR EL SOFTWARE “STORYBIRD” PARA ESCRIBIR LA ESTRUCTURA DE INICIO EN LA PRODUCCIÓN DE CUENTO FANTÁSTICO

I DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Gerencia Regional de Educación** : Arequipa
1.2. Unidad de Gestión Educativa Local : Arequipa
1.3. Institución Educativa : I.E. 40160 Obdulio Barriga Vizcarra del distrito de Mollebaya, Arequipa
1.4. Grado : Sexto

II DESARROLLO

FECHA	PROPÓSITO	FASES	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS	TIEMPO
17.04.2017	Realizar el taller de N° 5 Aprendiendo a usar el software “storybird” para escribir la estructura de inicio en la producción de cuento fantástico, en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. 40160 Obdulio Barriga Vizcarra del distrito de Mollebaya, Arequipa- 2017	Inicio	Antepuesto saludo, se requerirá que se agrupen para ubicarse en asamblea, se iniciara con la entrega de fichas meta plan, se persuadiera a los participantes para que reconozcan las preguntas relacionadas con el aspecto de cifrar la estructura de inicio para la obtención de un cuento fantástico, luego se indicara que peguen la ficha en la pizarra. Continuadamente se colectivizará las respuestas, plasmando una distribución piramidal. (Saberes previos) . Luego se exhibirá el video “Escribiendo el inicio de un cuento fantástico.” Se compartirá ventajitas de los protagonistas en función de lo observado. Posteriormente se revela la intención del taller “Aprendiendo a usar el software “Storybird” para escribir la organización de inicio en la producción de cuento fantástico”.	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja • Cartulinas • Cinta adhesiva • Lapiceros • Plumones • Computadoras • Proyector multimedia • Videos • Software “Storybird • Hojas • Lapiceros 	10 minutos
		Desarrollo	Nos deslizaremos al centro de cómputo de la Institución Educativa; prenderán las máquinas y se invitara a que sondeen el software “Storybird”, en el presente entorno, ingresan su usuario y contraseña, luego, ingresaran a la pestaña “crear”, dan clic en la imagen que eligieron para el tema de su cuento, Luego, se expande la ventana “usar este arte”, allí hacen clic, Subsiguientemente, seleccionan la pestaña “libro ilustrado” e inmediatamente ya se topan con la primera página del libro, que se muestra dividida en dos espacios, una para jalar las imágenes que prefirieron en los talleres preliminares y el otro espacio, para escribir el inicio de su cuento, según. Escriben la ordenación del inicio de su cuento teniendo en cuenta el tema, protagonistas, escenario y tiempo que eligieron de los talleres anteriores. Cada estudiante manifiesta cómo lo está realizando y la docente ofrece la orientación y el soporte que demanden los estudiantes, en forma pertinente (Saberes en proceso) .		30 Minutos
		Finalización	El fruto se guardara con un título transitorio, haciendo clic en la pestaña “guardar”, y rápidamente se abre la ventana en la que aparece la opción “no he concluido aún” se selecciona la misma y el inicio del cuento que guardado. Se entrega fichas meta plan, se impulsara a los partícipes para que expresen las preguntas concernidas con el aspecto de escribir la estructura de apertura para la producción de un cuento fantástico , luego se indicara que fijen la tarjeta en la pizarra. (Saberes adquiridos) .		10 Minutos

TALLER N° 6
APRENDIENDO A USAR EL SOFTWARE “STORYBIRD” PARA
ELABORAR LA ESTRUCTURA DE NUDO EN LA PRODUCCIÓN DE CUENTO FANTÁSTICO

I DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Gerencia Regional de Educación : Arequipa
 1.2. Unidad de Gestión Educativa Local : Arequipa
 1.3. Institución Educativa : I.E. 40160 Obdulio Barriga Vizcarra del distrito de Mollebaya, Arequipa
 1.4. Grado : Sexto

II DESARROLLO

FECHA	PROPÓSITO	FASES	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS	TIEMPO
21.04.2017	Realizar el taller de N° 6 Aprendiendo a usar el software “storybird” para elaborar la estructura del nudo en la producción de cuento fantástico, en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. 40160 Obdulio Barriga Vizcarra del distrito de Mollebaya, Arequipa- 2017	Inicio	Precedente saludo, se requerirá ubicarse en asamblea, se iniciara con la entrega de cartulinas meta plan, se impulsara a los participantes para que expresen las preguntas concernidas con el aspecto de construir la estructura del nudo para la fundación de un cuento fantástico, luego se indicara que peguen la cartulina en la pizarra. Continuadamente se colectivizará las respuestas, plasmando una repartición piramidal. (Saberes previos). Luego se exhibirá el video “Obteniendo la estructura del nudo de un cuento fantástico.” Se compartirá intereses de los protagonistas en función de lo observado. A la postre se dice el plan del taller “Aprendiendo a usar el software “Storybird” para construir la estructura del nudo en la producción de cuento fantástico”.	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja • Cartulinas • Cinta adhesiva • Lapiceros • Plumones • Computadoras • Proyector multimedia • Videos • Software “Storybird • Hojas • Lapiceros 	10 minutos
		Desarrollo	Nos destinamos al centro de cómputo de la Institución Educativa; prenderán los procesadores y se invitara a que indaguen el software “Storybird”, en el vigente entorno, ingresan su usuario y contraseña, luego hacen clic en la pestaña “crear”, después, dan clic en la pestaña “borradores”, allí eligen, “libros de imágenes” y optan el cuento que están escribiendo, entonces teclean el botón “más” que les permitirá incluir otra página en blanco donde optan y halarán imágenes a un lado de la hoja y al otro lado empiezan a escribir el nudo de su cuento fantástico, en el que discurrirán la situación problemática que le resultará al protagonista del cuento fantástico, según la trama elegida. Cada estudiante habla cómo lo está plasmando y la docente brinda la orientación y el apoyo que requieran los estudiantes, en forma eficaz (Saberes en proceso).		30 Minutos
		Finalización	El producto se depositará al presionar la pestaña “guardar la salida” y prestamente se expande una ventana en la que ese debe presionar la pestaña: “mi historia no ha terminado todavía” y en definitiva hacer clic en la pestaña: “ir al pan de control. Y salen del software. Inmediatamente se entregará cartulinas meta plan, se convencerá a los partícipes para que respondan las preguntas incumbidas con el aspecto de elaborar la estructura del nudo para la producción de un cuento fantástico, pronto se indicará que peguen la cartulina en la pizarra. (Saberes adquiridos).		10 Minutos

TALLER N° 7
APRENDIENDO A USAR EL SOFTWARE “STORYBIRD” PARA
REALIZAR LA ESTRUCTURA DE DESENLACE EN LA PRODUCCIÓN DE CUENTO FANTÁSTICO

I DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Gerencia Regional de Educación : Arequipa**
1.2. Unidad de Gestión Educativa Local : Arequipa
1.3. Institución Educativa : I.E. 40160 Obdulio Barriga Vizcarra del distrito de Mollebaya, Arequipa
1.4. Grado : Sexto

II DESARROLLO

FECHA	PROPÓSITO	FASES	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS	TIEMPO
24.04.2017	Realizar el taller de N° 7 Aprendiendo a usar el software “storybird” para realizar la estructura de desenlace en la producción de cuento fantástico, en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. 40160 Obdulio Barriga Vizcarra del distrito de Mollebaya, Arequipa- 2017	Inicio	<p>Previa cortesía, se instará ubicarse en conjunto, se iniciara con la entrega de rótulos meta plan, se inducirá a los concurrentes para que respondan las interrogantes enlazadas con el aspecto de plasmar la estructura del desenlace para la producción de un cuento fantástico, luego se indicara que peguen la tarjeta en la pizarra. Consecutivamente se generalizará las réplicas, realizando una estructuración piramidal. (Saberes previos). Luego se desplegará el video “Realizando la estructura del desenlace de cuento fantástico.” Se compartirá predilecciones de los protagonistas en función de lo percibido. De seguida se indica el plan del taller “Aprendiendo a usar el software “Storybird” para plasmar la estructura de desenlace en la producción de cuento fantástico”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja • Cartulinas • Cinta adhesiva • Lapiceros • Plumones • Computadoras • Proyector multimedia • Videos • Software “Storybird • Hojas • Lapiceros 	10 minutos
		Desarrollo	<p>Nos desplazamos al salón de computación de la Institución Educativa; activarán los ordenadores y se estimulará a que exploren el software “Storybird”, en el este ambiente, ingresan su usuario y contraseña, luego dan clic en “borradores”, después escogen, “libros de imágenes” y allí optan el cuento que están concibiendo, entonces accionan el botón “más” que les accederá incorporar otra página en blanco donde seleccionan y arrastrarán imágenes a un flanco de la hoja y al otro flanco comienzan a escribir el desenredo de su cuento fantástico, en el que supondrán la forma en que repararán la situación problemática esbozada en el taller anterior. De esta manera estarán finiquitando con su cuento fantástico. Cada estudiante manifiesta cómo lo está plasmando y la docente propone la orientación y el apoyo que adviertan los estudiantes, en forma oportuna (Saberes en proceso).</p>		30 Minutos
		Finalización	<p>El fruto se almacenará al teclear la pestaña “guardar la salida” y prontamente se desdobra una ventana en la que ese debe presionar la pestaña: “mi historia no ha terminado todavía” y en último lugar hacer clic en la pestaña: “ir al pan de control. Y salen del software. Raudamente se entregará rótulos meta plan, se impulsará a los concurrentes para que repliquen las preguntas relacionadas con el aspecto de confeccionar la disposición del desenlace para la producción de un cuento fantástico, luego se indicara que peguen el rótulo en la pizarra. (Saberes adquiridos).</p>		10 Minutos

TALLER N° 8
APRENDIENDO A USAR EL SOFTWARE “STORYBIRD” PARA
PRECISAR EL TÍTULO EN LA PRODUCCIÓN DE CUENTO FANTÁSTICO

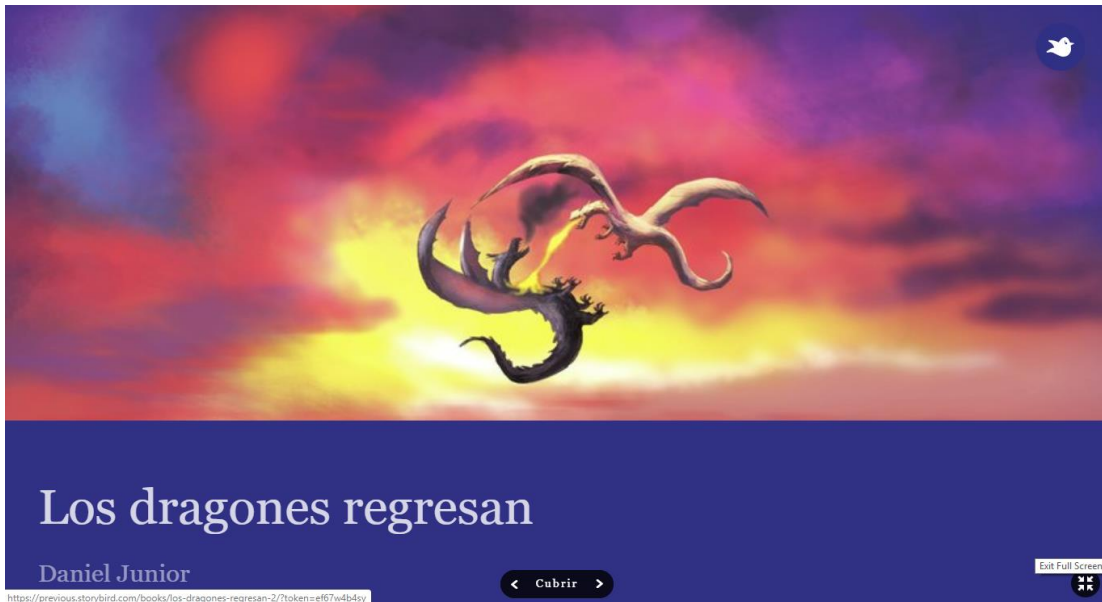
I DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Gerencia Regional de Educación : Arequipa**
1.2. Unidad de Gestión Educativa Local : Arequipa
1.3. Institución Educativa : I.E. 40160 Obdulio Barriga Vizcarra del distrito de Mollebaya, Arequipa
1.4. Grado : Sexto

II DESARROLLO

FECHA	PROPÓSITO	FASES	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS	TIEMPO
28.04.2017	Realizar el taller de N° 8, Aprendiendo a usar el software “storybird” para precisa el título en la producción de cuento fantástico, en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. 40160 Obdulio Barriga Vizcarra del distrito de Mollebaya, Arequipa- 2017	Inicio	Saludo preliminar, se requerirá situarse en junta, se principiará con la adjudicación de cédulas meta plan, se persuadirá a los concurrentes para que contesten las preguntas vinculadas con el aspecto de detallar el enunciado para la realización de un cuento fantástico, luego se señalará que peguen la cédula en la pizarra. De inmediato se socializarán las argumentaciones, efectuando una repartición piramidal. (Saberes previos) . Luego se enseñará el video “Precisando el título de un cuento fantástico.” Se compartirá ventajas de los protagonistas en función de lo observado. Posteriormente se dice el plan del taller “Aprendiendo a usar el software “Storybird” para formalizar el encabezamiento en la producción de cuento fantástico”.	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja • Cartulinas • Cinta adhesiva • Lapiceros • Plumones • Computadoras • Proyector multimedia • Videos • Software “Storybird • Hojas • Lapiceros 	10 minutos
		Desarrollo	Nos desplazamos al centro de cómputo de la Institución Educativa; encenderán los procesadores y se estimulará a que indaguen el software “Storybird”, en el presente ambiente, ingresan su usuario y contraseña, luego hacen clic en “borradores”, inmediatamente eligen, “libros de imágenes” y allí optan el cuento que están escribiendo, Exploran su cuento desde la primera página y lo examinan con diligencia, luego, según el tema, personajes, escenarios, tiempo, etc. Escriben una lista de posibles títulos, los cuales deben darles una idea acerca de lo que trata el cuento. Una vez elegido el título más apropiado para su cuento, lo escriben y en la parte inferior de la página, se les presenta cuatro íconos en los que aparecen otras formas de presentar el título del cuento y cada una de ellas desarrolla varias opciones de imágenes, colores, texturas, etc. a elegir según la creatividad ad cada una de los estudiantes. Cada estudiante manifiesta cómo lo está plasmando y la docente ofrece la orientación y el soporte que demanden los estudiantes, en forma eficaz (Saberes en proceso) .		30 Minutos
		Finalización	El producto se guardará al presionar la pestaña “salvar” luego “guardar la salida” y velozmente se desdobra una ventana en la que ese debe presionar la pestaña: “terminé, publica mi historia”, después la pestaña: en privado. A continuación, se opta la pestaña: esto es. “para entornos virtuales” o “para la escuela”, según se disponga a nivel de aula. Por último, de forma opcional, se puede caligrafiar un breve resumen del cuento, el mismo que será leído, una vez se publique el cuento o fantástico. Inmediatamente se entregará cédulas meta plan, se persuadirá a los participantes para que argumenten las preguntas relacionadas con el aspecto de precisar el título para la producción de un cuento fantástico , luego se indicará que peguen la cédula en la pizarra. (Saberes adquiridos) .		10 Minutos

EVIDENCIAS DE CUENTO FANTÁSTICO



Pulsa **Esc** para salir del modo de pantalla completa

Esta es una historia del futuro. Sucede en el año 2993.

En una tierra lejana, la gente era inmortal, no envejecía. Sólo morirán por el ataque de los dragones malvados.

Pero también existían dragones que eran amigos y amigos. Todas las personas querían tener un dragón bueno para que se produzca volando al espacio y la sirva de transporte.



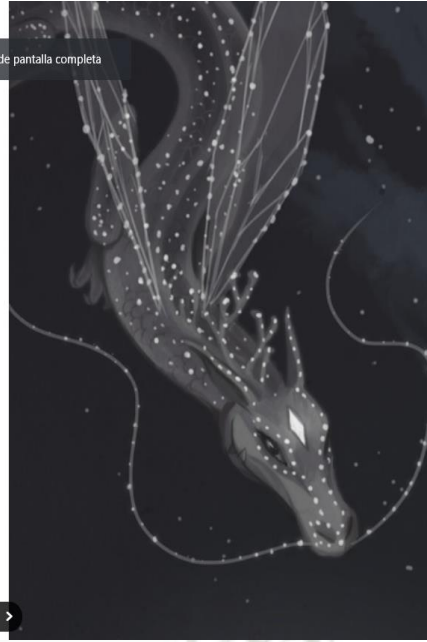
Pulsa  para salir del modo de pantalla completa

Las personas luchaban por tener un dragón, pero los dragones elegían a su amo.

Un día, un chico, de buenos sentimientos, llamado Evans, fue al espacio y ahí fue elegido por un dragón llamado Cinco. Se llamaba así porque tenía cinco poderes.

Este dragón era muy especial y listo. En vez de escupir sólo fuego, también escupía lava, hielo, agua, fuego y tormentas. El poder del fuego que escupía era el más fuerte.

Su poder estaba dividido en el tiempo. Esto le servirá para recuperar sus elementos.



< 2/4 >



Un día, Evans y Cinco fueron atacados por muchos dragones.

Evans luchó por meses junto a Cinco. Primero fue la lucha en la lucha cuerpo a cuerpo. El dragón ganó con ayuda de Evans.

Entonces sucedió algo mágico, Evans pudo escupir lava.

Luego, se enfrentaron a los otros dragones malvados que tenían poderes muy fuertes.

Cinco escupía agua y lava de Evans. Formar una prisión de piedra y ahí se encerraron a los otros dragones, pero Cinco estaba muy lastimado y murió.



Pulsa  para salir del modo de pantalla completa

Evans regresa a su pueblo. Desde entonces, el pueblo de Evans estaba libre de dragones malvados.

Finalmente, una noche en la que los humanos estaban reunidos, vieron en el cielo a unos dragones, tuvieron un resucitado y rodearon alrededor de una chica. Ella era la madre del dragón. Cinco y montada en su unicornio fue para traer a su hijo. Soplo unos polvos mágicos sobre su hijo y este resucito. Mi regreso a la tierra y le dijo a Evans: gracias por ayudarme a mis hermanos. Desde hoy seremos libres.

Todos los dragones fueron junto con la madre de Cinco y nunca más de ellos.



The logo of the Universidad Católica Santa María de los Andes is a circular emblem. It features a central shield with a cross, a crown, and a figure. The shield is surrounded by a banner with the text "UNIVERSIDAD CATOLICA SANTA MARIA" and the year "1961" at the bottom. The logo is rendered in a light gray color.

Aplicación de “Storybird” para la producción de cuentos románticos

TALLER N° 1

APRENDIENDO A USAR EL SOFTWARE “STORYBIRD” PARA ESCOGER TEMA EN LA PRODUCCIÓN DE CUENTO ROMÁNTICO

I DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Gerencia Regional de Educación** : Arequipa
1.2. Unidad de Gestión Educativa Local : Arequipa
1.3. Institución Educativa : I.E. 40160 Obdulio Barriga Vizcarra del distrito de Mollebaya, Arequipa
1.4. Grado : Sexto

II DESARROLLO

FECHA	PROPÓSITO	FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
05.05.2017	Realizar el taller de N° 1 Aprendiendo a usar el software “storybird” para escoger tema en la producción de cuento romántico, en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. 40160 Obdulio Barriga Vizcarra del distrito de Mollebaya, Arequipa- 2017	Inicio	Saludando de antemano, el docente investigador coloca el conjunto de tarjetas con palabras de animales y personas encima de la mesa El profesor selecciona una tarjeta y facilita la primera pista y el alumno que prediga la palabra gana 3 puntos, si no la adivina se lee la segunda pista y si la acierta gana 2 puntos, a la tercera se lleva 1 punto, La docente estará atenta y copiará las respuestas de los estudiantes en su ordenador (Saberes previos) proyectándose luego en el cañón multimedia. Luego de manera ordenada se colectivizará las respuestas. Inmediatamente se presentará el video “Escogiendo el tema de un cuento romántico.” Se compartirá beneficios de los protagonistas en función de lo contemplado. Seguidamente se indica el propósito del taller “Aprendiendo a usar el software “Storybird” para escoger tema en la producción de cuento romántico”.	<ul style="list-style-type: none"> • tarjetas • Palabras • Propósito • Computadoras • Proyector multimedia • Videos • Software “Storybird 	10 minutos
		Desarrollo	Nos transportaremos al centro de cómputo de la Institución Educativa; encenderán las computadoras y se estimulará a que exploren el software “Storybird”, en este entorno, seguirán el camino más fácil y directo para situar, diversos temas de cuento romántico, cada participante explicará cómo lo está realizando. También en algunos casos tendrán andamiaje, la docente orientara oportunamente. (Saberes en proceso).		30 Minutos
		Finalización	La utilidad se determinará, en los archivos guardados y/o la impresión del tema para la producción de un cuento romántico. Inmediatamente Leemos nuestras versiones de tema del cuento, y se comentan las distintas versiones. La profesora estará atenta y copiará las respuestas de los estudiantes en su procesador (Saberes adquiridos). Luego de manera sistematizada se compartirán las respuestas		10 Minutos

TALLER 2
APRENDIENDO A USAR EL SOFTWARE “STORYBIRD” PARA
ESCOGER PROTAGONISTAS EN LA PRODUCCIÓN DE CUENTO ROMÁNTICO

I DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Gerencia Regional de Educación : Arequipa**
1.2. Unidad de Gestión Educativa Local : Arequipa
1.3. Institución Educativa : I.E. 40160 Obdulio Barriga Vizcarra del distrito de Mollebaya, Arequipa
1.4. Grado : Sexto

II DESARROLLO

FECHA	PROPÓSITO	FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
08.05.2017	Realizar el taller de N° 2 Aprendiendo a usar el software “storybird” para escoger protagonista en la producción de cuento romántico, en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. 40160 Obdulio Barriga Vizcarra del distrito de Mollebaya, Arequipa- 2017	Inicio	Saludo inicial, el docente investigador entrega a los educandos un pliego con una tabla para escribir cuentos, que ofrece diversas posibilidades, y tiene la virtud de que puede ser utilizada en diversas situaciones. Si además coleccionamos todas las tablas fabricadas, esto se multiplica. En esta ocasión se puso adjetivos para trabajar este componente con los niños y las niñas, y que enriquece las descripciones de personajes. (Personaje - color – acción). Se coloca en el escritorio tres dados enormes de cartulina uno con personajes otro con colores y otro con acciones (verbos).Luego, por turnos componentes de los grupos lanzarán el primer dado para elegir el personaje, luego se dará el segundo dado para optar el color y luego el tercer dado para elegir la acción, se da un dado a cada grupo que tiene dibujos de personas, animales, tiran el dado y colocan el personaje, el otro dado se arrojará para la acción. El azar funciona apropiadamente con los niños/as, les da emoción ir descubriendo qué les sale en cada tirada, y se divierten mucho. En la tabla, irán anotando el personaje, el color, la acción. La docente estará atenta y reproducirá las respuestas de los estudiantes en su ordenador (Saberes previos) proyectándose luego en el cañón multimedia. Luego de forma sistematizada se discutirá las respuestas. Inmediatamente se visualizará el video “Escogiendo personajes de un cuento romántico.” Se compartirá intereses de los protagonistas en función de lo observado. Seguidamente se indica el propósito del taller “Aprendiendo a usar el software “Storybird” para escoger personajes en la producción de cuento romántico”.	Hoja bond • tablas • dados • imágenes • Computadoras • Proyector multimedia • Videos • Software “Storybird”	10 minutos
		Desarrollo	Iremos al centro de cómputo de la Institución Educativa; encenderán las computadoras y se invitara a que exploren el software “Storybird”, en la presente realidad, continuarán el camino más fácil y directo para localizar, numerosos personajes de cuento romántico, cada participante explicara cómo lo está realizando, la docente orientará oportunamente. (Saberes en proceso).		30 Minutos
		Finalización	La utilidad se demostrará, en los archivos guardados y/o la impresión de los personajes para la producción de un cuento romántico. La docente estará vigilante y copiará las respuestas de los estudiantes en su computadora (Saberes adquiridos). Luego de manera sistematizada se conversarán las respuestas		10 Minutos

TALLER N° 3
APRENDIENDO A USAR EL SOFTWARE “STORYBIRD” PARA
ESCOGER ESCENARIO EN LA PRODUCCIÓN DE CUENTO ROMÁNTICO

I DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Gerencia Regional de Educación : Arequipa**
1.2. Unidad de Gestión Educativa Local : Arequipa
1.3. Institución Educativa : I.E. 40160 Obdulio Barriga Vizcarra del distrito de Mollebaya, Arequipa
1.4. Grado : Sexto

II DESARROLLO

FECHA	PROPÓSITO	FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
12.05.2017	Realizar el taller de N° 3 Aprendiendo a usar el software “storybird” para escoger escenario en la producción de cuento romántico, en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. 40160 Obdulio Barriga Vizcarra del distrito de Mollebaya, Arequipa- 2017	Inicio	Al saludo inicial, el enseñante entregará al azar a cada concurrente un rótulo con una imagen referida a escoger escenario en la confección de un cuento romántico; cada estudiante capturará una figura de escenarios distintos para cuentos románticos y retendrá las imágenes, seguidamente otorgará a un colaborador una esferita de papel quien la lanzará a otro copartícipe para que manifieste el escenario que le tocó, y así continuamente. La docente estará pendiente y copiará las contestaciones de los estudiantes en su computador (Saberes previos) exhibiéndose luego en el cañón multimedia. Luego sistemáticamente se conversarán las respuestas. Inmediatamente se exhibirá el video “Escogiendo el escenario de un cuento romántico.” Se cooperarán intereses de los protagonistas en función de lo exhibido. Seguidamente se indica el propósito del taller “Aprendiendo a usar el software “Storybird” para escoger contexto en la producción de cuento romántico”.	<ul style="list-style-type: none"> • Pelotita de papel • tarjetas • imágenes • Propósito • Computadoras • Proyector multimedia • Videos • Software “Storybird 	10 minutos
		Desarrollo	Nos transportaremos al centro de ordenadores de la Institución Educativa; prenderán las computadoras y se exhortará a que exploren el software “Storybird”, en la presente realidad, seguirán el camino más fácil y directo para localizar, muchos escenarios de cuento romántico, cada colaborador explicará cómo lo está realizando Espera que los y las estudiantes respondan las preguntas y luego animalos a poner por escrito sus ideas. Requiere a los y las estudiantes que anoten su argumento sobre el escenario del cuento permite que los estudiantes tengan más ideas para anotar su texto. Has de este momento un espacio para la creatividad, leyendo su argumento y preguntando: ¿Que más pondrías? ¿Qué otra cosa sucederá en este escenario? ¿Dónde se encontrará? ¿Qué sucederá? Pídeles parar y revisar cómo está quedando el argumento. Exprésales que antes de seguir con una nueva idea, tienen que leer para darse cuenta si es eso lo que querían decir, si la idea está clara, si se entiende al leerla. Pregúntales: ¿Qué más quieres contar? ¿Has dicho todo lo que tenías intención de cifrar? Lo expresado en el párrafo anterior les permite a nuestros estudiantes regular y controlar el propio proceso de redacción. Sigue acompañando la redacción de los y las estudiantes, aclarando sus dudas y orientando que deben tener cuidado en seguir una secuencia en lo que cuentan. Cuando terminan de escribir, pídeles que vuelvan a leer todo su texto. Si no están de acuerdo con alguna palabra, expresarles que pueden eliminar y escribir la palabra que exprese lo que quieren decir. Mientras lo hacen se observa a cada uno de ellos. (Saberes en proceso).		30 Minutos
		Finalización	El beneficio se demostrará, en los archivos guardados y/o la impresión del escenario para la producción de un cuento romántico. Inmediatamente se entregará a un copartícipe la pelotita de papel quien la lanzará a otro copartícipe para que lea el texto que cifraron. La docente estará avizora y escribirá las respuestas de los estudiantes en su monitor (Saberes adquiridos). Luego ordenadamente se discutirán las respuestas		10 Minutos

TALLER N° 4
APRENDIENDO A USAR EL SOFTWARE “STORYBIRD” PARA
PRECISAR EL TIEMPO DE CUENTO ROMÁNTICO

I DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Gerencia Regional de Educación : Arequipa**
1.2. Unidad de Gestión Educativa Local : Arequipa
1.3. Institución Educativa : I.E. 40160 Obdulio Barriga Vizcarra del distrito de Mollebaya, Arequipa
1.4. Grado : Sexto

II DESARROLLO

FECHA	PROPÓSITO	FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
15.05.2017	Realizar el taller de N° 4 Aprendiendo a usar el software “storybird” para precisar el tiempo en la producción de cuento romántico, en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. 40160 Obdulio Barriga Vizcarra del distrito de Mollebaya, Arequipa- 2017	Inicio	Atenta venia, el enseñante investigador responden en forma hablada las siguientes cuestiones de las notas sobre un cuento que está en una cajita de cartón ¿Quiénes serán los personajes? ¿Dónde ocurrirá el cuento? ¿Qué expresaré primero? ¿Qué expresaré después? ¿Cómo cesará mi cuento? La docente estará atenta y reproducirá las respuestas de los estudiantes en su computadora (Saberes previos) proyectándose luego en el cañón multimedia plasmando un plan de escrito. Luego de manera sistematizada se socializará las respuestas. Inmediatamente se visualizará el video “Escribiendo un cuento romántico.” Se compartirá intereses en base a lo observado. Luego se indica la intención del taller “Aprendiendo a usar el software “Storybird” para la producción de cuento romántico	<ul style="list-style-type: none"> • Cajita de cartón fichas • Preguntas • Propósito • Computadoras • Proyector multimedia • Videos • Software “Storybird 	10 minutos
		Desarrollo	Nos iremos a la sede de computación de la Institución Educativa; encenderán las computadoras y se exhortará a que exploren el software “Storybird”, en el presente entomo, seguirán el camino más fácil y directo para localizar, diversos temas de cuento romántico, cada participante revelará cómo lo está plasmando., la docente orientara oportunamente. (Saberes en proceso). Conversa con los niños y niñas sobre el tema cuentos románticos, qué significa y cómo se aclara la amistad y el amor. Solicita a los estudiantes que formulen y den algunas otras nociones sobre los personajes respecto a las imágenes del software “Storybird, para presentar un texto de su cuento. Con estas acciones ayudamos a los estudiantes a que sepan obviamente cuáles son las particularidades del texto que van a manuscibir. Considerando lo que ven, manifiéstales que elijan el protagonista de su cuento luego otra imagen del lugar donde se desplegará su cuento luego elige la imagen para el nudo y el desenlace. Presenta etiquetas, para acordarse de las palabras o frases con que principia, prolonga o concluye un cuento. Invita a los colegiales a pensar en las palabras que utilizarán para nombrar a los protagonistas y sitios en el cuento. En cierta oportunidad... Un Día... De pronto... Finalmente. En una mañana.		30 Minutos
		Finalización	La utilidad se evidenciará, en los archivos almacenados y/o la impresión del tema para la realización de un cuento romántico. Evoca con ellos sobre lo realizado en la sesión y el porqué es importante planificar y organizar nuestras ideas antes de escribir el argumento, cuando terminan ordena que inspeccionen y lean lo que escribieron. Rápidamente cada participante elige un papelillo de colores que está en un bolso y se indica que los que sacaron los papelillos de color amarillo leerán su cuento. La instructiva se mantendrá atenta y transcribirá los títulos de los cuentos de los colegiales en su ordenador (Saberes adquiridos). Luego de manera sistematizada se compartirá las respuestas		10 Minutos

TALLER N° 5

APRENDIENDO A USAR EL SOFTWARE “STORYBIRD” PARA ESCOGER EL INICIO EN LA PRODUCCIÓN DE CUENTO ROMÁNTICO

I DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Gerencia Regional de Educación** : Arequipa
1.2. Unidad de Gestión Educativa Local : Arequipa
1.3. Institución Educativa : I.E. 40160 Obdulio Barriga Vizcarra del distrito de Mollebaya, Arequipa
1.4. Grado : Sexto

II DESARROLLO

FECHA	PROPÓSITO	FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
19.05.2017	Realizar el taller de N° 5, Aprendiendo a usar el software “storybird” para escoger el inicio en la producción de cuento romántico, en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. 40160 Obdulio Barriga Vizcarra del distrito de Mollebaya, Arequipa- 2017	Inicio	<p>Al saludo de comienzo, el profesor investigador distribuye postales con figuras de personajes, animales, personas, cosas, etc. apropiadas para concebir actores de un cuento romántico los niños optan una tarjeta que está puesta en una caja de cartón inventando información sobre lo que en ella se representa en una ficha . Así, si hemos elegido el personaje de la princesa podríamos hacer una ficha en la que concebiríamos su nombre, vida y qué le ha ocurrido en la vida, es decir, su biografía.</p> <p>La pedagoga estará vigilante y copiará las respuestas de los estudiantes en su computador (Saberes previos) exhibiéndose después en el cañón multimedia. Luego de sistemáticamente se discutirá las respuestas. Inmediatamente se presentará el video “Escogiendo los personajes de un cuento romántico.” Se cooperarán intereses de los protagonistas en función de lo visto. Raudamente se indica la intención del taller “Aprendiendo a usar el software “Storybird” para personajes en la producción de cuento romántico</p>	<ul style="list-style-type: none"> • tarjetas • fichas • colores • Propósito • Computadoras • Proyector multimedia • Videos • Software “Storybird 	10 minutos
		Desarrollo	<p>Nos iremos al centro de cómputo de la Institución Educativa; iniciarán los computadores y se inducirá a que inspeccionen el software “Storybird”, en el entorno en el que están, seguirán el camino más fácil y directo para localizar, diversos personajes de un cuento romántico, cada participante explicara cómo lo está realizando. Capta el sentido global de textos, poniendo nombres a los personajes presentados en el programa describiéndolos y creando comportamientos. También en algunos casos tendrán andamiaje, la pedagoga canalizará oportunamente. (Saberes en proceso).</p>		30 Minutos
		Finalización	<p>La utilidad se demostrará, en los archivos almacenados y/o la impresión del tema para la producción de un cuento romántico. Pronto un participante lee su producción e invita a otro participante para que también la producción de su personaje, y así continuamente. La pedagoga estará alerta y transcribirá las respuestas de los estudiantes en su computador (Saberes adquiridos). Así de manera sistematizada se socializará las respuestas.</p>		10 Minutos

TALLER N° 6

APRENDIENDO A USAR EL SOFTWARE “STORYBIRD” PARA LA ESTRUCTURA DEL NUDO EN LA PRODUCCIÓN DE CUENTO ROMÁNTICO

I DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Gerencia Regional de Educación** : Arequipa
1.2. Unidad de Gestión Educativa Local : Arequipa
1.3. Institución Educativa : I.E. 40160 Obdulio Barriga Vizcarra del distrito de Mollebaya, Arequipa
1.4. Grado : Sexto

II DESARROLLO

FECHA	PROPÓSITO	FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
22.05.2017	Realizar el taller de N° 6, Aprendiendo a usar el software “storybird” en la estructura de nudo en la producción de cuento romántico, en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. 40160 Obdulio Barriga Vizcarra del distrito de Mollebaya, Arequipa- 2017	Inicio	A la salutación inicial, la educadora conocedora realiza una dinámica llamada Érase una vez... el mundo al revés “Se establece crear una historia modificando algún cuento clásico con cartulinas de personajes de cuentos clásicos y figuras de animales, personas etc. En esto podemos elegir las cartulinas al azar o juiciosamente. Por ejemplo, imaginemos que elegimos el cuento de “Pinocho”. Comenzaríamos a relatarlo a la vez que estaríamos introduciendo los rótulos para variar el sentido de la historia. De esta forma, Pinocho podría ser un brujo de madera que vive en un castillo, cuando dice mentiras vuela sin querer. Gepetto puede ser tragado por una vaca, etc.	<ul style="list-style-type: none"> • tarjetas • Propósito • Computadoras • Proyector multimedia • Videos • Software “Storybird 	10 minutos
		Desarrollo	La educadora se mantendrá alerta y redactará las respuestas de los estudiantes en su ordenador (Saberes previos) exhibiéndose después en el cañón multimedia. Luego en forma ordenada se compartirán las contestaciones. Inmediatamente se presentará el video “Escogiendo el tema de un cuento romántico.” Se compartirá beneficios de los intérpretes en función de lo percibido. Seguidamente se demuestra el plan del taller “Aprendiendo a usar el software “Storybird” en la producción de cuento romántico”.		30 Minutos
		Finalización	Nos reubicaremos al centro de cómputo de la Institución Educativa; iniciarán las computadoras y se estimulará a que exploren el software “Storybird”, en este ámbito, seguirán el camino más fácil y directo para localizar, diversos temas de cuento romántico, cada participante hablará cómo lo está realizando Recordar que un cuento principia por la presentación (lugar y personaje), se prolonga con la descripción de un problema y termina con la solución del mismo. Debéis ser guías eficaces para que el cuento quede cerrado, pero ¡dejad volar la imaginación!, se trata de inventar historias románticas.(Saberes en proceso).		10 Minutos
			La utilidad se demostrará, en los archivos acumulados y/o pensar el tema para la producción de un cuento romántico., luego esos cuentos irán siendo contados al resto del alumnado en los días postreros preguntando. ¿Quién se acuerda...? Esto ayuda a la memoria, a reforzar la estructura de un cuento y a la expresión y comprensión oral . La docente estará atenta y copiará las respuestas de los estudiantes en su computadora (Saberes adquiridos). Luego de manera sistematizada se socializará las respuestas		

TALLER 7

APRENDIENDO A USAR EL SOFTWARE “STORYBIRD” PARA EL DESCENLACE DE CUENTO ROMÁNTICO

I DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Gerencia Regional de Educación** : Arequipa
1.2. Unidad de Gestión Educativa Local : Arequipa
1.3. Institución Educativa : I.E. 40160 Obdulio Barriga Vizcarra del distrito de Mollebaya, Arequipa
1.4. Grado : Sexto

II DESARROLLO

FECHA	PROPÓSITO	FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
26.05.2017	Realizar el taller de N° 7, Aprendiendo a usar el software “storybird” en el desenlace de la producción de cuento romántico, en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. 40160 Obdulio Barriga Vizcarra del distrito de Mollebaya, Arequipa-2017	Inicio	<p>Iniciando con un saludo, la experta investigadora reparte hojas a cada grupo indicándoles que lo fraccionen en tres partes, en las que expresarán través de tres esbozos la invención un cuento. Aporta ideas para la producción de textos grupales. Planifican la producción de los textos. Expresa la intención de sus textos. Emplea oraciones completas al dictar sus ideas. Corrige las repeticiones u omisiones. Sus dibujos guardan relación con el texto. Pone título a sus producciones.</p> <p>La experta debe mostrar al niño cómo se escribe, diciendo, lo que se sabe y lo que pensamos acerca del texto. La experta prestará atención y escribirá las respuestas de un grupo de estudiantes en su procesador (Saberes previos) proyectándose luego en el cañón multimedia. Luego estructuradamente se discutirán las respuestas. Inmediatamente se desplegará el video “un cuento romántico.” Se compartirá logros de los protagonistas en función de lo visto. Consecutivamente se enseña el propósito del taller “Aprendiendo a usar el software “Storybird” en la producción de cuento romántico. Luego procedemos a escribir en el cañón multimedia, es decir el docente es quien ejemplifica frente a los niños el proceso de producción de textos. Es importante recalcar que el niño también tiene participación en esta estrategia aportando ideas hacia el texto que escribe la experta. Posteriormente los niños deberán crear el texto de acuerdo a sus posibilidades.</p> <p>Nos ubicaremos en el centro de cómputo de la Institución Educativa; iniciarán los procesadores y se invitara a que exploren el software “Storybird”, en este ambiente, seguirán el camino más fácil y directo para localizar, diversos temas de cuento romántico, cada participante explicara cómo lo está realizando.).</p> <p>Esta estrategia es discurrida como una primera etapa en el proceso de aprendizaje de la escritura. Escritura libre y creativa. El propósito de esta estrategia es promover el pensamiento creativo y que los niños prueben expresarlo usando lo que conocen de la escritura. Lo que trata esta estrategia es que los niños intenten expresar su pensamiento escribiendo de la manera como creen que se escribe. De ahí que sus producciones eligiendo la imagen puedan hacer escrituras de manera libre y creativamente acerca de la imagen escogida dando importancia a la producción de textos y al nuevo enfoque comunicativo textual. (Saberes en proceso).</p> <p>La apreciación del avance de los niños fue persistente y se ejecutó mediante el instrumento guía de observación, así la evaluación no solo es para los niños sino también para la experta sobre su labor docente esto se realiza utilizando el instrumento de reflexión “Bitácora” y también se evaluará a los niños con una prueba de descargo (Lista de cotejo).</p> <p>La utilidad se demostrará, en los archivos almacenados y/o al imprimir el tema para la producción de un cuento romántico para conseguir que los niños produzcan textos de manera coherente y secuencial utilizando conectores lógicos y la estructura adecuada, con elevado nivel de producción con coherencia y secuencialidad, Luego de manera coordinada se discutirá las producciones (Saberes adquiridos).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas bond • Preguntas • Propósito • Computadoras • Proyector multimedia • Videos • Software “Storybird” 	15 minutos
		Desarrollo			30 Minutos
		Finalización			10 Minutos

TALLER N° 8

APRENDIENDO A USAR EL SOFTWARE “STORYBIRD” PARA ESCOGER EL TÍTULO EN LA PRODUCCIÓN DE CUENTO ROMÁNTICO

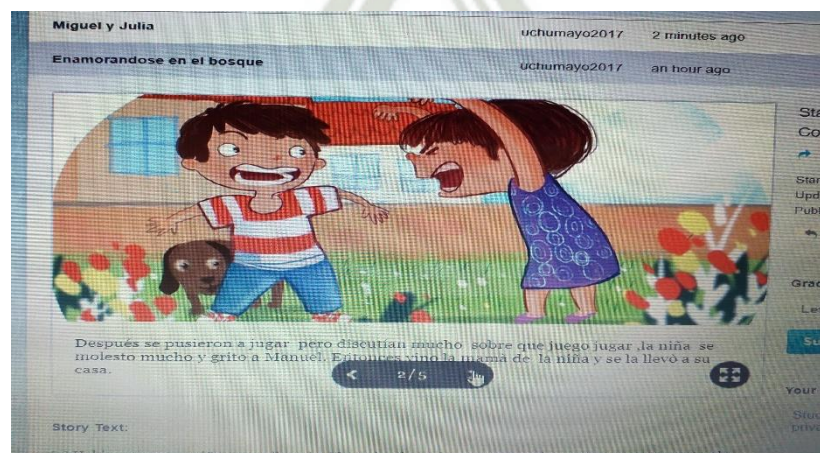
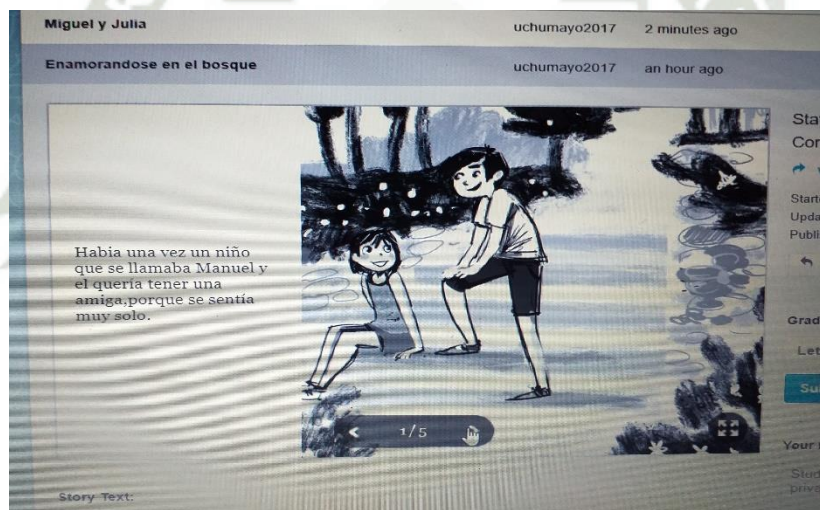
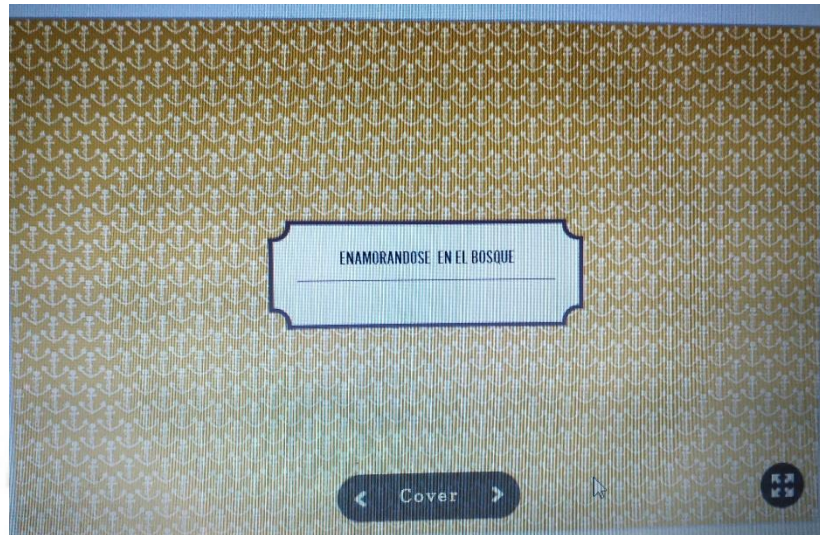
I DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Gerencia Regional de Educación** : Arequipa
1.2. Unidad de Gestión Educativa Local : Arequipa
1.3. Institución Educativa : I.E. 40160 Obdulio Barriga Vizcarra del distrito de Mollebaya, Arequipa
1.4. Grado : Sexto

II DESARROLLO

FECHA	PROPÓSITO	FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
29.05.2017	Realizar el taller de N° 8 Aprendiendo a usar el software “storybird” para escoger el título en la producción de cuento romántico, en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. 40160 Obdulio Barriga Vizcarra del distrito de Mollebaya, Arequipa- 2017	Inicio	<p>Se escriben, en membretes, las definiciones cortas de los inicios de un cuento corto y en la parte posterior se ubicará el título del cuento Se ponen en la mesa y boca arriba los membretes (que se vean todos). Por tiempos los alumnos van tomando membretes de la mesa y leyendo en voz alta las definiciones. El/la alumna(a) que lee la enunciación tiene que adivinar cuál será el título del cuento. Si no adivina la palabra pasa al siguiente alumno. Gana el/la alumna(a) que más membretes adivine.</p> <p>La maestra estará atenta y escribirá las respuestas de los estudiantes en su computadora (Saberes previos) y después se le proyectará en el cañón multimedia. Después de manera coordinada se compartirá las respuestas. Inmediatamente se presentará el video “Escogiendo el título de un cuento romántico.” Se discutirá acciones de los protagonistas en función de lo observado. Seguidamente se indica el propósito del taller “Aprendiendo a usar el software “Storybird” para escoger el título en la producción de cuento romántico”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • tarjetas • títulos de cuentos • Propósito • Computadoras • Proyector multimedia • Videos • Software “Storybird” 	10 minutos
		Desarrollo	<p>Iremos a la sala de computación de la Institución Educativa; encenderán las computadoras y se invitara a que exploren el software “Storybird”, en el presente ambiente, seguirán el camino más fácil y directo para localizar, diversos títulos de cuento romántico, cada contribuyente explicara cómo lo está plasmando. También en algunos casos tendrán plataforma, la maestra orientará oportunamente. (Saberes en proceso).</p>		30 Minutos
		Finalización	<p>La utilidad se demostrará, en los archivos almacenados y/o la impresión del título para la producción de un cuento romántico. Felicita a los estudiantes por su participación y el trabajo realizado en esta sesión en relación con el tema y brindar un mensaje, invita a los grupos a exponer su trabajo: La docente estará atenta y copiará las respuestas de los estudiantes en su computadora (Saberes adquiridos). Luego de manera sistematizada se socializará las respuestas</p>		10 Minutos

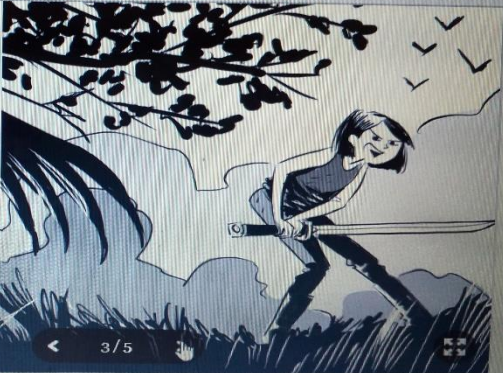
EVIDENCIAS DE PRODUCCIÓN DE CUENTO ROMÁNTICO



Miguel y Julia uchumayo2017 2 minutes ago

Enamorandose en el bosque uchumayo2017 an hour ago


Entonces la mamá de la niña se la llevó a acampar entonces hicieron una fogata ,cuando estaban conversando un hombre tauro quiso atacarlas ,la niña quiso defenderse con una espada ,pero no podía con el hombre tauro, en ese preciso momento salió Manuel que estaba detras de un árbol y disparó al hombre tauro .



3 / 5

Sto
Co
Sta
Upd
Pub
Gra
Le
St
Your
Situ

Finalmente ya era el día para que se case Julia y antes de eso escribió una carta que decía que ella y Miguel sean felices era como un sueño para ella y se casaron tuvieron sus hijitos y vivieron felices por siempre.



5 / 5



**Aplicación de “Storybird” para la
producción de cuentos de
ciencia ficción**

TALLER N° 1

APRENDIENDO A USAR EL SOFTWARE “STORYBIRD” PARA ESCOGER TEMA EN LA PRODUCCIÓN DE CUENTO DE CIENCIA FICCIÓN

I DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Gerencia Regional de Educación** : Arequipa
1.2. Unidad de Gestión Educativa Local : Arequipa
1.3. Institución Educativa : I.E. 40160 Obdulio Barriga Vizcarra del distrito de Mollebaya, Arequipa
1.4. Sección : sexto grado

II DESARROLLO

FECHA	PROPÓSITO	FASES	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS	TIEMPO
05.06.2017	Realizar el taller de N° 1 Aprendiendo a usar el software “storybird” para escoger tema en la producción de cuento de ciencia ficción, en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. 40160 Obdulio Barriga Vizcarra del distrito de Mollebaya, Arequipa- 2017	Inicio	Saludando inicialmente, se instará ubicarse en asamblea, se con arrancará entregando tarjetas meta plan, se exhortará a los coparticipes para que respondan las preguntas respecto de escoger tema para la obtención de un cuento sobre ciencia ficción, luego se orientará a que peguen la tarjeta en la pizarra. Consecutivamente se compartirán las contestaciones, realizando una configuración piramidal. (Saberes previos) . Luego se observará el video “Escogiendo el tema de un cuento de ciencia ficción.” Se compartirá provechos de los protagonistas en función de lo percibido. A la postre se indica el propósito del taller “Aprendiendo a usar el software “Storybird” para escoger tema en la producción de cuento de ciencia ficción”.	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja • Cartulinas • Cinta adhesiva • Lapiceros • Plumones • Computadoras • Proyector multimedia • Videos • Software “Storybird • Hojas • Lapiceros 	10 minutos
		Desarrollo	Iremos al centro de cómputo de la Institución Educativa; iniciarán los ordenadores y se animará a que exploren el software “Storybird”, ingresando a través de google, la palabra “Storybird narraciones”, luego escriben su usuario y contraseña, una vez en este ambiente, abren la pestaña. “crear” y visualizarán una serie de imágenes que les ayudará a elegir diversos temas de cuento de ciencia ficción , cada participante declarará cómo lo está trabajando. También en algunos casos tendrán estructuración la maestra orientara oportunamente. (Saberes en proceso) . Toman apuntes escritos de su avance.		30 Minutos
		Finalización	El producto se almacenará en una carpeta creada con el nombre del estudiante bajo el nombre “Tema del cuento de ciencia ficción”. Inmediatamente se entregará tarjetas meta plan, se exhortará a los participantes para que respondan las interrogaciones relacionadas con el aspecto de optar tema para la producción de un cuento de ciencia ficción , luego se indicara que adhieran la tarjeta en la pizarra. (Saberes adquiridos) .		10 Minutos

TALLER N° 2

APRENDIENDO A USAR EL SOFTWARE “STORYBIRD” PARA IMAGINAR PROTAGONISTAS EN LA PRODUCCIÓN DE CUENTO DE CIENCIA FICCIÓN

I DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Gerencia Regional de Educación** : Arequipa
1.2. Unidad de Gestión Educativa Local : Arequipa
1.3. Institución Educativa : I.E. 40160 Obdulio Barriga Vizcarra del distrito de Mollebaya, Arequipa
1.4. Grado : Sexto

II DESARROLLO

FECHA	PROPÓSITO	FASES	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS	TIEMPO
09.06.2017	Realizar el taller de N° 2, Aprendiendo a usar el software “storybird” para imaginar protagonistas en la producción de cuento de ciencia ficción, en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. 40160 Obdulio Barriga Vizcarra del distrito de Mollebaya, Arequipa- 2017	Inicio	A la salutación inicial, se requerirá ubicarse en junta, se empezará dando fichas meta plan, se inducirá a los partícipes a que manifiesten las preguntas relacionadas al aspecto de figurarse a los protagonistas en la realización de un cuento de ciencia ficción, en seguida se sugerirá que peguen la tarjeta en la pizarra. Continuadamente se compartirá las contestaciones, formando una repartición piramidal. (Saberes previos) . Luego se mirará el video “Imaginando protagonistas de un cuento de ciencia ficción.” Se cooperarán intereses de los protagonistas en función de lo visto. Posteriormente se comunica la intención del taller “Aprendiendo a usar el software “Storybird” para imaginar protagonistas en la producción de cuento de ciencia ficción”.	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja • Cartulinas • Cinta adhesiva • Lapiceros • Plumones • Computadoras • Proyector multimedia • Videos • Software “Storybird • Hojas • Lapiceros 	10 minutos
		Desarrollo	Saldremos al centro de computadores de la Institución Educativa; iniciarán los ordenadores, Buscan el Software Storybird en el internet, inscriben su usuario y contraseña, luego, abren la pestaña. “crear” y visualizarán una serie de imágenes que les permitirán escoger a los personajes que sintieron como los protagonistas del cuento de ciencia ficción , cada participante hablará sobre cómo lo está realizando. Igualmente, en algunos casos tendrán soporte, la maestra canalizará pertinientemente. (Saberes en proceso) . Llevaran un registro escrito de su avance en el programa storybird		30 Minutos
		Finalización	El producto se constatará, en los archivos guardados en la carpeta de cada uno de los estudiantes, con el calificativo: escenario del cuento de ciencia ficción, Prestamente se transferirá postales meta plan, a los participantes se les indicará que respondan las preguntas relacionadas con el aspecto de escoger protagonistas para la producción de un cuento de ciencia ficción , luego se hará que peguen las postales en la pizarra. (Saberes adquiridos) . Podrán socializar sus ideas y aceptaran sugerencias nuevas que ayuden a mejorar su producción.		10 Minutos

TALLER N° 3
APRENDIENDO A USAR EL SOFTWARE “STORYBIRD” PARA
INVENTAR ESCENARIOS EN LA PRODUCCIÓN DE CUENTO DE CIENCIA FICCIÓN

I DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Gerencia Regional de Educación : Arequipa**
1.2. Unidad de Gestión Educativa Local : Arequipa
1.3. Institución Educativa : I.E. 40160 Obdulio Barriga Vizcarra del distrito de Mollebaya, Arequipa
1.4. Grado : Sexto

II DESARROLLO

FECHA	PROPÓSITO	FASES	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS	TIEMPO
12.06.2017	Realizar el taller de N° 3 Aprendiendo a usar el software “storybird” para inventar escenarios en la producción de cuento de ciencia ficción, en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. 40160 Obdulio Barriga Vizcarra del distrito de Mollebaya, Arequipa- 2017	Inicio	Al saludo preliminar, se requiriera situarse en conjunto, se aleccionará con la entrega de tarjetas meta plan, se impulsará a los coparticipes para que manifiesten las preguntas concernidas con el aspecto de inventar escenarios para la producción de un cuento de ciencia ficción, luego se indicará que peguen la tarjeta en la pizarra. Próximamente se colectivizará las respuestas, efectuando una distribución piramidal. (Saberes previos) . Luego se programará una visita a la biblioteca y observaran diferentes cuentos del mismo género para realizar la actividad “Inventando escenarios de un cuento de ciencia ficción.” Se compartirá utilidades de los intérpretes en función de estar a la mira. Subsiguientemente se indica la intención del taller “Asimilando a usar el software “Storybird” para concebir escenarios en la manufactura de cuento de ciencia ficción”.	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja • Cartulinas • Cinta adhesiva • Lapiceros • Plumones • Computadoras • Proyector multimedia • Videos • Software “Storybird • Hojas • Lapiceros 	10 minutos
		Desarrollo	Nos destinamos al centro de cómputo de la Institución Educativa; prenderán las computadoras, Buscan el Software Storybird en el internet, ingresan su usuario y contraseña, luego, abren la pestaña. “crear” y visualizarán una serie de imágenes que les permitirán elegir los escenarios del cuento de ciencia ficción , cada participante explicara cómo lo está realizando. También en algunos casos tendrán andamiaje, la docente orientara oportunamente. (Saberes en proceso) . Toman apuntes de su avance.		30 Minutos
		Finalización	El producto se patentizará, en los archivos almacenados con las imágenes que prefirieron, bajo el nombre de escenario del cuento de ciencia ficción. Inmediatamente se entregará tarjetas meta plan, se exhortara a los participantes para que respondan las preguntas relacionadas con el aspecto de inventar escenarios para la producción de un cuento de ciencia ficción , luego se indicara que peguen la tarjeta en la pizarra. (Saberes adquiridos) . Los que desean socializan su avance y aceptan aportaciones de sus compañeros.		10 Minutos

TALLER N° 4

APRENDIENDO A USAR EL SOFTWARE “STORYBIRD” PARA PRECISAR EL TIEMPO EN LA PRODUCCIÓN DE CUENTO DE CIENCIA FICCION

I DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Gerencia Regional de Educación** : Arequipa
1.2. Unidad de Gestión Educativa Local : Arequipa
1.3. Institución Educativa : I.E. 40160 Obdulio Barriga Vizcarra del distrito de Mollebaya, Arequipa
1.4. Grado : Sexto

II DESARROLLO

FECHA	PROPÓSITO	FASES	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS	TIEMPO
16.06.2017	Realizar el taller de N° 4 Aprendiendo a usar el software “storybird” para precisar el tiempo en la producción de cuento de ciencia ficción, en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. 40160 Obdulio Barriga Vizcarra del distrito de Mollebaya, Arequipa- 2017	Inicio	Saludo preámbulo, se solicitará ubicarse en asamblea, se iniciara con la entrega de tarjetas meta plan, se exhortara a los participantes para que respondan las preguntas relacionadas con el aspecto de precisar el tiempo para la realización de un cuento de ciencia ficción, luego se encauzará a que fijen la ficha en la pizarra. Seguidamente se discutirán las contestaciones, realizando una distribución piramidal. (Saberes previos) . Luego se tendrán un conversatorio sobre las películas de ciencia ficción que hayan podido mirar y en base a este conversatorio detallarán el tiempo para su cuento de ciencia ficción.” Se compartirá provechos de los protagonistas en función de lo visto. Al momento se dice el propósito del taller “Aprendiendo a usar el software “Storybird” para precisar el tiempo en la producción de cuento de ciencia ficción”.	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja • Cartulinas • Cinta adhesiva • Lapiceros • Plumones • Computadoras • Proyector multimedia • Videos • Software “Storybird • Hojas • Lapiceros 	10 minutos
		Desarrollo	Iremos caminando al centro de cómputo de la Institución Educativa; iniciarán los computadores y se estimulará a que exploren el software “Storybird”, ingresan su usuario y contraseña, luego abre la pestaña “crear” y escogen imágenes correspondidas a precisar el tiempo de cuento de ciencia ficción , cada participante socializará cómo lo está realizando. También en algunos casos tendrán soporte, la pedagoga enfocará oportunamente. (Saberes en proceso) . Registran de forma escrita sus avances.		30 Minutos
		Finalización	El producto se demostrará, en los archivos guardados con el nombre de cada estudiante, bajo el nombre de: tiempo en que acaecerá el cuento de ciencia ficción. Inmediatamente se entregarán fichas meta plan, se exhortara a los participantes para que contesten las preguntas concernidas con el aspecto de precisar el tiempo para la producción de un cuento de ciencia ficción , luego se indicara que peguen la ficha en la pizarra. (Saberes adquiridos) . Los que desean socializan su producción y aceptan sugerencias.		10 Minutos

TALLER N° 5

APRENDIENDO A USAR EL SOFTWARE “STORYBIRD” PARA ESCRIBIR LA ESTRUCTURA DE INICIO EN LA PRODUCCIÓN DE CUENTO DE CIENCIA FICCIÓN

I DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Gerencia Regional de Educación : Arequipa**
1.2. Unidad de Gestión Educativa Local : Arequipa
1.3. Institución Educativa : I.E. 40160 Obdulio Barriga Vizcarra del distrito de Mollebaya, Arequipa
1.4. Grado : Sexto

II DESARROLLO

FECHA	PROPÓSITO	FASES	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS	TIEMPO
19.06.2017	Realizar el taller de N° 5 Aprendiendo a usar el software “storybird” para elaborar la estructura del nudo en la producción de cuento de ciencia ficción, en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. 40160 Obdulio Barriga Vizcarra del distrito de Mollebaya, Arequipa- 2017	Inicio	Como inicio se hace el saludo, se requerirá ubicarse en agrupación, se iniciará con la entrega de rótulos meta plan, se exhortará a los participantes para que respondan las preguntas relacionadas con el punto de escribir la estructura de inicio para la producción de un cuento de ciencia ficción, luego se señalará que peguen el rótulo en la pizarra. Consecutivamente se discutirán las respuestas, efectuando una repartición piramidal. (Saberes previos). Prontamente se enseñará un organizador visual acerca de la estructura del cuento y dialogan acerca de cómo se debe escribir el “inicio de un cuento de ciencia ficción.” Se compartirá incumbencias de los protagonistas en función de lo observado. Seguidamente se indica el propósito del taller “Aprendiendo a usar el software “Storybird” para escribir la estructura de inicio en la producción de cuento de ciencia ficción”.	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja • Cartulinas • Cinta adhesiva • Lapiceros • Plumones • Computadoras • Proyector multimedia • Videos • Software “Storybird • Hojas • Lapiceros 	10 minutos
		Desarrollo	Salimos al centro de cómputo de la Institución Pedagógica; encenderán las máquinas y se invitará a que exploren el software “Storybird”, en el entorno actual, ingresan su usuario y contraseña, luego, entrarán a la pestaña “crear”, dan clic en la imagen que optaron para el tema de su cuento, Luego, se expande la ventana “usar este arte”, allí hacen clic. Posteriormente, seleccionan la pestaña “libro ilustrado” y al instante se encuentran con la primera página del libro, que se va dividida en dos espacios, una para jalar las imágenes que eligieron en los talleres anteriores y el otro espacio, para escribir el inicio de su cuento, según. Escriben la estructura del inicio de su cuento teniendo en cuenta el tema, protagonistas, escenario y tiempo que adoptaron e los talleres anteriores. Cada estudiante explica cómo lo está formalizando y la instructiva brinda la orientación y el apoyo que soliciten los estudiantes, en forma adecuada (Saberes en proceso). Registran sus avances . El producto se archivará con un título provisional, haciendo clic en la pestaña “guardar”, e inmediatamente se abre la ventana en la que aparece la opción “no he terminado todavía” se selecciona la misma y el inicio del cuento queda guardado. Se entrega rótulos meta plan, se persuadirá a los participantes para que respondan las preguntas relacionadas con el aspecto de escribir la estructura de inicio para la producción de un cuento de ciencia ficción , luego se indicara que peguen la tarjeta en la pizarra. (Saberes adquiridos). Los niños que desean comunican sus ideas y aceptan las sugerencias de sus compañeros		30 Minutos
		Finalización			10 Minutos

TALLER N° 6

APRENDIENDO A USAR EL SOFTWARE “STORYBIRD” PARA ELABORAR LA ESTRUCTURA DE NUDO EN LA PRODUCCIÓN DE CUENTO DE CIENCIA FICCION

I DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Gerencia Regional de Educación** : Arequipa
1.2. Unidad de Gestión Educativa Local : Arequipa
1.3. Institución Educativa : I.E. 40160 Obdulio Barriga Vizcarra del distrito de Mollebaya, Arequipa
1.4. Grado : Sexto

II DESARROLLO

FECHA	PROPÓSITO	FASES	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS	TIEMPO
23.06.2017	Realizar el taller de N° 6 Aprendiendo a usar el software “storybird” para elaborar la estructura del nudo en la producción de cuento de ciencia ficción, en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. 40160 Obdulio Barriga Vizcarra del distrito de Mollebaya, Arequipa- 2017	Inicio	Saludando, primeramente, se solicitará ubicarse en comunidad, se dará inicio distribuyendo fichas meta procedimiento, se impulsará a los participantes para que arguyan las preguntas relacionadas con el aspecto de elaborar la estructura del nudo para la realización de un cuento de ciencia ficción, allí mismo se indicará que fijen la ficha en la pizarra. Consecutivamente se hablarán las respuestas, plasmando un repartimiento piramidal. (Saberes previos) . Después se presentará el video “Elaborando la estructura del nudo de un cuento de ciencia ficción.” Se discutirán predilecciones de los intérpretes en función de lo observado. Seguidamente se indica a la intención del taller “Aprendiendo a usar el software “Storybird” para confeccionar la ordenación del nudo en la producción de cuento fantástico”.	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja • Cartulinas • Cinta adhesiva • Lapiceros • Plumones • Computadoras • Proyector multimedia • Videos • Software “Storybird • Hojas • Lapiceros 	10 minutos
		Desarrollo	Acudimos al centro de computadoras de la Institución Educativa; activarán las computadoras y se demandará a que exploren el software “Storybird”, en el presente dominio, ingresan su usuario y contraseña, luego dan clic en la pestaña “crear”, posteriormente, dan clic en la pestaña “borradores”, allí optan, “libros de imágenes” y seleccionan el cuento que están escribiendo, entonces pulsan el botón “más” que les accederá incluir otra página vacía donde prefieren y arrastrarán imágenes a un lado de la hoja y al otro lado empiezan a escribir el nudo de su cuento de ciencia ficción, en el que razonarán la situación problemática que le ocurrirá al intérprete del cuento de ciencia ficción, según el tema elegido. Cada estudiante explica cómo lo está cumpliendo y la maestra ofrece la orientación y el apoyo que demanden los estudiantes, de manera acertada (Saberes en proceso) . Registan sus avances .		30 Minutos
		Finalización	El beneficio se asegurará al presionar la pestaña “guardar la salida” e inmediatamente se despliega una ventana en la que ese tiene que presionar la pestaña: “mi historia no ha terminado todavía” y finalmente hacer clic en la pestaña: “ir al pan de control. Y salen del software. Raudamente se entregará fichas meta procedimiento, se referirá a los participantes para que respondan las preguntas con el aspecto de elaborar la estructura del nudo para la producción de un cuento de ciencia ficción, luego se indicará que peguen la ficha en la pizarra. (Saberes adquiridos) . Socializan sus avances y aceptan sugerencias .		10 Minutos

TALLER N° 7
APRENDIENDO A USAR EL SOFTWARE “STORYBIRD” PARA
REALIZAR LA ESTRUCTURA DE DESENLAJE EN LA PRODUCCIÓN DE CUENTO DE CIENCIA FICCION

I DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Gerencia Regional de Educación : Arequipa**
1.2. Unidad de Gestión Educativa Local : Arequipa
1.3. Institución Educativa : I.E. 40160 Obdulio Barriga Vizcarra del distrito de Mollebaya, Arequipa
1.4. Sección : Sexto grado

II DESARROLLO

FECHA	PROPÓSITO	FASES	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS	TIEMPO
26.06.2017	Realizar el taller de N° 7, Aprendiendo a usar el software “storybird” para realizar la estructura de desenlace en la producción de cuento de ciencia ficción, en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. 40160 Obdulio Barriga Vizcarra del distrito de Mollebaya, Arequipa- 2017	Inicio	Comenzando con el saludo, se pedirá colocarse en asamblea, se iniciará con el suministro de cartulinas meta plan, se persuadirá a los participantes para que contesten las preguntas concernidas con el aspecto de realizar la estructura del desenlace para la producción de un cuento de ciencia ficción, luego se orientará a que peguen el rótulo en la pizarra. Continuadamente se discutirán las respuestas, efectuando una colocación piramidal. (Saberes previos) . Al momento se presentará el organizador visual de la estructura del cuento y características del desenlace del cuento de ciencia ficción.” Se participará beneficios de los protagonistas en función de lo contemplado. Consecutivamente se dice el objetivo del taller “Aprendiendo a usar el software “Storybird” para plasmar la estructura de desenlace en la producción de cuento de ciencia ficción”.	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja • Cartulinas • Cinta adhesiva • Lapiceros • Plumones • Computadoras • Proyector multimedia • Videos • Software “Storybird • Hojas • Lapiceros 	10 minutos
		Desarrollo	Partimos al centro de cómputo de la Institución Educativa; prenderán los procesadores y se indicará a que exploren el software “Storybird”, en el entorno actual, ingresan su usuario y contraseña, pronto hacen clic en “borradores”, de próximo eligen, “libros de imágenes” y allí escogen el cuento que están escribiendo, en este momento pulsan el botón “más” que les permitirá incluir otra página vacía donde seleccionan y arrastrarán imágenes a un costado de la hoja y al otro lado inician a escribir el desenlace de su cuento de ciencia ficción, en el que pensarán la forma en que solucionará la situación problemática planteada en el taller preliminar. En este contexto estarán concluyendo con su cuento de ciencia ficción. Cada estudiante explica cómo lo está formalizando y la docente manifiesta la orientación y el andamio que requieran los estudiantes, en forma oportuna (Saberes en proceso) . Siguen con su registro . El producto se guardará al oprimir la pestaña “guardar la salida” e inmediatamente se despliega una ventana en la que se debe presionar la pestaña: “mi historia no ha terminado todavía” y por último dar clic en la pestaña: “ir al pan de control. Y salen del software. pronto se entregará cartulinas meta plan, los participantes serán estimulados para que repliquen las preguntas relacionadas con el aspecto de elaborar la estructura del desenlace para la producción de un cuento de ciencia ficción, rápidamente se indicara que peguen la cartulina en la pizarra. (Saberes adquiridos) . Los que desean socializan los avances de su cuento y aceptan sugerencias.		30 Minutos
		Finalización			10 Minutos

TALLER N° 8

APRENDIENDO A USAR EL SOFTWARE “STORYBIRD” PARA PRECISAR EL TÍTULO EN LA PRODUCCIÓN DE CUENTO DE CIENCIA FICCIÓN

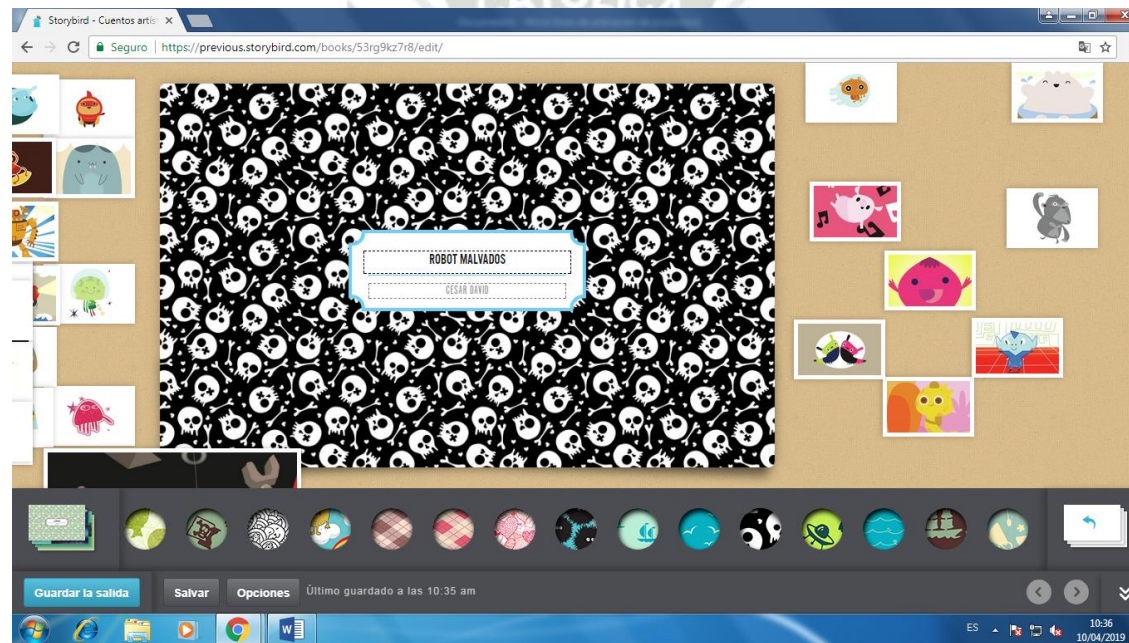
I DATOS INFORMATIVOS

1.1. Gerencia Regional de Educación	: Arequipa
1.2. Unidad de Gestión Educativa Local	: Arequipa
1.3. Institución Educativa	: I.E. 40160 Obdulio Barriga Vizcarra del distrito de Mollebaya, Arequipa
1.4. Sección	: sexto grado

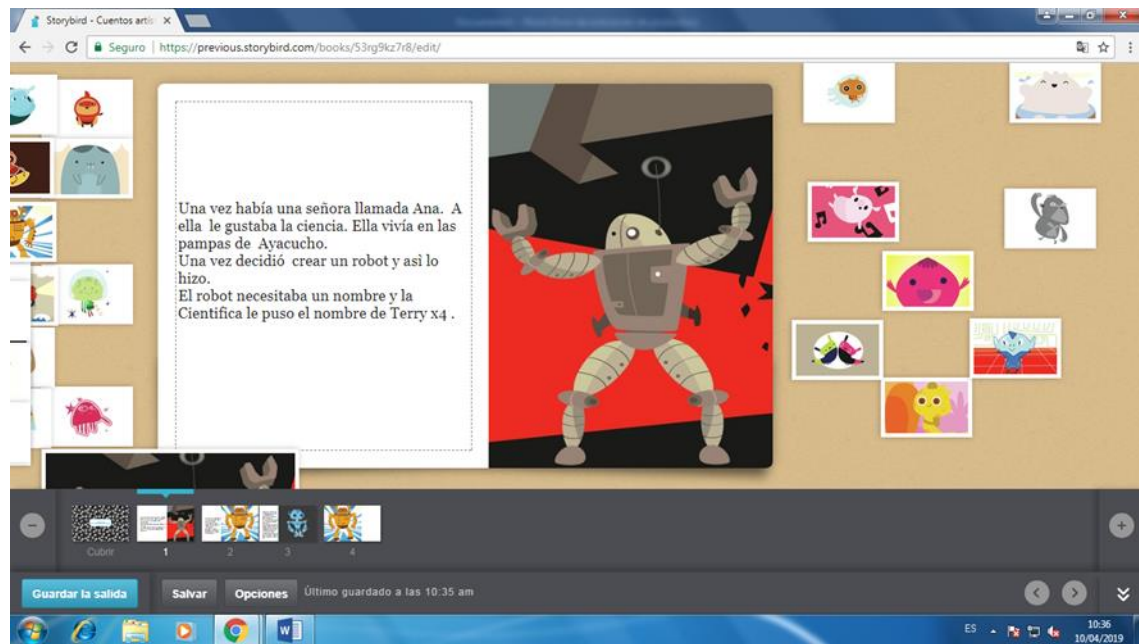
II DESARROLLO

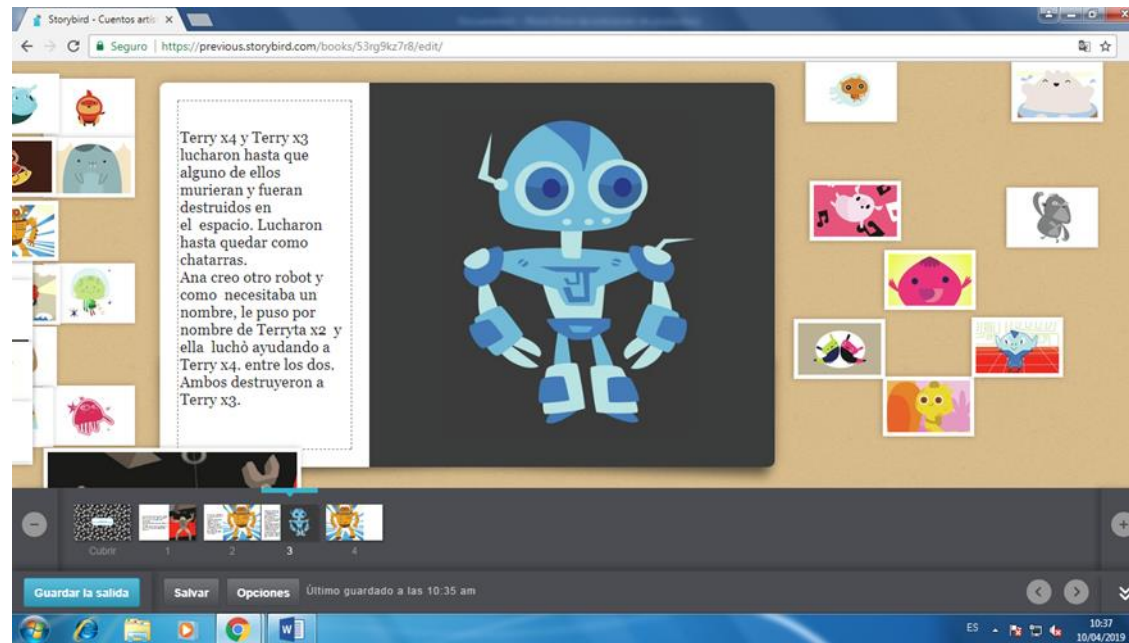
FECHA	PROPÓSITO	FASES	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS	TIEMPO
30.06.2017	Realizar el taller de N° 8, Aprendiendo a usar el software “storybird” para precisa el título en la producción de cuento de ciencia ficcion, en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. 40160 Obdulio Barriga Vizcarra del distrito de Mollebaya, Arequipa- 2017	Inicio	<p>Previo el saludo, se pedirá situarse en junta, se empezará con la repartición de notas meta plan, se impulsará a los participantes para que respondan las interrogantes relacionadas al sentido de precisar el título para la obtención de un cuento de ciencia ficción, luego se orientará a que peguen la nota en la pizarra. Velozmente se socializará las objeciones, realizando una colocación piramidal. (Saberes previos). Al momento se proyectará el video “Precisando el título de un cuento de ciencia ficción.” Se compartirá necesidades de los protagonistas de acuerdo a lo observado. Al punto se menciona el propósito del taller “Aprendiendo a usar el software “Storybird” para precisar el título en la producción de cuento de ciencia ficción”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja • Cartulinas • Cinta adhesiva • Lapiceros • Plumones • Computadoras • Proyector multimedia • Videos • Software “Storybird • Hojas • Lapiceros 	10 minutos
		Desarrollo	<p>Nos vamos al centro de ordenadores de la Institución Educativa; iniciarán los ordenadores y se estimulará a que exploren el software “Storybird”, en el entorno concerniente, colocan su usuario y contraseña, de próximo hacen clic en “borradores”, en continuidad eligen, “libros de imágenes” y aquí escogen el cuento que están escribiendo, Revisan su cuento desde la primera página y lo leen con esmero, al momento, según el tema, personajes, escenarios, tiempo, etc. Rubrican una serie de posibles títulos, a los que deben darles una idea aproximada de lo que dice el cuento. Una vez predestinado el título más apropiado para su cuento, lo transcriben y en la parte inferior de la página, miran cuatro íconos en los que surgen diferentes formas de revelar el título del cuento y cada una de ellas presenta varias opciones de imágenes, colores, texturas, etc. a adoptar según la creatividad de cada uno de los colegiales. Cada colegial explica cómo lo está formalizando y la pedagoga ofrece la orientación y el apoyo que pidan los estudiantes, en forma pertinente (Saberes en proceso). Revisamos la estructura, gramática coherencia y cohesión de nuestro cuento.</p>		30 Minutos
		Finalización	<p>El producto se conservará al presionar la pestaña “salvar” luego “guardar la salida” e inminentemente se abre una ventana en la que ese debe presionar la pestaña: “terminé, publica mi historia”, al instante la pestaña: en privado. A la postre, se opta la pestaña: esto es. “para entornos virtuales” o “para la escuela”, según se concluya a nivel de aula. En último lugar, en forma opcional, se puede escribir un breve resumen del cuento, el mismo que será leído, una vez se publique el cuento de ciencia ficción. Inmediatamente se entregará notas meta plan, se exhortará a los participantes para que respondan las preguntas relacionadas con el aspecto de precisar el título para la producción de un cuento de ciencia ficción, luego se indicará que peguen la etiqueta en la pizarra. (Saberes adquiridos). Se compartirán los cuentos entre los compañeros del salón.</p>		10 Minutos

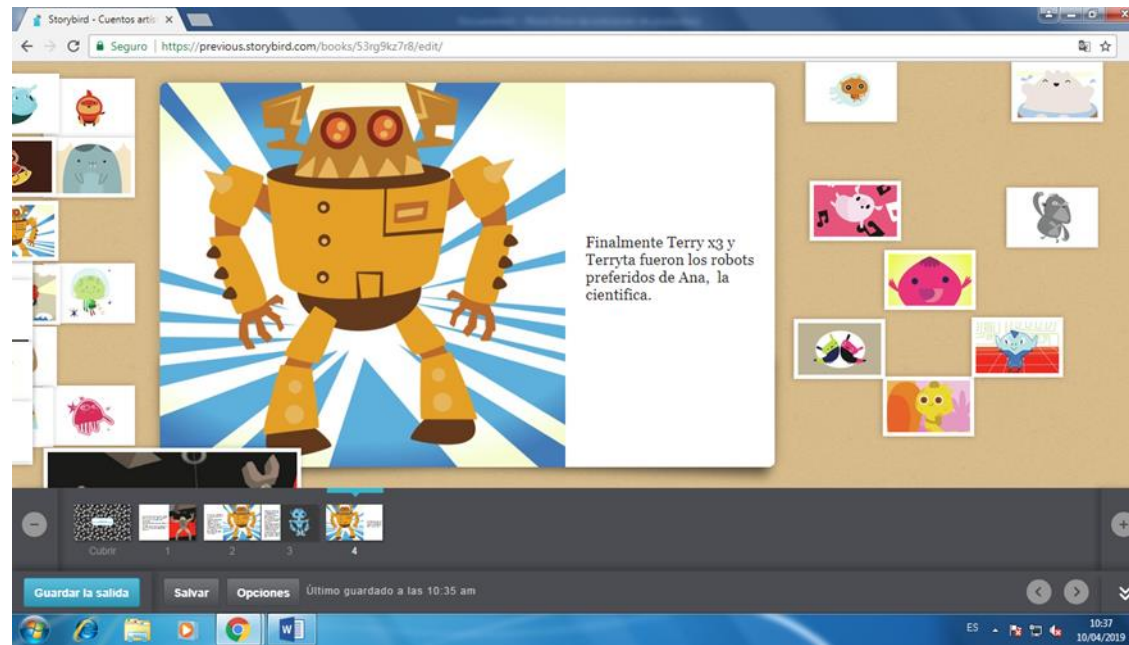
EVIDENCIAS DE CIENCIA FICCIÓN











ANEXO 3 "A"

MATRIZ DE RESULTADOS: PRUEBA DE ENTRADA Y DE SALIDA
VARIABLE DEPENDIENTE: PRODUCCIÓN DE CUENTOS

U.A	PRUEBA DE ENTRADA								Total	PRUEBA DE SALIDA								Total
	INDICADOR 1: PRODUCCIÓN DE CUENTO FANTÁSTICO									INDICADOR 1: PRODUCCIÓN DE CUENTO FANTÁSTICO								
	ÍTEMES									ÍTEMES								
	¿Para producir un cuento fantástico, qué tema elegirías?	¿Cómo imaginas a los protagonistas de tu cuento fantástico?	¿Qué escenografías inventarías para producir tu cuento fantástico?	¿En qué tiempo se encontrarían los personajes de tu cuento fantástico?	¿Cómo empezarías a escribir la estructura de inicio de tu cuento fantástico?	¿Qué escribirías para la estructura del nudo para el cuento fantástico?	¿Cómo escribirías la estructura del desenlace para el cuento fantástico?	¿Qué título le pondrías a tu cuento fantástico?		¿Para producir un cuento fantástico, qué tema elegirías?	¿Cómo imaginas a los protagonistas de tu cuento fantástico?	¿Qué escenografía inventarías para producir tu cuento fantástico?	¿En qué tiempo se encontrarían los personajes de tu cuento fantástico?	¿Cómo empezarías a escribir la estructura de inicio de tu cuento fantástico?	¿Qué escribirías para la estructura del nudo para el cuento fantástico?	¿Cómo escribirías la estructura del desenlace para el cuento fantástico?	¿Qué título le pondrías a tu cuento fantástico?	
1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8			
1.	1	1	1	2	1	1	1	1	9	3	3	3	3	3	3	3	3	24
2.	2	1	1	1	1	1	1	1	9	3	3	3	3	3	3	3	3	24
3.	4	3	3	3	3	3	4	3	25	4	3	3	3	3	4	4	3	26
4.	1	1	1	1	1	1	1	1	8	3	3	3	3	3	3	3	3	24
5.	1	2	1	1	1	1	1	1	9	3	3	3	3	3	3	3	3	24
6.	1	1	1	1	1	1	1	1	8	4	3	4	3	3	3	3	3	26
7.	1	1	1	1	1	2	1	1	9	3	3	3	3	3	3	3	3	24
8.	1	1	1	2	1	1	1	1	9	3	3	3	3	3	3	3	3	24
9.	2	1	1	1	1	1	1	1	9	4	4	3	3	3	3	3	3	26
10.	1	1	1	1	1	1	1	1	8	3	3	3	3	3	3	3	3	24
11.	4	3	3	3	3	4	3	3	25	4	3	3	3	3	4	3	3	25
12.	1	1	1	1	1	1	1	1	8	4	4	3	3	3	4	3	3	26
13.	4	3	3	3	3	4	3	3	25	4	3	3	3	3	4	3	3	25
14.	3	2	2	3	3	2	3	2	20	3	2	2	3	2	3	2	2	20
15.	1	1	1	1	1	1	1	1	8	4	4	3	3	4	4	3	3	27
16.	1	1	1	1	1	1	1	1	8	4	4	3	3	3	4	3	3	26
17.	1	9	1	1	1	1	1	1	9	4	4	3	3	3	4	4	3	27
18.	2	1	1	1	1	1	1	1	9	4	4	3	3	3	4	3	3	26
19.	1	1	1	1	1	1	1	1	8	4	4	3	3	3	4	3	3	26
20.	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	24
21.	1	1	1	1	1	1	1	1	8	2	2	2	2	2	2	2	2	16
22.	1	1	1	1	1	1	1	1	8	2	2	2	2	2	2	2	2	16
23.	3	2	2	2	3	2	3	2	19	3	2	2	2	3	2	3	2	19
24.	1	1	1	1	1	1	1	1	8	2	2	2	2	2	2	2	2	16
25.	1	1	1	1	1	1	1	1	8	2	2	2	2	2	2	2	2	16
26.	3	2	2	2	3	2	3	3	20	3	2	2	2	3	2	3	3	20
27.	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	1	1	8
28.	2	1	1	1	1	1	1	1	9	2	1	1	1	1	1	1	1	9

Fuente: Cédula de entrevista 2017

Ítems	Puntaje	Total	Baremo
8	Muy bueno (4) Bueno (3) Regular (2) Malo (1)	32	25 - 32 17 - 24 9 - 16 1 - 8

ANEXO 3 “B”

MATRIZ DE RESULTADOS: PRUEBA DE ENTRADA Y DE SALIDA
VARIABLE DEPENDIENTE: PRODUCCIÓN DE CUENTOS

U.A	PRUEBA DE ENTRADA								Total	PRUEBA DE SALIDA								Total
	INDICADOR 2: PRODUCCIÓN DE CUENTO ROMÁNTICO									INDICADOR 2: PRODUCCIÓN DE CUENTO ROMÁNTICO								
	ÍTEMS									ÍTEMS								
	¿Para producir un cuento romántico, qué tema elegirías?	¿Cómo imaginas a los protagonistas de tu cuento romántico?	¿Qué escenografías inventarías para producir tu cuento romántico?	¿En qué tiempo se encontrarían los personajes de tu cuento romántico?	¿Cómo empezarías a escribir la estructura de inicio de tu cuento romántico?	¿Qué escribirías para la estructura del nudo de tu cuento romántico?	¿Cómo escribirías la estructura del desenlace de tu cuento romántico?	¿Qué título le pondrías a tu cuento romántico?		¿Para producir un cuento romántico, qué tema elegirías?	¿Cómo imaginas a los protagonistas de tu cuento romántico?	¿Qué escenografías inventarías para producir tu cuento romántico?	¿En qué tiempo se encontrarían los personajes de tu cuento romántico?	¿Cómo empezaría a escribir la estructura de inicio de tu cuento romántico?	¿Qué escribirías para la estructura del nudo de tu cuento romántico?	¿Cómo escribirías la estructura del desenlace de tu cuento romántico?	¿Qué título le pondrías a tu cuento romántico?	
1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8			
1.	1	1	1	1	1	1	1	1	8	3	3	4	3	3	4	4	3	26
2.	2	1	1	1	1	1	1	1	9	4	4	3	4	4	4	3	4	30
3.	1	1	1	1	1	1	1	1	8	3	3	3	3	3	4	3	3	24
4.	3	3	3	3	3	4	3	3	25	4	4	3	3	3	4	3	3	26
5.	1	1	1	1	1	1	1	1	8	3	3	3	3	3	4	3	3	24
6.	1	1	1	1	1	1	1	1	8	3	3	3	3	3	4	3	3	24
7.	3	2	2	2	3	2	3	2	19	4	3	4	3	4	3	3	4	28
8.	1	1	1	1	1	1	1	1	8	3	3	3	3	3	4	3	3	24
9.	1	1	1	1	1	1	1	1	8	3	3	3	3	3	4	3	3	24
10.	3	2	2	2	3	2	3	3	20	4	4	3	3	3	4	3	3	26
11.	1	1	1	1	1	1	1	1	8	3	3	3	3	3	4	3	3	24
12.	1	1	1	1	1	1	1	1	8	3	3	3	3	3	4	3	3	24
13.	1	1	1	1	1	1	1	1	8	4	4	3	3	3	4	3	3	26
14.	1	1	2	1	1	1	1	1	9	4	4	3	3	3	4	3	3	26
15.	1	1	1	1	1	1	1	1	8	3	3	3	3	3	4	3	3	24
16.	1	1	1	1	1	1	1	1	8	3	3	3	3	3	4	3	3	24
17.	1	1	1	2	1	1	1	1	9	3	3	3	3	3	4	3	3	24
18.	1	1	1	1	1	1	1	1	8	4	3	4	3	4	3	3	4	28
19.	1	1	1	1	1	1	1	1	8	3	3	3	3	3	4	3	3	24
20.	3	2	2	2	3	2	2	2	18	4	4	3	3	3	4	3	3	26
21.	1	1	1	1	1	1	1	1	8	3	3	3	3	3	4	3	3	24
22.	1	1	1	1	1	1	1	1	8	2	2	2	2	2	2	2	2	16
23.	2	1	1	1	1	1	1	1	9	4	3	4	3	4	3	3	4	28
24.	1	1	1	1	1	1	1	1	8	2	2	2	2	2	2	2	2	16
25.	1	1	1	1	1	1	1	1	8	2	2	2	2	2	2	2	2	16
26.	1	2	1	1	1	1	1	1	9	4	3	4	3	4	3	3	4	28
27.	1	1	1	1	1	1	1	1	8	3	3	3	3	3	4	3	3	24
28.	1	1	1	1	1	1	1	1	8	4	3	4	3	4	3	3	4	28

Fuente: Cédula de entrevista 2017

Ítems	Puntaje	Total	Baremo
8	Muy bueno (4) Bueno (3) Regular (2) Malo (1)	32	25 - 32 17 - 24 9 - 16 1 - 8

ANEXO 3 "C"

MATRIZ DE RESULTADOS: PRUEBA DE ENTRADA Y DE SALIDA

VARIABLE DEPENDIENTE: PRODUCCIÓN DE CUENTOS

U.A	PRUEBA DE ENTRADA								Total	PRUEBA DE SALIDA								Total
	INDICADOR 3: PRODUCCIÓN DE CUENTO DE CIENCIA FICCIÓN									INDICADOR 3: PRODUCCIÓN DE CUENTO DE CIENCIA FICCIÓN								
	ÍTEMES									ÍTEMES								
	¿Para producir un cuento de ciencia ficción, qué tema elegirías?	¿Cómo imaginas a los protagonistas de tu cuento de ciencia ficción?	¿Qué escenografías inventarías para producir tu cuento de ciencia ficción?	¿En qué tiempo se encontrarían los personajes tu cuento de ciencia ficción?	¿Cómo empezarías a escribir la estructura de tu cuento de ciencia ficción?	¿Qué escribirías para la estructura del nudo para tu cuento romántico?	¿Cómo escribirías la estructura del desenlace para tu cuento de ciencia ficción?	¿Qué título le pondrías a tu cuento de ciencia ficción?		¿Para producir un cuento de ciencia ficción, qué tema elegirías?	¿Cómo imaginas a los protagonistas de tu cuento de ciencia ficción?	¿Qué escenografías inventarías para producir tu cuento de ciencia ficción?	¿En qué tiempo se encontrarían los personajes tu cuento de ciencia ficción?	¿Cómo empezaría a escribir la estructura de inicio de tu cuento de ciencia ficción?	¿Qué escribirías para la estructura del nudo para tu cuento romántico?	¿Cómo escribirías la estructura del desenlace para tu cuento de ciencia ficción?	¿Qué título le pondrías a tu cuento de ciencia ficción?	
1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8			
1.	3	3	2	2	3	2	3	3	21	3	3	3	3	3	3	3	3	24
2.	1	1	1	1	1	1	1	1	8	4	4	3	4	4	4	3	4	30
3.	1	1	1	1	1	1	1	1	8	3	3	3	3	3	4	3	3	24
4.	1	1	1	1	1	1	1	1	8	4	4	3	3	3	4	3	3	26
5.	1	1	2	1	1	1	1	1	9	3	3	3	3	3	4	3	3	24
6.	1	1	1	1	1	1	1	1	8	3	3	3	3	3	4	3	3	24
7.	1	1	1	1	1	1	1	1	8	4	3	4	3	4	3	3	4	28
8.	1	1	1	2	1	1	1	1	9	3	3	3	3	3	4	3	3	24
9.	1	1	1	1	1	1	1	1	8	3	3	3	3	3	4	3	3	24
10.	1	1	1	1	1	1	1	1	8	3	3	3	3	3	3	3	3	24
11.	3	2	2	2	3	2	2	3	19	3	3	3	3	3	4	3	3	24
12.	1	1	1	1	1	1	1	1	8	3	3	3	3	3	4	3	3	24
13.	1	1	1	1	1	1	1	1	8	4	4	3	3	3	4	3	3	26
14.	2	1	1	1	1	1	1	1	9	4	4	3	3	3	4	3	4	27
15.	4	3	3	3	3	4	3	3	25	3	3	3	3	3	4	3	3	24
16.	1	1	1	1	1	1	1	1	8	3	3	3	3	3	4	3	3	24
17.	1	2	1	1	1	1	1	1	9	3	3	3	3	3	4	3	3	24
18.	1	1	1	1	1	1	1	1	8	4	4	4	3	4	3	3	4	29
19.	1	1	1	1	1	1	1	1	8	3	3	3	3	3	4	3	3	24
20.	1	1	1	1	1	1	1	1	8	4	4	4	3	3	4	3	3	26
21.	2	1	1	1	1	1	1	1	9	3	3	3	3	3	4	3	3	24
22.	1	1	1	1	1	1	1	1	8	2	2	2	2	2	2	2	2	16
23.	4	3	3	3	3	4	3	3	25	4	4	4	3	4	3	4	4	30
24.	1	1	1	1	1	1	1	1	8	2	2	2	2	2	2	2	2	16
25.	4	3	3	3	3	4	3	3	25	2	2	2	2	2	2	2	2	16
26.	3	2	2	2	3	2	3	2	19	4	3	4	3	4	3	3	4	28
27.	1	1	1	1	1	1	1	1	8	3	3	3	3	3	4	3	3	24
28.	1	1	1	1	1	1	1	1	8	4	4	4	4	4	4	4	4	32

Fuente: Cédula de entrevista 2017

Ítems	Puntaje	Total	Baremo
8	Muy bueno (4) Bueno (3) Regular (2) Malo (1)	32	25 - 32 17 - 24 9 - 16 1 - 8

ANEXO N° 4 VALIDACIÓN

MATRIZ DE VALIDACIÓN A JUICIO DE EXPERTO DE LA VARIABLE DEPENDIENTE: PRODUCCIÓN DE CUENTOS

ENUNCIADO: APLICACIÓN DE STORYBIRD PARA LA PRODUCCIÓN DE CUENTOS, EN ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. 40160 OBDULIO BARRIGA VIZCARRA DEL DISTRITO DE MOLLEBAYA, AREQUIPA- 2017
AUTORAS: Meléndez Cáceres Libia Olinda, Neyra Dongo Sandra Herminia, Soto Velarde Rosario Patricia

VARIABLE	INDICADORES	SUBINDICADORES	ÍTEMES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES	
				Relación entre la variable e indicador		Relación entre la variable, indicador y subindicador		Relación entre el subindicador e ítem		Relación entre el ítem y la opción de respuesta			
				Si	No	Si	No	Si	No	Si	No		
PRODUCCIÓN DE CUENTOS significa integrar ideas que incluyan escoge el tema, protagonistas, inventar personajes, inventar escenarios, inventar situaciones, y precisar el título del cuento, que pueden ser reales o inventados, a través del uso de herramientas tecnológicas comunicativas (Inasa, 2010).	Cuento fantástico	Escoge tema para el cuento fantástico.	¿Para producir un cuento fantástico, qué tema eliges?	✓		✓		✓		✓			
		Imagina protagonistas para el cuento fantástico.	¿Cómo imaginas a los protagonistas de tu cuento fantástico?	✓		✓		✓		✓			
		Inventa escenografía para el cuento fantástico.	¿Qué escenografía inventas para producir tu cuento fantástico?	✓		✓		✓		✓			
		Precisa tiempo para el cuento fantástico.	¿En qué tiempo se encuentran los personajes de tu cuento fantástico?	✓		✓		✓		✓			
		Escribe la estructura de inicio para el cuento fantástico.	¿Cómo empezaste a escribir la estructura de inicio de tu cuento fantástico?	✓		✓		✓		✓			
		Elabora la estructura del nudo para el cuento fantástico.	¿Qué escribiste para la estructura del nudo para el cuento fantástico?	✓		✓		✓		✓			
		Realiza la estructura del desenlace para el cuento fantástico.	¿Cómo escribiste la estructura del desenlace para el cuento fantástico?	✓		✓		✓		✓			
		Precisa el título del cuento fantástico.	¿Qué título le pones a tu cuento fantástico?	✓		✓		✓		✓			
		Cuento realístico	Escoge tema para el cuento realístico.	¿Para producir un cuento realístico, qué tema eliges?	✓		✓		✓		✓		
	Imagina protagonistas para el cuento realístico.		¿Cómo imaginas a los protagonistas de tu cuento realístico?	✓		✓		✓		✓			
	Inventa escenografía para el cuento realístico.		¿Qué escenografía inventas para producir tu cuento realístico?	✓		✓		✓		✓			
	Precisa tiempo para el cuento realístico.		¿En qué tiempo se encuentran los personajes tu cuento realístico?	✓		✓		✓		✓			
	Escribe la estructura de inicio para el cuento realístico.		¿Cómo empezaste a escribir la estructura de inicio de tu cuento realístico?	✓		✓		✓		✓			
	Elabora la estructura del nudo para el cuento realístico.		¿Qué escribiste para la estructura del nudo para tu cuento realístico?	✓		✓		✓		✓			
	Realiza la estructura del desenlace para el cuento realístico.		¿Cómo escribiste la estructura del desenlace para tu cuento realístico?	✓		✓		✓		✓			
	Precisa el título del cuento realístico.		¿Qué título le pones a tu cuento realístico?	✓		✓		✓		✓			
	Cuento de ciencia ficción		Escoge tema para el cuento de ciencia ficción.	¿Para producir un cuento de ciencia ficción, qué tema eliges?	✓		✓		✓		✓		
		Imagina protagonistas para el cuento de ciencia ficción.	¿Cómo imaginas a los protagonistas de tu cuento de ciencia ficción?	✓		✓		✓		✓			
		Inventa escenografía para el cuento de ciencia ficción.	¿Qué escenografía inventas para producir tu cuento de ciencia ficción?	✓		✓		✓		✓			
		Precisa tiempo para el cuento de ciencia ficción.	¿En qué tiempo se encuentran los personajes tu cuento de ciencia ficción?	✓		✓		✓		✓			
		Escribe la estructura de inicio para el cuento de ciencia ficción.	¿Cómo empezaste a escribir la estructura de inicio de tu cuento de ciencia ficción?	✓		✓		✓		✓			
		Elabora la estructura del nudo para el cuento de ciencia ficción.	¿Qué escribiste para la estructura del nudo para tu cuento realístico?	✓		✓		✓		✓			

RESULTADOS DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

1. DENOMINACIÓN DEL INSTRUMENTO: Cédula de Entrevista (Prueba de Entrada y Prueba de Salida)
2. UNIDADES DE ESTUDIO: 28 Estudiantes del sexto grado de educación primaria
3. APRECIACIÓN: Estoy de acuerdo con la relación entre variable, indicadores, subindicadores e ítems de estudio.



FIRMA DEL EVALUADOR
Magister Mary Luz Canaza Zamata

**MATRIZ DE VALIDACIÓN A JUICIO DE EXPERTO DE LA VARIABLE
DEPENDIENTE: PRODUCCIÓN DE CUENTOS**

**ENUNCIADO: APLICACIÓN DE STORYBIRD PARA LA PRODUCCIÓN DE CUENTOS, EN ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA 40160 OBDULIO BARRIGA VIZCARRA DEL DISTRITO DE MOLLEBAYA, AREQUIPA- 2017**

AUTORAS: Meléndez Cáceres Lúbia Olinda. Neyra Dongo Sandra Herminia. Soto Velarde Rosario Patricia

VARIABLE	INDICADORES	SUBINDICADORES	ÍTEMES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES
				Relación entre la variable e indicador		Relación entre la variable, indicador y subindicador		Relación entre el subindicador e ítems		Relación entre el ítems y la opción de respuesta		
				Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
PRODUCCIÓN DE CUENTOS significa, imaginar ideas que incluyen escoger el tema, protagonistas, inventar escenografías, precisar el tiempo escribir la estructura de inicio, nudo, desenlace, y precisar el título del cuento, que pueden ser reales o imaginarios, a través de unidades lingüísticas comunicativas (Melo, 2010).	Cuento fantástico	Escoge tema para el cuento fantástico.	¿Para producir un cuento fantástico, qué tema elegirías?	X		X		X		X		
		Imagina protagonistas para el cuento fantástico.	¿Cómo imaginas a los protagonistas de tu cuento fantástico?	X		X		X		X		
		Inventa escenografías para el cuento fantástico.	¿Qué escenografías inventarías para producir tu cuento fantástico?	X		X		X		X		
		Precisa tiempo para el cuento fantástico.	¿En qué tiempo se encontrarían los personajes de tu cuento fantástico?	X		X		X		X		
		Escribe la estructura de inicio para el cuento fantástico.	¿Cómo empezarías a escribir la estructura de inicio de tu cuento fantástico?	X		X		X		X		
		Elabora la estructura del nudo para el cuento fantástico.	¿Qué escribirías para la estructura del nudo para el cuento fantástico?	X		X		X		X		
		Realiza la estructura del desenlace para el cuento fantástico.	¿Cómo escribirías la estructura del desenlace para el cuento fantástico?	X		X		X		X		
	Precisa el título del cuento fantástico.	¿Qué título le pondrías a tu cuento fantástico?	X		X		X		X			
	Cuento romántico	Escoge tema para el cuento romántico.	¿Para producir un cuento romántico, qué tema elegirías?	X		X		X		X		
		Imagina protagonistas para el cuento romántico.	¿Cómo imaginas a los protagonistas de tu cuento romántico?	X		X		X		X		
		Inventa escenografías para el cuento romántico.	¿Qué escenografías inventarías para producir tu cuento romántico?	X		X		X		X		
		Precisa tiempo para el cuento romántico.	¿En qué tiempo se encontrarían los personajes tu cuento romántico?	X		X		X		X		
		Escribe la estructura de inicio para el cuento romántico.	¿Cómo empezarías a escribir la estructura de inicio de tu cuento romántico?	X		X		X		X		
		Elabora la estructura del nudo para el cuento romántico.	¿Qué escribirías para la estructura del nudo para tu cuento romántico?	X		X		X		X		
		Realiza la estructura del desenlace para el cuento romántico.	¿Cómo escribirías la estructura del desenlace para tu cuento romántico?	X		X		X		X		
	Precisa el título del cuento romántico.	¿Qué título le pondrías a tu cuento romántico?	X		X		X		X			
	Cuento de ciencia ficción	Escoge tema para el cuento de ciencia ficción.	¿Para producir un cuento de ciencia ficción, qué tema elegirías?	X		X		X		X		
		Imagina protagonistas para el cuento de ciencia ficción.	¿Cómo imaginas a los protagonistas de tu cuento de ciencia ficción?	X		X		X		X		
		Inventa escenografías para el cuento de ciencia ficción.	¿Qué escenografías inventarías para producir tu cuento de ciencia ficción?	X		X		X		X		
		Precisa tiempo para el cuento de ciencia ficción.	¿En qué tiempo se encontrarían los personajes tu cuento de ciencia ficción?	X		X		X		X		
		Escribe la estructura de inicio para el cuento de ciencia ficción.	¿Cómo empezarías a escribir la estructura de inicio de tu cuento de ciencia ficción?	X		X		X		X		
		Elabora la estructura del nudo para el cuento de ciencia ficción.	¿Qué escribirías para la estructura del nudo para tu cuento romántico?	X		X		X		X		
		Realiza la estructura del desenlace para el cuento de ciencia ficción.	¿Cómo escribirías la estructura del desenlace para tu cuento de ciencia ficción?	X		X		X		X		
	Precisa el título del cuento de ciencia ficción.	¿Qué título le pondrías a tu cuento de ciencia ficción?	X		X		X		X			

RESULTADOS DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

- DENOMINACIÓN DEL INSTRUMENTO:** Cédula de Entrevista (Prueba de Entrada y Prueba de Salida)
- UNIDADES DE ESTUDIO:** 24 Estudiantes del sexto grado de educación primaria
- APRECIACIÓN:** Estoy de acuerdo con la relación entre variable, indicadores, subindicadores e ítems de estudio.

ANEXO 5

FICHA DEL CONSEJO NACIONAL DE CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA (CONCYTEC)

Scopus Preview
Author search Sources
?
🏠
Create account Sign in

Author details

Gutierrez-Aguilar, Olger Albino

Affiliation(s): [Universidad Católica de Santa María, Arequipa, Peru](#) [View more](#) ▼

Subject area: [Computer Science](#) [Social Sciences](#) [Engineering](#)

Documents by author: **3**

Total citations: **1** by 1 document

h-index: **1**

Document and citation trends:

3 Documents Cited by 1 document 9 co-authors Topics

Preview users can view an author's latest 10 documents. [View 63 references](#) >

[Set document alert](#)

Document title	Authors	Year	Source	Cited by
The Transition from high school to university: Identifying internal and external factors for a successful transition in peruvian students of Architecture and Engineering	Duche-Perez, A.B., Paredes-Quispe, F.M., Gutierrez-Aguilar, O.A.	2019	EDUNINE 2019 - 3rd IEEE World Engineering Education Conference: Modern Educational Paradigms for Computer and Engineering Career, Proceedings	0
Implications of storybird to promote the writing of poems graphics on the basis of the interpretation of images in the institutions of primary and secondary level of Perú	Gutierrez Aguilar, O.A., Salas Valdivia, L.C.	2018	Proceedings - 13th Latin American Conference on Learning Technologies, LACLO 2018	0
Learning objects to strengthen learning. experience in regular basic education in Perú	Villalba-Condori, K.O., Sayco, S.E.C.C., Deco, C., (...), García-Peñalvo, F.J., Aguilar, O.A.G.	2018	Proceedings - 13th Latin American Conference on Learning Technologies, LACLO 2018	1

Preview users can view an author's latest 10 documents. ^ Top of page

The data displayed above is compiled exclusively from documents indexed in the Scopus database. To request corrections to any inaccuracies or provide any further feedback, please use the [Author Feedback Wizard](#).

Profile actions

- [Edit author profile](#)
- [Connect to ORCID](#)
- [Alerts](#)
 - [Set citation alert](#)
 - [Set document alert](#)
- [Learn more about Scopus Profiles](#)

OG **Olger Albino Gutierrez-Aguilar**

3 Documents

[View Mendeley profile](#)

About Scopus

We are working on redesigning the Author Profile page. [What is Scopus content coverage?](#)

[Take a short survey](#)

Language

We would like your opinion, would you like to help?

[日本語に切り替え](#)

[切换到简体中文](#)

Customer Service

[Help](#)

[Contact us](#)

ANEXO 6

FICHA 1 DE LA SUPERINTENDENCIA NACIONAL DE EDUCACIÓN SUPERIOR UNIVERSITARIA

REGISTRO NACIONAL DE

GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

Aplicativo

Guía

Resultado

GRADUADO	GRADO O TÍTULO	INSTITUCIÓN
CANAZA ZAMATA, MARY LUZ DNI 29642861	ESPECIALISTA EN EDUCACION PRIMARIA Fecha de diploma: 05/05/2006	UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTIN DE AREQUIPA
CANAZA ZAMATA, MARY LUZ DNI 29642861	LICENCIADO EN EDUCACION LENGUA, LITERATURA Y FILOSOFIA Fecha de diploma: 11/08/2000	UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTIN DE AREQUIPA
CANAZA ZAMATA, MARY LUZ DNI 29642861	BACHILLER EN EDUCACION Fecha de diploma: 03/02/2000	UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTIN DE AREQUIPA
CANAZA ZAMATA, MARY LUZ DNI 29642861	MAESTRA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA Fecha de diploma: 10/12/18	UNIVERSIDAD PRIVADA CESAR VALLEJO

ANEXO 7
FICHA 2 DE LA SUPERINTENDENCIA NACIONAL DE EDUCACIÓN
SUPERIOR UNIVERSITARIA

REGISTRO NACIONAL DE

GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

Aplicativo

Guía

(**)Si existe alguna observación en tu nombre o DNI [haz clic aquí](#).

Resultado

GRADUADO	GRADO O TÍTULO	INSTITUCIÓN
SULLA DIAZ, DEXY SOLEDAD DNI 40168178	MAGISTER EN PSICOLOGIA EDUCATIVA - Fecha de diploma: 31/03/2014	UNIVERSIDAD PRIVADA CESAR VALLEJO
SULLA DIAZ, DEXY SOLEDAD DNI 40168178	SEGUNDA ESPECIALIDAD EN PSICOMOTRICIDAD, EDUCACION FISICA Y DEPORTES Fecha de diploma: 18/11/2011	UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTIN DE AREQUIPA
SULLA DIAZ, DEXY SOLEDAD DNI 40168178	BACHILLER EN EDUCACION Fecha de diploma: 01/12/2006	UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTIN DE AREQUIPA