

Universidad Católica de Santa María

Escuela de Postgrado

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



**APLICACIÓN DEL SOFTWARE PIXTON PARA LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS EN
LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA N° 40676 LA MANSIÓN DE SOCABAYA, DEL DISTRITO DE
SOCABAYA, AREQUIPA - 2022**

Tesis presentada por las Bachilleres:

**Condori Marín, Betty Antonia
Cornejo Llerena, Erlinda Diana
Quispe Llanque, Nancy Sabas**

Para optar el Grado Académico de:
**Maestro en Educación con Mención
en Gestión de los Entornos Virtuales
para el Aprendizaje.**

Asesora:

**Dra. Cateriano Chávez, Tatiana
Jacqueline**

**Arequipa – Perú
2023**

UCSM-ERP

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA
ESCUELA DE POSTGRADO
DICTAMEN APROBACIÓN DE BORRADOR DE TESIS

Arequipa, 09 de Junio del 2023

Dictamen: 007601-C-EPG-2023

Visto el borrador del expediente 007601, presentado por:

2017001372 - CORNEJO LLERENA ERLINDA DIANA

2017003682 - QUISPE LLANQUE NANCY SABAS

2017001312 - CONDORI MARIN BETTY ANTONIA

Titulado:

**APLICACIÓN DEL SOFTWARE PIXTON PARA LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS EN LOS
ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 40676
LA MANSIÓN DE SOCABAYA, DEL DISTRITO DE SOCABAYA, AREQUIPA - 2022**

Nuestro dictamen es:

APROBADO

**29253765 - TOMAYLLA QUISPE YGNACIO SALVADOR
DICTAMINADOR**



**29710836 - JARA HERRERA MELVA RINA
DICTAMINADOR**



**29253234 - MARTINEZ PUMA ELENA GUILLERMINA
DICTAMINADOR**



APLICACIÓN DEL SOFTWARE PIXTON PARA LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 40676 LA MANSIÓN DE SOCABAYA, DEL DISTRITO DE SOCABAYA, AREQ

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	es.slideshare.net Fuente de Internet	3%
2	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
3	Submitted to Universidad Católica de Santa María Trabajo del estudiante	1%
4	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	pirhua.udep.edu.pe Fuente de Internet	1%


Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 1%

Excluir bibliografía

Apagado



“En ningún caso se trata de un trabajo simple. En textos más complicados, escribir se convertirá en una labor tan ardua como edificar una casa”

Daniel Cassany



A quienes me impulsan a dar cada paso, a asumir retos, a enfrentar adversidades y a lograr cada meta propuesta, gracias Fernando, Alejandra y Gabriela, a pesar de los defectos y fracasos, solo quiero ser buen ejemplo.

Nancy Sabas

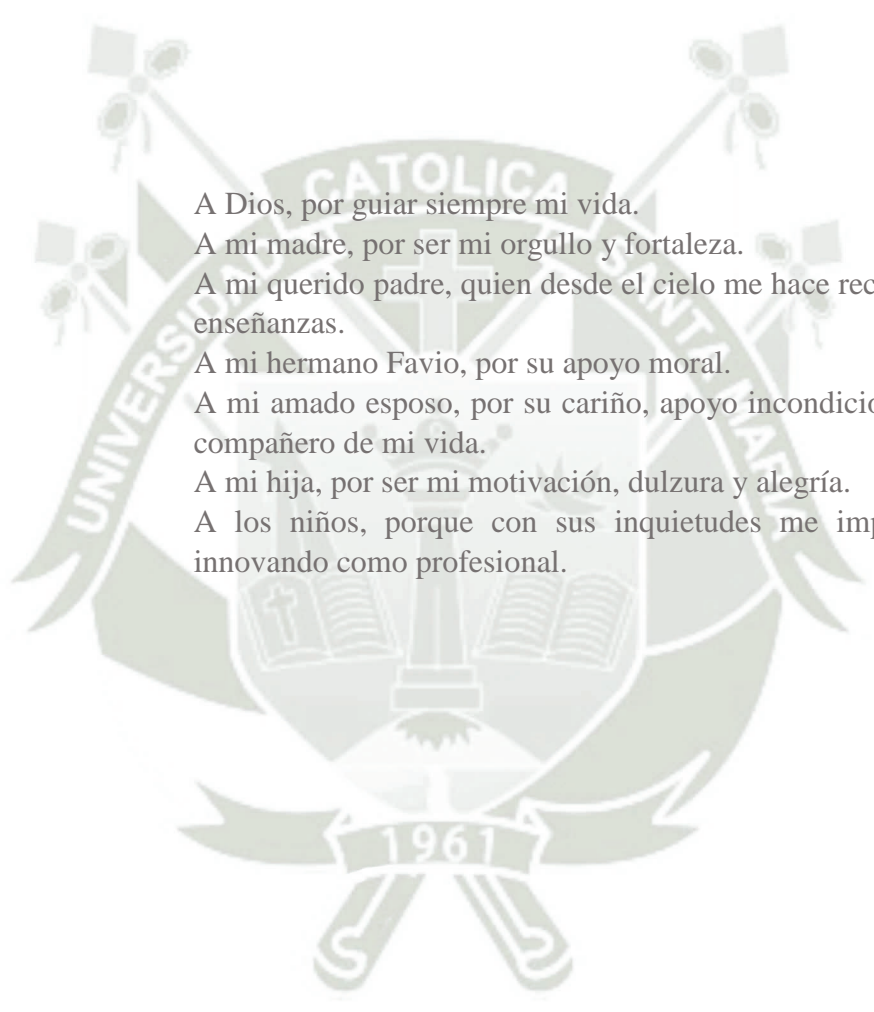
A DIOS

Por brindarme salud y haberme permitido el logro de mis objetivos, por estar presente en mi existencia, por la protección y el cuidado, por iluminar y guiar mis caminos.

A MI FAMILIA

Por apoyarme desinteresada e incondicionalmente, por todo el cariño y amor, agradezco su confianza, pues siempre serán mi fortaleza para realizar cada paso.

Erlinda Diana



A Dios, por guiar siempre mi vida.
A mi madre, por ser mi orgullo y fortaleza.
A mi querido padre, quien desde el cielo me hace recordar sus sabias enseñanzas.
A mi hermano Favio, por su apoyo moral.
A mi amado esposo, por su cariño, apoyo incondicional y por ser el compañero de mi vida.
A mi hija, por ser mi motivación, dulzura y alegría.
A los niños, porque con sus inquietudes me impulsan a seguir innovando como profesional.

Betty Antonia

RESUMEN

La presente investigación denominada “Aplicación del software Pixton para la producción de textos en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 40676 la Mansión de Socabaya, del distrito de Socabaya, Arequipa – 2022” se efectuó con el objetivo de determinar la efectividad del software Pixton para la producción de textos.

El estudio fue de tipo aplicado y nivel cuasi experimental, con el uso de instrumentos como las sesiones de aprendizaje y lista de cotejo, que fueron aplicados a una muestra de 34 estudiantes del segundo grado de primaria, divididos en grupos, de 21 estudiantes pertenecientes al grupo experimental y 13 estudiantes pertenecientes al grupo control, a los cuales se les aplicó un pre y post test para conocer el nivel de producción de textos.

Al finalizar la diligencia de las ocho sesiones, se tuvo como resultado que el software Pixton es efectivo para la que los estudiantes de segundo de primaria produzcan textos, puesto que los resultados determinaron la mejora representativa en el promedio de los estudiantes que manejaron dicho software, en comparación con los que no lo hicieron, además, la prueba U de Mann-Whitney mostró un grado de significancia de 0.008, lo que permite aceptar la hipótesis planteada, es decir, que la aplicación de esta herramienta permite desarrollar la competencia de la escritura de variados tipos textuales en los estudiantes.

Palabras clave: Software Pixton, software educativo, producción de textos escritos, historietas.



ABSTRACT

The present study called "Application of the Pixton software for the production of texts in the students of the second grade of primary school of the Educational Institution No. 40676 the Mansion of Socabaya, of the district of Socabaya, Arequipa - 2022" was carried out with the purpose of determining the effectiveness of the Pixton software for the production of texts.

The study was of an applied type and quasi-experimental level, with the use of instruments such as learning sessions and a checklist, which were applied to a study unit of 34 students in the second grade of primary school, divided into groups of 21 students. belonging to the experimental group and 13 students belonging to the control group, to whom a pre and posttest was applied to determine the level of text production.

At the end of the eight sessions, the result was that the Pixton software is effective for second grade students to produce texts, since the results determined the representative improvement in the average of the students who use said software. In comparison with those who did not do so, in addition, the Mann-Whitney U test showed a degree of significance of 0.008, which allows us to accept the proposed hypothesis, that is, that the application of this tool allows us to develop writing skills. of varied textual types in students.

Keywords: Pixton software, educational software, production of written texts, comics.



ÍNDICE

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCIÓN.....	1
HIPÓTESIS	3
OBJETIVOS	4
JUSTIFICACIÓN	5
CAPÍTULO I	7
MARCO TEÓRICO	7
1. Software PIXTON	7
1.1. Software educativo	7
1.2. Software Pixton	8
2. Uso en el ámbito educativo	9
2.1. Herramienta compatible con los sistemas.	9
2.2. Metodología y didáctica	10
2.3. Características del Pixton	11
2.4. Plataformas de la herramienta	11
2.5. Consideraciones pedagógicas de la utilización del software Pixton	12
2.6. Herramientas del software Pixton	13
2.7. Recurso didáctico de la historieta	13
2.8. Las historietas útiles para mejorar determinados aprendizajes	14
3. Recursos Didácticos	15
3.1. Tipología de los recursos didácticos.....	15
3.2. Recursos convencionales.....	15
3.3. Recursos audiovisuales.....	16
3.4. Nuevas tecnologías.....	16
3.5. Ventajas asociadas a los recursos didácticos.....	16
3.6. Transmisión de información a través del sistema simbólico.....	16
3.7. Contenido y forma presentados	17
3.8. Entorno comunicativo	17
3.9. El ordenador como recurso didáctico	17

4. Producción de textos.....	18
4.1. Características de la comunicación escrita	18
4.2. Etapas del proceso didáctico de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.....	18
4.3. Importancia para producir textos.....	19
4.4. Criterios para producir textos	23
5. Convenciones del lenguaje escrito	24
5.1. Ortografía	24
6. Reflexión y evaluación del lenguaje escrito	25
7. Antecedentes investigativos	27
7.1. Estudios Internacionales	27
7.2. Estudios nacionales	27
7.3. Antecedentes locales	29
CAPÍTULO II.....	31
METODOLOGÍA	31
1. Tipo de investigación	31
2. Nivel de investigación	31
3. Técnicas e instrumentos de investigación	32
3.1. Técnicas.....	32
3.2. Instrumentos	32
4. Campo de verificación.....	34
4.1. Ubicación espacial.....	34
4.2. Ubicación temporal	34
4.3. Unidades de estudio.....	34
5. Estrategia de recolección de datos	35
5.1. Planificación y organización	35
5.2. Recursos	36
5.3. Validación y confiabilidad de instrumentos	36
5.4. Criterios para el manejo de resultados.....	38

CAPÍTULO III	39
RESULTADOS	39
1. Resultados del nivel de producción de textos.....	40
1.1. Antes de manipular el Software Pixton	40
1.2. Después de manipular el Software Pixton.....	41
1.3. Nivel de competencias de la variable Software Pixton	42
1.4. Nivel de competencias de la variable producción de textos.....	47
2. Estadística inferencial.....	53
2.1. Contraste de hipótesis estadísticas.....	53
CAPÍTULO IV	56
DISCUSIÓN	56
CONCLUSIONES	60
RECOMENDACIONES	61
REFERENCIA	62
ANEXOS	68
Anexo 1: Matriz de consistencia	69
Anexo 2: Instrumentos	70
Anexo 3: Validación de instrumentos	71
Anexo 4: Sesiones de aprendizaje	77
Anexo 5: Hoja guía de textualización de historietas	115
Anexo 6: Matrices de Sistematización	116
Anexo 7: Galería fotográfica.....	122

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. <i>Técnicas</i>	32
Tabla 2. <i>Instrumentos</i>	32
Tabla 3. <i>Tabla de coherencias de la variable Software Pixton</i>	33
Tabla 4. <i>Tabla de coherencias de la variable producción de textos</i>	34
Tabla 5. <i>Unidades de Estudio</i>	35
Tabla 6. <i>Validación de instrumentos por juicio de expertos</i>	37
Tabla 7. <i>Estadística de fiabilidad general</i>	37
Tabla 8. <i>Estadística de fiabilidad por dimensiones</i>	38
Tabla 9. <i>Nivel de producción de textos en el pre test</i>	40
Tabla 10. <i>Nivel de producción de textos en el post test</i>	41
Tabla 11. <i>Nivel de cohesión – Sesión 1 la lonchera saludable</i>	42
Tabla 12. <i>Nivel de coherencia – Sesión 2 reciclamos los desechos en casa</i>	43
Tabla 13. <i>Nivel de adecuación – Sesión 3 ¡Soy responsable!</i>	44
Tabla 14. <i>Nivel de reflexión y evaluación – Sesión 4 de grande quiero ser</i>	45
Tabla 15. <i>Nivel del uso de convenciones – Sesión 5 el significado de la Navidad</i>	46
Tabla 16. <i>Nivel de planificación en el pre y post test</i>	47
Tabla 17. <i>Nivel de planificación en las sesiones de aprendizaje</i>	48
Tabla 18. <i>Nivel de textualización en el pre y post test</i>	49
Tabla 19. <i>Nivel de textualización en las sesiones de aprendizaje</i>	50
Tabla 20. <i>Nivel de revisión en el pre y post test</i>	51
Tabla 21. <i>Nivel de revisión en las sesiones de aprendizaje</i>	52
Tabla 22. <i>Estadísticas de grupo</i>	53
Tabla 23. <i>Rangos de grupos</i>	54
Tabla 24. <i>Prueba de U de Mann-Whitney</i>	54

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. <i>Nivel de producción de textos en el pre test</i>	40
Figura 2. <i>Nivel de producción de textos en el post test</i>	41
Figura 3. <i>Nivel de cohesión – Sesión 1 la lonchera saludable</i>	42
Figura 4. <i>Nivel de coherencia – Sesión 2 reciclamos los desechos en casa</i>	43
Figura 5. <i>Nivel de adecuación – Sesión 3 ¡Soy responsable!</i>	44
Figura 6. <i>Nivel de reflexión y evaluación – Sesión 4 de grande quiero ser</i>	45
Figura 7. <i>Nivel del uso de convenciones – Sesión 5 el significado de la Navidad</i>	46
Figura 8. <i>Nivel de planificación en el pre y post test</i>	47
Figura 9. <i>Nivel de planificación en el pre y post test</i>	48
Figura 10. <i>Nivel de textualización en el pre y post test</i>	49
Figura 11. <i>Nivel de textualización en el pre y post test</i>	50
Figura 12. <i>Nivel de revisión en el pre y post test</i>	51
Figura 13. <i>Nivel de revisión en el pre y post test</i>	52

INTRODUCCIÓN

A nivel mundial, la educación en línea ha cobrado importancia, especialmente en condiciones de emergencia, como la pandemia de COVID-19, ya que la tecnología permitió a los estudiantes continuar su educación de forma remota, lo que es fundamental para mantener el aprendizaje en curso durante crisis o emergencias. En muchos países de Latinoamérica, existe una brecha significativa en la calidad de la educación entre las zonas urbanas y rurales. Es así que la tecnología puede permitir la reducción de esta brecha al ofrecer acceso a diversos recursos en línea en áreas remotas.

Perú enfrenta retos en términos de igualdad de acceso a la enseñanza de calidad, especialmente en áreas rurales y remotas. Por lo tanto, la tecnología se convierte en una herramienta para reducir esta brecha al proporcionar acceso a recursos educativos en línea, cursos a distancia y contenido digital. En Arequipa, el uso de tecnología en la educación puede ayudar a preservar y promover la riqueza cultural de la región a través de la creación de contenido digital, aplicaciones turísticas interactivas y experiencias educativas en línea.

En las instituciones educativas, la tecnología permite la adaptación de la enseñanza a las necesidades individuales de los estudiantes a través de la personalización del aprendizaje. Esto asegura que cada estudiante reciba una educación más adecuada a su nivel y ritmo de aprendizaje. En la I.E. N° 40676 La Mansión de Socabaya, del Distrito de Socabaya, se puede aprovechar la tecnología para acceder a una amplia gama de recursos digitales, como libros electrónicos, videos educativos y software especializado, que enriquecen el proceso de enseñanza y aprendizaje.

En la actualidad, existe preocupación por la escasa producción de textos en el ámbito educativo, lo cual se evidencia cuando se le pide al estudiante que escriba una anécdota o pequeños relatos basados en sus vivencias e intereses. Tal es el caso de los estudiantes de segundo grado de la I.E. N° 40676 "La Mansión" de Socabaya, en el Distrito de Socabaya, quienes muestran poco interés al realizar actividades relacionadas con la producción de textos, como historietas. Por lo tanto, es necesario aplicar estrategias acordes a los intereses de los estudiantes.

Además, los docentes enfrentan el desafío de utilizar la tecnología en el quehacer pedagógico. Surge, entonces, la tarea de innovar en el uso y aplicación de medios y recursos que facilitarán la labor educativa, ya que se pueden utilizar como materiales complementarios a la clásica pizarra y plumones, ofreciendo así una nueva opción al estudiante para desarrollar sus aprendizajes en un entorno interactivo.

El uso del software Pixton permite implementar estrategias para producir textos a través de la creación de historietas. Es así que, mediante el uso de esta herramienta virtual, se pueden desarrollar las competencias de escritura en diversos tipos de textos. Además de las habilidades implícitas en esta tarea, se superan dificultades en la producción de textos. Asimismo, se fortalecen las competencias transversales necesarias para desenvolverse en entornos virtuales, dada la creciente demanda de competencia digital que surgió tras la pandemia producida por el COVID-19.

La importancia del presente trabajo de investigación radica en la mejora de la habilidad de elaborar textos en los estudiantes de segundo grado de primaria en la I.E. 40676 "La Mansión" de Socabaya. Este trabajo se llevó a cabo como parte de un grupo experimental que interactuó con el software Pixton. Este software contiene diversas plantillas prediseñadas que posibilitaron la realización de actividades para crear textos con diálogos, personajes y contextos. Esto resultó en una mejora significativa en la producción de textos en comparación con el pretest.

Para la medición de las variables, fueron necesarias ocho sesiones que se llevaron a cabo a lo largo de ocho días en los meses de noviembre y diciembre. Para evaluar dichas sesiones, se elaboró una lista de cotejo que consta de 10 ítems, en función de las competencias y capacidades relacionadas con la producción de textos. Este instrumento fue validado por tres expertos.

Este estudio se divide en tres apartados. El primero introduce el marco teórico del tema planteado, que incluye la definición o concepto de software educativo, la teoría de generación de textos de Pixton y las posibilidades correspondientes, además del análisis de las experiencias de diversos estudios efectuados sobre este tema. El segundo apartado menciona la metodología empleada, destacando el tipo y nivel, así como las técnicas e instrumentos utilizados, el ámbito de verificación y las estrategias para recolectar datos. El tercer apartado muestra los resultados alcanzados mediante tablas y figuras, presenta la estadística inferencial y aborda la discusión del estudio.

Por último, se presentan las conclusiones y recomendaciones. Asimismo, se incluyen las referencias bibliográficas y los anexos con la información complementaria al trabajo de investigación.

HIPÓTESIS

Hipótesis principal

Debido a nuestra realidad el uso de las nuevas tecnologías en el campo de la comunicación y la información, así como a la aplicación o desarrollo de software educativo, los dibujos animados actúan como mediadores didácticos y pedagógicos en cualquier proceso educativo de comunicación y creación de textos escritos, por lo que se plantea la hipótesis:

H₁: Es probable que, con la aplicación de esta herramienta, se mejore significativamente la competencia de producción de textos de los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa 40676 La Mansión de Socabaya del distrito de Socabaya, Arequipa.

H₀: Es probable que, con la aplicación de esta herramienta, no mejore la competencia de producción de textos de los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa 40676 La Mansión de Socabaya del distrito de Socabaya, Arequipa.

Hipótesis Secundarias

- El nivel de logro en la producción de textos es bajo antes de aplicar el software Pixton en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa N° 40676 La Mansión de Socabaya.
- El nivel de logro en la producción de textos se incrementará después de aplicar el software Pixton en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa N° 40676 La Mansión de Socabaya.



OBJETIVOS

Objetivo General

Determinar la efectividad del software Pixton para la producción de textos en los estudiantes del segundo grado primaria de la Institución Educativa N° 40676 La Mansión de Socabaya, distrito de Socabaya, Arequipa.

Objetivos Específicos

- Determinar el nivel de logro en la producción de textos antes de aplicar el software Pixton en los grupos control y experimental en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa N° 40676 La Mansión de Socabaya.
- Determinar el nivel de logro en la producción de textos después de aplicar el software Pixton en los grupos control y experimental en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa N° 40676 La Mansión de Socabaya.



JUSTIFICACIÓN

El presente estudio evidencia su razón de ser debido a que la existente globalización ha transformado la enseñanza, de acuerdo con las exigencias de esta nueva era digital. Esto implica que las competencias de los estudiantes deben fortalecerse a través del análisis con un pensamiento sistémico y reflexivo. Cabe mencionar que, a pesar de lo importante que resulta la elaboración de textos, este aspecto se ha descuidado en la educación tradicional, que se basa en la repetición. Por lo tanto, la mejora se logrará mediante la creación de historietas.

Asimismo, se pretende proveer a los estudiantes de destrezas creativas mediante el uso de historietas con el software Pixton. De esta manera, se implementa una metodología estratégica para alcanzar los aprendizajes.

El uso del software Pixton en el ámbito educativo y creativo se justifica por varias razones, y su impacto puede ser significativo:

Porque Pixton al ser una plataforma que permite a los usuarios crear cómics y novelas gráficas de una manera intuitiva, fomenta la creatividad y la expresión artística, lo que es valioso tanto en el ámbito educativo como en el creativo. En el entorno educativo, Pixton puede utilizarse para enseñar una amplia variedad de conceptos y temas, puede hacer que el proceso de aprendizaje sea más atractivo y efectivo al transformar la información en narrativas visuales y fácilmente comprensibles. El uso de Pixton ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades de comunicación visual, lo que es esencial en un mundo cada vez más centrado en la imagen y la comunicación digital.

Para la educación, Pixton puede utilizarse en el aula para crear contenido educativo interactivo, como historias que ilustren conceptos matemáticos, científicos o históricos, también puede ser una herramienta para que los estudiantes demuestren su comprensión de un tema en particular. Para el ámbito creativo, Pixton es una excelente herramienta para escritores y artistas que desean contar historias de manera visual, puede utilizarse para crear cómics, novelas gráficas, guiones gráficos y más.

El impacto que produce en el aula al aumentar el interés de los estudiantes en el aprendizaje al hacerlo más interactivo y entretenido, los estudiantes suelen estar más comprometidos cuando se les permite crear y contar sus propias historias visuales. La información presentada de manera visual tiende a ser más fácil de recordar, los cómics y novelas gráficas creados con Pixton pueden ayudar a los estudiantes a retener y comprender mejor los conceptos. El uso de

Pixton familiariza a los estudiantes con herramientas de diseño gráfico y narrativa digital, lo que les brinda habilidades útiles en un mundo cada vez más digitalizado.

La inclusión de nuevos elementos en las aulas, para los procesos de aprendizaje y enseñanza, usando las nuevas tecnologías, demuestra la mejora del uso de textos e imágenes atractivas. Es así que los estudiantes pueden desarrollar la creación libre, especificando características determinadas a los personajes, lo que mostrará la comprensión de lo efectuado, coadyuvando no solamente en la producción, sino que también, en la comprensión de textos.



CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1. Software PIXTON

Antes de definir al software Pixton, es necesario conocer a lo que se refiere un software educativo, ya que van de la mano conceptualmente.

1.1. Software educativo

El software educativo es una herramienta digital diseñada para facilitar la educación y el proceso de aprendizaje, haciendo uso de la tecnología para ofrecer una experiencia más atractiva y efectiva. Según Ferrés y Marqués (como se citó en Miranda y Romero, 2019) “El software educativo es un programa diseñado con fines didácticos” (p.177). Pretende, de alguna manera, emular la labor de los docentes, ya que se presenta a través de diversos modelos representativos que se ajustan al proceso cognitivo de los estudiantes. De esta manera, se enfoca en las necesidades tanto del aprendizaje del estudiante como en la enseñanza de los docentes.

De lo mencionado, se puede inferir que se trata de un programa diseñado con el fin de promover tanto el proceso de aprendizaje como el de enseñanza, facilitándolos. Su principal objetivo es satisfacer las necesidades del personal docente y estudiantil.

Por un lado, Fernández et al. (2017) señalan que para establecer una relación efectiva entre la educación y las plataformas digitales, es necesario que estas posean ciertas cualidades estructurales cuyo funcionamiento pueda servir de puente para apoyar las metodologías de enseñanza. En la misma línea, Sánchez (2015) afirma que el uso de diversos tipos de software en el aula se convierte en una metodología que puede ayudar a los estudiantes a aprender a través de computadoras.

Por otro lado, Sánchez (como se citó en Machaca y Quispe, 2017) indica que estos softwares son más bien sistemas computacionales que servirán de apoyo a los estudiantes, facilitando su aprendizaje en todas las áreas de la educación. En otras palabras, estas herramientas son el medio diseñado y utilizado para la enseñanza, ya que su principal objetivo es brindar un acompañamiento a través de un espacio didáctico de aprendizaje, de modo que el aprendizaje pueda ser significativo para los estudiantes.

A partir de lo anteriormente mencionado, estos instrumentos digitales facilitan el desarrollo cognitivo de los estudiantes, ya que el diseño de aplicaciones se realiza especialmente para el

aprendizaje. Además, les ayudan a crear vínculos con sus compañeros a través de la socialización, fomentando la comunicación mediante el lenguaje. Esto no solo se aplica en este ámbito, sino que también contribuye al desarrollo de nuevas habilidades en otras áreas educativas.

1.2. Software Pixton

Este instrumento digital funciona en línea, es decir, requiere de internet para operar. Tiene utilidad para crear cómics y personajes mediante contenidos predeterminados, lo que se vincula con la creatividad del usuario. Por lo tanto, se utiliza para fortalecer áreas cognitivas en la educación en diversas etapas formativas. Además, contribuye al refuerzo de conocimientos al ofrecer una amplia gama de posibilidades. También permite al docente evaluar el contenido que ha sido elaborado (Intec, 2018).

Según Meyers (2014):

El propósito de Pixton es crear tiras cómicas. Una de las ventajas de Pixton es que esta herramienta de software se ejecuta en todos los sistemas operativos y ofrece una licencia gratuita, aunque la versión gratuita sólo proporciona un uso limitado de las diferentes funciones, lo que podría limitar la creatividad de los alumnos a la hora de diseñar sus propias historietas. (p. 35)

Este instrumento digital tiene diversas opciones de utilización, tanto para empresas, padres, estudiantes y docentes. Cabe indicar que este estudio se centra en estos últimos, quienes serán los que manejarán este software.

La diversidad de opciones que contiene para comenzar con la creación parte del fondo por medio del tema propuesto, continúa con los personajes, que tienen características determinadas para que resulten más atractivos en la comprensión del mensaje (Intec, 2018, p. 12). De esta manera, la diversidad temática y de ideas se refleja en las historias que se pueden crear, ya que proporciona la opción de editar y modificar lo que se ha creado, permitiendo también agregar imágenes que se encuentren en el ordenador del creador.

En este punto, es importante tener claro lo que es un cómic. Es considerado como un “formato con una intención comunicativa visual, el cual integra diversos gráficos presentados en una secuencia mediante dibujos, recursos y textos” (Vilchez, 2014, p. 145). Estos elementos se disponen para captar y entretener al lector, logrando una persuasión a través del mensaje que se comunica.

Dicho de otro modo, se trata de un tipo expresivo que, a través de mensajes simples y de fácil entendimiento, utiliza imágenes en secuencia que se conectan mediante textos como ruidos, comentarios, onomatopeyas, diálogos, etc. Esto conforma una historia completa que resulta accesible para el lector (Martín, 1987). Por ello, es fundamental conocer el reconocimiento de este tipo de expresiones para lograr el tipo narrativo deseado.

2. Uso en el ámbito educativo

Como se ha mencionado anteriormente, esta herramienta contiene diversas funciones, pero algunas de ellas requieren un pago (Gonzales, 2020). Por lo tanto, se puede aprovechar la prueba gratuita que ofrece la plataforma, para que estudiantes y docentes puedan utilizarla. Una vez iniciada la prueba gratuita, se ingresa como docente o estudiante, según la condición que se tenga dentro del entorno educativo, para guiar a los estudiantes y permitirles hacer un uso correcto de la plataforma. Dependiendo de la condición que se haya elegido para el ingreso en la herramienta digital, se inicia sesión mediante una cuenta predeterminada de Microsoft, Facebook o Google, que puede ser elegida libremente.

Los docentes, tanto en el ámbito físico como en el virtual, pueden crear entornos creativos de clases. Para ello, los estudiantes ingresarán mediante la invitación que se les brinde. Ahora bien, los estudiantes pueden acceder mediante la ID de Google o el nombre de usuario que hayan elegido al crear la cuenta. Sin embargo, es recomendable que lo hagan mediante la primera opción, ya que es más sencillo y les permitirá unirse a través del enlace que el docente le envíe al correo electrónico proporcionado.

Una vez que los estudiantes hayan accedido, comenzarán creando un avatar, es decir, un personaje virtual que tenga sus propias características físicas, incluso el modo de vestir. Con esto, se fomenta la autoimagen que los estudiantes tienen de sí mismos.

2.1. Herramienta compatible con los sistemas.

Esta herramienta se recomienda para todos los estudiantes que ya han comenzado a aprender a leer y escribir. La amplia variedad de opciones que ofrece esta plataforma permite su uso en diversas áreas, ya que se pueden trabajar de manera interconectada (Pixton, 2019). Por ejemplo, en Comunicación, se pueden realizar producciones de textos, y en Personal Social, podemos recrear la historia del Perú, entre otras aplicaciones.

Así, se vincularán aprendizajes relacionados con la expresión escrita, la habilidad lectora, el espíritu emprendedor y el sentido de iniciativa. Para utilizar el software Pixton, se requiere de

una sesión para familiarizarse con este entorno. Por lo tanto, es necesaria la explicación de su funcionamiento, lo cual está relacionado con las áreas de arte y computación. Esto permitirá la creación del cómic y el aprovechamiento de las diversas funcionalidades y su potencial para su uso en otras áreas.

Una vez que los estudiantes se han familiarizado con el uso de la plataforma, el trabajo con esta herramienta se vuelve mucho más sencillo debido a la intuición y facilidad en el manejo. Por eso, la explicación y el entrenamiento inicial son de suma importancia para continuar con el desarrollo de competencias. Cabe indicar que la familia puede colaborar en etapas en las que el estudiante no esté familiarizado con las nuevas tecnologías, incluso cuando los estudiantes se encuentren en el tercer y cuarto ciclo de primaria.

2.2. Metodología y didáctica

La plataforma Pixton permite desarrollar la creatividad mediante la creación de guiones gráficos a través de historietas. Además, facilita la distribución del cómic de diversas maneras, lo cual se puede iniciar desde una plantilla predeterminada, combinando textos e imágenes y permitiendo la elección de colores y formatos debido a las opciones disponibles para el diseño de personajes con accesorios y expresiones únicas. “Otra de las opciones es el trabajo en equipo, donde se tiene la alternativa de personalizar el proyecto mediante imágenes personales y la posibilidad de compartirlo con terceros a través de un enlace” (Meyers, 2014, p. 37). De este modo se concreta un trabajo completo del estudiante en dicha plataforma.

Es así como la herramienta fomentaría un método cooperativo, participativo y activo, brindando el uso a través de diversas estrategias que el docente desarrolle en el aula. Esto proporciona la opción de integrar contenidos de diversas áreas para el desarrollo conjunto de competencias.

Además, se aconseja que pueda añadirse al Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), o conocido como aprendizaje basado en el juego, o mediante la amplia gama que se trabaja en clases. Asimismo, se considera como parte complementaria de la didáctica digital interactiva, promoviendo de esta manera el uso de herramientas digitales y, por ende, el desarrollo de competencias.

Ejemplificando lo mencionado anteriormente, se puede utilizar el diseño de cómic para trabajar en matemáticas mediante imágenes secuenciales, lo que fomenta el desarrollo de competencias en otras áreas. Además, la plataforma contiene temas para crear historietas en ciencias sociales que abarcan diversas etapas de la historia, como escritores, científicos, etc. De esta manera, se

promueve la iniciativa y el espíritu emprendedor a través de la competencia de aprender a aprender.

Además, no solo contiene elementos que enriquecen el conocimiento de las áreas, sino que también se refiere a fechas importantes, como el incentivo hacia el reciclaje en el cuidado de los recursos, entre otras. Incluso como docentes se pueden proponer diferentes temáticas como la responsabilidad, el crecimiento personal, la lonchera saludable y el significado de la Navidad. De esta manera, se contribuye al logro de competencias cívicas, de expresión cultural y conciencia.

Gracias a la interfaz que ofrece la plataforma, se permite el trabajo en grupo, no solo de manera presencial, sino también de forma virtual. De esta manera, los grupos pueden realizar una creación conjunta del cómic y mostrarlo a los demás para recibir retroalimentación sobre el trabajo realizado.

En cuanto a la cohesión y creatividad en el aula, la plataforma brinda opciones para llevar a cabo una simulación virtual del salón de clases, utilizando los avatares que fueron creados, junto con una foto del grupo de todos los integrantes, tanto docentes como estudiantes.

2.3. Características del Pixton

Este instrumento virtual brinda una serie de plantillas que pueden ser usadas por los usuarios y se encuentran dentro de la galería. Contiene viñetas, personajes, fondos, artículos para decorar, etc. Además, permite al usuario insertar imágenes propias o integrar alguna creación para unirla a lo creado dentro de la plataforma. Se tienen diversas funciones para modificar y editar las creaciones (Medina, 2018). Asimismo, permite que lo creado se guarde en la plataforma dentro del perfil de usuario creado. En términos de seguridad, la plataforma permite que las creaciones se guarden mediante una contraseña.

Posteriormente, los cómics creados pueden ser publicados en las redes, ya que se encuentran en una lista en la sección de cómics. Estos cómics se pueden filtrar para recibir comentarios después de ser visualizados por otros usuarios que tengan acceso al trabajo realizado (Mejía, 2018).

2.4. Plataformas de la herramienta

La herramienta tiene opciones que pueden ser de pago o gratuitas, las cuales se utilizan libremente. Esto posibilita la creación de historias con diferentes temas, por lo que se puede aplicar en campos empresariales, de entretenimiento y educativos, es decir, según las

necesidades de los usuarios. Contiene diversas plataformas con funciones distintas (Pixton, 2019):

- **Diversión:** La cual se orienta al disfrute y ocio de los usuarios, donde se pueden utilizar viñetas con ese propósito.
- **Educación:** Se encuentra orientado hacia un fin pedagógico y educativo. Ofrece acciones para facilitar la labor educativa mediante la adecuación que simula un salón de clases. Facilita el trabajo tanto individual como en grupo. Es por ello que se puede aplicar en varias áreas debido a la variedad de recursos que ofrece. En el caso de los docentes, pueden usar una cuenta individual o también se tiene la opción genérica, que está enfocada hacia los estudiantes.
- **Empresarial:** Está orientado hacia fines de comunicación y marketing que pueden ser utilizados en las empresas. Cabe indicar que en Australia se tiene registro del uso que efectúan los profesionales del derecho mediante la integración visual en algún contrato legal.

2.5. Consideraciones pedagógicas de la utilización del software Pixton

Nivel: Primario. Medio.

Áreas sugeridas: Prácticas del Lenguaje. Idioma

- Es importante que se conozcan las funciones y se comprendan a las historietas como un género narrativo para expresarse y comunicarse.
- Se puede iniciar con la creación de historias cortas, respecto a algún tema que se proponga en el aula, por medio de autobiografías, chistes, personajes en situaciones de la vida real, etc.
- El uso de viñetas para el reforzamiento de la gramática y la mejora del vocabulario, tanto en idioma extranjero, como en comunicación.
- La creación de alguna campaña de concientización, en temas relacionados al consumo de alimentos saludables, cuidado de la naturaleza, normas de buena convivencia, contra la violencia, etc.
- Es vital que se potencie la creatividad de los usuarios, para que puedan demostrar sus habilidades y destrezas.

- Con las temáticas, es importante que se puedan incluir prácticas de lectura y escritura continua (Intec, 2018).

2.6. Herramientas del software Pixton

La plataforma virtual para crear cómic, se basa en personajes y plantillas prediseñadas, es por ello que, es fácil de usar, por el gran contenido de elementos que tiene, se puede hacer volar a la imaginación.

- Diversión: Se dedica a la creación de cómic, es gratis y está dirigida a todo tipo de público.
- Educación: Tiene opciones para el ingreso como docente o estudiante, tiene diversas herramientas, siendo de opción de pago.
- Empresarial: Tiene opciones para la creación con herramientas más complejas, ya que se pueden efectuar gráficas en calidad superior, lo cual se utiliza generalmente para libros electrónicos, juegos, o páginas web, esta opción es de pago.

2.7. Recurso didáctico de la historieta

Aunque las historietas puedan parecer simples, en realidad, su comprensión implica un proceso de síntesis y reflexión complejo para el lector, ya que permiten el acceso a otro tipo de discurso narrativo. Ahora bien, si incorporamos este tipo de texto en las aulas, podría resultar familiar debido a su amplia circulación en nuestra sociedad, especialmente entre niños y adolescentes, quienes sienten una atracción por los textos que incluyen imágenes.

Es así que el uso de este método activo para desarrollar la producción y comprensión de escritura supone una estrategia adecuada, ya que combina diversas destrezas y competencias. No solo se enfoca en la escritura, sino también en la lectura. Además, genera entornos divertidos y lúdicos en el proceso de aprendizaje al incluir el humor en sus historias, lo que remite al entorno infantil de cada persona y fomenta una lectura más crítica.

Cabe mencionar que, las imágenes permiten una estimulación y mayor comprensión, puesto que, al efectuar una conversión de las gráficas hacia conceptos, se puede realizar la integración del plano textual y el visual (Steimberg, 2017).

Por lo tanto, si se efectúa un análisis lingüístico, las historietas permiten la diferenciación de varios elementos: el semántico (permite la visualización de los valores y la ideología transmitidos por el autor), pragmático (metáforas, gestos, encuadre, temporalidad, coexistencia

iconográfica, componentes lingüísticos visibles en el texto), léxico (registros y niveles), morfosintáctico (adjetivos, verbos y sustantivos dentro de las oraciones), fonológico y fonético (aliteraciones, onomatopeyas utilizadas).

En este sentido, algunos autores refieren que las historietas son útiles para lograr el aprendizaje lingüístico debido a los diversos procesos constructivos que conllevan. Además, contienen un elemento motivador que les brinda un valor agregado a la enseñanza dirigida hacia los estudiantes (Granja, 2019).

2.8. Las historietas útiles para mejorar determinados aprendizajes

Cuando los cómics se utilizan como recursos educativos, constituyen un acierto por parte de los docentes, ya que fomentan la lectura en los estudiantes debido a los elementos gráficos que contienen. Esto los convierte en atractivos materiales de enseñanza, ya que son sugerentes y facilitan la interpretación y comprensión de este tipo de textos. “Si los mensajes utilizados son los adecuados, los cómics pueden convertirse en herramientas de gran utilidad para mejorar diversos aspectos del aprendizaje” (Barrero, 2018, p. 15). Específicamente, este lenguaje a través de cómics permite potenciar la comprensión de la causa y efecto en los estudiantes mediante imágenes secuenciales, al mismo tiempo que fomenta la socialización debido al contenido diverso que ofrece en su narrativa.

Al utilizar la historieta como parte de la didáctica educativa, se logrará el refuerzo de diversos conocimientos de una manera mucho más atractiva, estableciendo una comunicación más efectiva entre estudiantes y docentes (Bravo, 2014). Cabe mencionar que la lectura de libros es fundamental, y el uso de esta herramienta virtual no pretende reemplazar este hábito, sino que, por el contrario, se convierte en un pilar para realizar esta tarea de manera posterior, incentivando la lectura.

La elaboración y el uso del cómic en el aula conllevan al refuerzo del aprendizaje en los estudiantes (Pimienta, 2018). Además, se trata de un recurso innovador para enseñar y aprender, ya que integra diversas formas y habilidades comunicativas relacionadas con el tema de estudio.

Además, proporciona a los docentes la opción de explorar recursos innovadores dentro de la pedagogía. Esto requiere una planificación, organización y ejecución en formas y plazos determinados. En otras palabras, se deben aprovechar las utilidades que ofrece dicha herramienta, que, junto con el estilo narrativo que contienen los cómics, hace que el aprendizaje sea atractivo para los estudiantes.

3. Recursos Didácticos

Tello (2017) plantea que un recurso didáctico presentará particularidades en sus características, las cuales deben servir para atender a las necesidades de aprendizaje que tengan los estudiantes. Es así que tiene la función de respaldar lo que se proponga en una sesión de aprendizaje, con actividades previamente planificadas, lo que permite un uso sencillo en la forma y los tiempos propuestos.

En este sentido, un recurso didáctico viene a ser el instrumento o herramienta que respalda a los docentes en la planificación de acciones didácticas. Estas acciones deben facilitar tanto la enseñanza por parte de los docentes como el aprendizaje de los estudiantes de manera significativa. Para lograrlo, es necesario adaptar los recursos a las condiciones de los estudiantes. Además, para utilizarlos eficientemente y obtener un rendimiento superior, es fundamental seleccionarlos siguiendo ciertos criterios. Esto se debe a que los recursos deben ser elegidos de tal manera que permitan la comprensión y consolidación de los contenidos propuestos en el proceso de aprendizaje (Ibidem).

Es necesario indicar que el autor proporciona esta definición en el contexto del nivel inicial. Esto se debe a que los estudiantes en los primeros años de estudio requieren de la mediación de herramientas que les permitan consolidar e integrar el aprendizaje que se ofrece en el aula y en su entorno.

3.1. Tipología de los recursos didácticos

Cuando se hace referencia a la tipología, es importante indicar que se basa en una fundamentación tecnológica, el medio didáctico utilizado y el recurso educativo. Estos se estructuran en grupos que, a su vez, poseen diferentes subgrupos. De acuerdo con lo establecido por Ulloque (2016) los recursos didácticos deben dar respuesta a la visión que tiene el profesor respecto al proceso de enseñanza-aprendizaje:

3.1.1. Recursos convencionales

- Documentos impresos como libros, periódicos, fotocopias y documentos.
- Pizarras didácticas.
- Recortables, cartulinas, stickers.
- Juegos didácticos: arquitectura, juegos de sobremesa.

- Instrumentos y herramientas de laboratorio.

3.1.2. Recursos audiovisuales

- Componente audiovisual; programas televisivos, videos, películas, montajes.
- Componente sonoro; programas radiales, discos.
- Proyección de imágenes fijas; fotografías, diapositivas.

3.1.3. Nuevas tecnologías

- Prestación telemática; videos interactivos, cursos en línea, unidad didáctica, foros, chat, correo electrónico, webquest, tour virtual, weblog, páginas web.
- Programas educativos informáticos; simulaciones, animaciones, enciclopedias, presentaciones, actividades interactivas, videojuegos.

3.2. Ventajas asociadas a los recursos didácticos

El material didáctico entra directamente en contacto con el estudiante; por ello, su relevancia. Este funciona como un puente entre el aprendizaje que se busca y el niño, incluso cuando no existe una figura de tutor que acerque al estudiante al aprendizaje.

El recurso didáctico influye en el nivel educativo que contiene calidad, el cual se efectúa desde los primeros años del aprendizaje de los estudiantes. Sin embargo, está condicionado a influir de manera positiva en el desarrollo creativo de los niños, mediante el uso de la imaginación, lo que produce en ellos un aprendizaje continuo.

Es así que estos materiales pueden tener una incidencia positiva y de calidad en la educación si se utilizan desde los primeros años. Dependerá del nivel de involucramiento que tenga el estudiante para desarrollar dicha creatividad mediante el uso de la imaginación, lo que generará un aprendizaje continuo de las enseñanzas que pueda adquirir a lo largo de la vida.

3.3. Transmisión de información a través del sistema simbólico

Están relacionados con imágenes estáticas y en movimiento, voces y textos, las cuales se emplean cuando se piensa en un entorno delimitado en ejecución. Es decir, poseen competencias referidas a la pedagogía debido a que hay informaciones que se interpretan mejor mediante imágenes (Comezaña, 2008). Algunos estudiantes adquieren la información icónica de manera concreta, mientras que otros lo hacen de forma verbal y abstracta.

3.4. Contenido y forma presentados

La estructura, información gestionada, recursos (resumen, ejercicios, preguntas, subrayado, introducción, etc.) y la forma mostrada pueden ser trabajados mediante un material o recurso, el cual puede incluir vivencias, ejemplos e incluso ejercicios basados en hábitos del docente.

Pero se debe tener en consideración que las plataformas tecnológicas, las cuales tienen una función de soporte y mediación, generalmente no tienen un funcionamiento favorable para estudiantes o docentes. Debe evaluarse las habilidades que se tienen para usar ciertas tecnologías, ya que se trata de brindar herramientas que ayuden al aprendizaje y la enseñanza, y no que se conviertan en un proceso de descubrimiento que traerá posteriormente confusión en el manejo, desviando el verdadero propósito del aprendizaje.

3.5. Entorno comunicativo

El entorno comunicativo se efectúa a través de las personas mediante diversos sistemas para medir el aprendizaje en los estudiantes y la enseñanza en los docentes, lo cual puede darse de manera inversa, sobre todo en la práctica e interacción producida. Así, cuando se integran recursos didácticos a las plataformas digitales, se puede efectuar un aprovechamiento de diversos beneficios que pueda brindar dicha plataforma. De este modo, al utilizar un recurso externo para medir el aprendizaje de los estudiantes, se tiene una formación más exhaustiva de lo que se pretende enseñar.

3.6. El ordenador como recurso didáctico

Las computadoras son herramientas que deben ser utilizadas dentro del entorno de aprendizaje, como materiales con los cuales los estudiantes pueden interactuar. No se busca que los docentes simplemente muestren imágenes y que los estudiantes sean receptores pasivos de la enseñanza. Por el contrario, es importante fomentar una participación activa en la que los estudiantes se conviertan en protagonistas del uso de las computadoras a través de plataformas que les ayuden a mejorar sus competencias.

Desde la implementación del uso de la computadora en el entorno de aprendizaje, se ha proporcionado una oportunidad adicional para la socialización entre el profesor y el grupo, así como para la expresión de sus experiencias, dudas e inquietudes. De esta manera, el docente interactúa directamente con todos los estudiantes y con la computadora al mismo tiempo que los estudiantes se involucran directamente con la computadora y entre ellos.

4. Producción de textos

Tolchinsky (2014) plantea que:

La producción de textos es un proceso dinámico en el que intervienen aspectos psicomotores y cognitivos, y que está vinculado con la acción inmediata. En este proceso, se ven involucradas diversas relaciones dentro de la sociedad y la dimensión afectiva. (p. 235)

La producción de escritos es una tarea compleja que requiere el pleno funcionamiento de la mente en todas sus estructuras. Su objetivo es comunicar sentimientos, emociones, expresar ideas, crear e informar.

La elaboración textual implica la creación de un texto auténtico y funcional en entornos reales, de acuerdo con los intereses y necesidades del estudiante. De esta manera, se desarrolla un proceso innato en cada producción. “Interpretar y producir textos académicos en el contexto de las diversas asignaturas es una alternativa para contribuir en la formación de profesionales lectores y escritores” (Caldera y Bermúdez, 2007, p. 254)

4.1. Características de la comunicación escrita

Existen algunas características que se deben considerar cuando se desea efectuar algún texto escrito.

- Utilizan signos gráficos.
- Descripción detallada del emisor.
- Acatan reglas semánticas y sintácticas.
- Planificación en la formulación del enunciado, superestructura y microestructura.
- Limitación a situaciones vivenciales.
- Uso de puntuación y acentuación, para la sustitución de entonación y pausas.

4.2. Etapas del proceso didáctico de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna

El proceso de escribir un texto implica realizar actividades tanto previas como posteriores que deben considerarse para que los escritos sean adecuados y contengan el mensaje

que se desea comunicar, en lugar de quedar simplemente en un proceso interminable, error que suelen cometer muchos autores.

- ***Planificación***

En esta etapa, implica pensar en el argumento y en los receptores: ¿qué impresión deseo causar con el texto escrito? También incluye la elaboración de esquemas y la selección de ideas.

Se debe tener en cuenta al destinatario, el propósito y el mensaje que se desea transmitir.

- ***Textualización***

Consiste en poner por escrito todo lo planificado anteriormente, para ello debemos tener en cuenta lo siguiente:

- Lingüística oracional: relaciones sintácticas.
- Lingüística textual: enunciación, coherencia textual.
- Tipo: estructura textual.

- ***Revisión***

La función de esta etapa consiste en mejorar los resultados del texto. Para ello, es importante llevar a cabo una lectura compartida y atenta con el fin de detectar vacíos, incoherencias u otros.

En esta etapa, se considera reflexionar respecto del proceso de producción de textos, para llevar a otro escrito que se está efectuando.

4.3. Importancia para producir textos

- Los estudiantes otorgan un valor a los escritos debido a la práctica, lo cual enriquecerá su cognición y afectividad.
- Socialización de los escritos que realizan, para que otros puedan conocer la creación efectuada.
- Permite desarrollar competencias comunicacionales, en todas sus dimensiones.
- Motivación de los estudiantes para continuar con la escritura de la diversidad narrativa existente.

El Programa Curricular de Educación Primaria del MINEDU (2016) establece que los estudiantes que pertenecen al III Ciclo (2do de primaria) deben lograr algunas competencias, siendo la más representativa para la presente investigación, la denominada de “escribe diversos tipos de textos”.

Según la R.M. N° 447-2020-MINEDU (2020) la edad normativa para el nivel primario, del III Ciclo, en el 2do grado es de siete años, con una flexibilidad máxima de acceso de hasta nueve años.

En este contexto, la competencia se trabaja siguiendo el proceso didáctico de la escritura, que comprende la planificación, la ejecución y la evaluación.

En la fase de planificación, se identifican los estándares, las capacidades y los objetivos de aprendizaje necesarios para llevar a cabo el proceso de escritura de manera efectiva.

La etapa de ejecución implica enseñar y practicar las habilidades de escritura, proporcionando instrucciones claras y actividades diseñadas para desarrollar las capacidades requeridas. Durante esta fase, se realiza un seguimiento continuo del progreso de los estudiantes.

Finalmente, en la fase de evaluación, se califican los desempeños de los estudiantes en su trabajo de escritura. Esto se hace para determinar si han alcanzado los estándares y las capacidades esperadas. Además, se proporcionan comentarios específicos a los estudiantes sobre cómo mejorar sus habilidades de escritura en función de los desempeños evaluados.

Siguiendo este proceso, los docentes pueden orientar a los estudiantes hacia la consecución de competencias y estándares educativos específicos. De esta manera, se aseguran de que los estudiantes adquieran las capacidades necesarias y demuestren un desempeño adecuado en la escritura de textos.

4.3.1. Competencia para escribir tipos variados de textos

El MINEDU (2016) por medio del Programa Curricular para el nivel primario, ha establecido ciertas competencias que los estudiantes del 2do de primaria deben lograr, dentro de ellas tenemos:

Usar el lenguaje escrito para la construcción de textos con sentido y su posterior comunicación es un proceso reflexivo. Esto implica considerar el orden y la adecuación de lo que se escribe, teniendo en cuenta el propósito y el contexto comunicativo. Además, requiere

realizar una revisión continua del texto con el fin de mejorarlo y lograr un mensaje más claro y comprensible.

Los estudiantes, con el fin de adquirir esta competencia, aplicarán los conocimientos previos relacionados con la construcción de comunicación, utilizando los recursos lingüísticos que hayan adquirido a través de sus experiencias cotidianas.

Utilizar convenciones escritas con un sistema alfabético mediante estrategias para matizar, enfatizar y ampliar ideas con significado. En este punto, los estudiantes tomarán conciencia de las limitaciones y las infinitas posibilidades de la comunicación y el lenguaje, lo cual se convierte en un aspecto de suma importancia en la era digital, donde ha ocurrido una transformación en la comunicación escrita.

Para que la construcción de textos escritos tenga sentido, es importante que se asuma la práctica social que los textos contienen, ya que esto permitirá la participación de la comunidad y grupos socioculturales. Además, dicha competencia implicará el uso del lenguaje con un propósito estético y la construcción de nuevos conocimientos. Los estudiantes se involucrarán con los textos escritos, ofreciendo una interacción mucho más personal y empleando un lenguaje responsable y creativo, teniendo en cuenta cómo esto afectará a los demás.

4.3.2. Estándar de aprendizaje

A. Nivel esperado al final del ciclo III

Los estudiantes deben ser capaces de escribir una variedad de tipos textuales de manera reflexiva. Esto implica la adecuación del texto al receptor y propósito, basándose en la experiencia, organizando las ideas de manera lógica, estableciendo relaciones entre ellas mediante el uso correcto de vocabulario y conectores lógicos. Además, es importante separar las palabras correctamente usando recursos de ortografía para dar sentido y claridad al texto. Finalmente, deben reflexionar sobre las ideas importantes y opinar sobre los recursos ortográficos utilizados, de acuerdo con la situación comunicativa.

4.3.3. Capacidades para escribir tipos variados de textos

- **Adecuación del contenido a la situación comunicacional:** Esto incluye la consideración del registro, género, tipo, destinatario y propósito de la escritura, así como también la trama social y cultural en la que se enmarca el mensaje comunicativo.

- **Desarrollo y organización de ideas de manera cohesionada y coherente:** Los estudiantes crean un orden lógico para las ideas relacionadas con el tema, complementándolo y ampliándolo, y utilizando un vocabulario cohesivo.
- **Uso pertinente de convenciones del lenguaje:** Los estudiantes utilizarán de manera apropiada diversos recursos en sus textos escritos para garantizar sentido, estética y claridad en el lenguaje textual.
- **Reflexión y valoración del contexto, contenido y forma del escrito:** En este punto, los estudiantes toman distancia de lo que han escrito para llevar a cabo una revisión continua de la adecuación, cohesión, coherencia y contenido de la situación comunicativa. Esto tiene como objetivo mejorar el texto mediante la comparación, análisis y contraste del uso del lenguaje y sus características, la relación con otros textos, el impacto en el lector y el contexto sociocultural en el que se desarrolla.

4.3.4. Desempeños de la competencia

- Adecuación del escrito a la situación comunicacional, teniendo en cuenta al destinatario y el propósito que se desea comunicar, recurriendo a la experiencia que se tiene para efectuar escritos.
- Escritura de acuerdo al tema, con la agrupación de ideas a través de oraciones, con el desarrollo amplio de la información. En este punto, suele reiterarse información que no es necesaria, pero se establecen relaciones de secuencia, adición, ideas, con el uso de conectores y la incorporación de palabras que son usadas frecuentemente.
- Uso de recursos de ortografía y gramática, tales como el uso de mayúsculas y signos de puntuación, etc., mediante el empleo de fórmulas retóricas que marquen un orden de inicio y final en la narración escrita. Es importante que también se elaboren juegos verbales y rimas.
- Revisión de los textos. En este punto, la tarea del docente es de suma importancia, puesto que se determina si el texto está ajustado al destinatario y propósito. Se identifican contradicciones que pueden afectar la conexión de lo planificado. El uso de los conectores ayuda a la cohesión de dichas ideas.

Finalmente, se revisan los recursos de ortografía utilizados, verificando si se puede mejorar el texto.

4.4. Criterios para producir textos

4.4.1. Adecuación

Esta es una propiedad relacionada con las situaciones comunicacionales en las que se van a producir los escritos, así como con el destinatario hacia el cual se dirige el mensaje y el propósito del texto (Comezana, 2008).

Dicho de otra manera, dependiendo de los interlocutores, la intención y la situación que el autor quiera transmitir, se seleccionará el tipo textual a escribir, el tiempo a desarrollar, los términos que se usarán, el grado de formalidad adecuado, los recursos discursivos y lingüísticos convenientes, dependiendo del fin del texto, etc. Asimismo, los textos deben ser efectivos, ya que deben tener un propósito motivador para el emisor al escribir.

Cabe mencionar que en escritos jurídicos, administrativos y legales, los textos deben ser precisos, claros, consistentes y completos para no omitir información relevante (Ibidem). Por lo tanto, se debe evitar contradicciones que puedan generar malentendidos o dudas entre los interlocutores. En estos contextos, la intencionalidad del emisor se enfoca en aspectos formales.

4.4.2. Cohesión y Coherencia

A. Cohesión

Es el modo en que la información tiene una secuencia y se relaciona lingüísticamente para formar un constructo conceptual que puede ser entendido por el receptor del mensaje (Malave, 2015).

Cuando se trata de la cohesión, existen dos tipos que se pueden mencionar: la cohesión léxica, en donde se enlazan los términos por medio del uso adecuado de palabras; y la cohesión gramatical, en la cual las partes de la oración se combinan, garantizando una proposición bien desarrollada. Esto se constituirá posteriormente en un texto como unidad conceptual.

Se debe tener en cuenta que las proposiciones por sí mismas no tienen sentido en un texto, ya que dependerán de diversas proposiciones que las antecedan o no. De este modo, se podrá obtener un significado de lo que se desea transmitir (Martínez, 2015).

Cabe indicar que las relaciones que mantienen las proposiciones en un constructo textual, para que puedan formar un texto conceptual, se efectúan mediante el uso de conectores, elipsis, sustitución y referencias, también conocidas como marcas lingüísticas.

B. Coherencia

En un constructo textual, la coherencia viene a ser el significado interno del mismo, es decir, el hilo que conduce la relación de todas las partes proposicionales. Es así que un texto tendrá coherencia si se ha desarrollado a través de la encadenación de la información, la cual se relaciona con el tema general, ayudando a un mejor entendimiento del texto.

La unidad temática que debe contener un escrito se relaciona con la coherencia en general, es decir, el tema en el cual gira la organización de los fragmentos del escrito; sin embargo, se trata de una coherencia local cuando se refiere a la relación entre los fragmentos anteriores y posteriores en el texto, lo que le brinda un sentido a lo que se leerá posteriormente (Comezaña, 2008).

En este sentido, la coherencia está relacionada con los aspectos generales del tema y asunto del texto, el cual se organiza por medio de una estructura que tiene un significado para el autor y que posteriormente podrá ser identificado por el lector (Flórez y Cuervo, 2006).

La coherencia puede manifestarse de dos maneras, las cuales se conocen como interna y externa: la primera se revela mediante un orden lógico en el escrito y la armonía pragmática, semántica y sintáctica. La segunda depende de factores que están fuera del escrito, como las experiencias y la conexión con diversos textos. En otras palabras, esto proporcionaría alguna referencia para interpretar lo que se está leyendo. Este constructo interno y externo deben ir de la mano, ya que ambos deben encontrarse dentro del escrito para que tenga sentido al ser leído.

5. Convenciones del lenguaje escrito

5.1. Ortografía

Esta convención es un recurso gramatical que trata sobre el uso correcto de las palabras que se utilizarán para comunicarse de manera efectiva (De la Rosa, 2015). Por lo tanto, es importante elaborar mensajes comprensibles y correctos. Además, es necesario realizar las correcciones oportunas a los estudiantes, ya que esto enriquecerá el escrito final, que podrá ser entendido y comprendido por los lectores.

La escritura conlleva una serie de pasos que determinan su mejora, es así que “El uso de una adecuada ortografía conlleva a una compleja actividad lingüística que se desarrolla a través de tres ejes: lingüístico, cognitivo y comunicativo” (Pujol, 2000, p. 156). En este sentido, se habla de una visión integradora de la misma, ya que no se limita únicamente a los aspectos normativos. Más bien, implica considerar al sujeto como parte central del contexto lingüístico en el que se desenvuelve, lo que eleva el nivel de entendimiento y comprensión del escrito

Ahora bien, si queremos adentrarnos en la etimología de la palabra "ortografía", encontramos que proviene de las raíces griegas "orthos" y "graphein". La primera se traduce como "recto" y la segunda como "escribir". Esto se interpreta como el arte de una correcta escritura de las palabras (Galve et al., 2011, p. 193).

En este sentido, Manzanares (2021) menciona que es importante tener en cuenta aspectos de metodología y algunas recomendaciones para utilizar la ortografía adecuadamente.

- La corrección debe considerarse como un recurso para mejorar la ortografía, ya que involucra los sentidos auditivos, motores y visuales para grabar en la memoria la forma correcta de escribir una palabra. Por lo tanto, al tener interés, voluntad y conciencia de lo que se escribe, es posible superar las dificultades ortográficas. Más allá de que un tercero pueda realizar esta corrección, es esencial realizarla de manera personal a través de la autocorrección.
- La repetición continua de una palabra escrita incorrectamente puede ayudar a que su forma correcta quede impregnada en la memoria para futuras ocasiones.
- Es útil recurrir al diccionario cuando surgen dudas sobre la forma correcta de escribir una palabra en particular.
- Memorizar adivinanzas, refranes, canciones y poemas puede ayudar a escribirlos posteriormente sin necesidad de consultar el texto.
- Realizar copias de partes de un texto literario, prestando especial atención a lo que se está escribiendo.

6. Reflexión y evaluación del lenguaje escrito

Evaluar el texto es una tarea que debe realizarse inicialmente de manera individual, lo que implica releer lo que se acaba de escribir, teniendo en cuenta tanto el lenguaje utilizado como el contenido que se desea transmitir (Ramos, 2009).

Cabe mencionar que según Cassany (2004) es necesario tomar en consideración algunas pautas que sirven para llevar a cabo una corrección eficaz de los escritos:

- El proceso correctivo debe ser participativo y versátil en cuanto a la forma y al contenido de lo que se corrige. Cuando se trata de autocorrección, esta puede ser guiada por un compañero similar o por el docente. Además, se pueden corregir aspectos como la ortografía, la forma, los párrafos y el contenido, ya sea por partes o de manera integral. En última instancia, esto conduce a una corrección en todas las etapas del proceso de construcción del texto, desde el esquema inicial, pasando por las revisiones y borradores, hasta llegar a la versión final.
- La labor del docente debe centrarse en el objetivo de ayudar a los estudiantes a aprender y mejorar. Esto implica mostrarles cómo pueden desarrollar un estilo de escritura más pulido y enfocar la atención en áreas que sean especialmente beneficiosas para su aprendizaje.
- La corrección no debe limitarse a aspectos específicos, como la sintaxis y la ortografía, ya que esto podría llevar a una percepción errónea por parte de los estudiantes, quienes podrían pensar que estos aspectos son más importantes que otros elementos del proceso de escritura. Por lo tanto, la corrección debe abordar el texto de manera global, teniendo en cuenta la composición y las propiedades textuales en su conjunto. Esto contribuirá a un aprendizaje más completo y continuo para los estudiantes.
- Los comentarios realizados como parte de la corrección deben ofrecer consejos prácticos y específicos. Si los comentarios son demasiado generales y no brindan información clara sobre cómo mejorar el texto, los estudiantes pueden tener dificultades para comprender qué aspectos necesitan corregir o cómo pueden mejorar su escritura. Por lo tanto, es fundamental que los consejos proporcionados estén orientados de manera precisa hacia la mejora de los estudiantes.
- El momento en que se realiza la corrección es de suma importancia. Cuanto menos tiempo haya transcurrido desde que el estudiante completó su escrito, mejor será para la mejora. Si se realiza la corrección después de mucho tiempo, es posible que las ideas y el propósito original del mensaje se desdibujen, lo que dificultará la comprensión de la retroalimentación proporcionada.

7. Antecedentes investigativos

7.1. Estudios Internacionales

Montenegro y Montenegro (2015) en el estudio respecto a la “Sistematización de la didáctica del proceso de lecto-escritura de los niños y niñas de segundo año de Educación Básica del Centro Educativo Ceibo School (año lectivo 2014 – 2015)” se hizo en busca de mejorar la enseñanza a través de procesos significativos de calidad para la adquisición de la escritura y la lectura, se empleó un diseño descriptivo con una muestra de 28 niños y niñas. Los resultados concluyeron que los estudiantes se encuentran en proceso de desarrollo del aprendizaje, lo que sugiere que generalmente no llegan al aula con conocimientos previos sobre lo que se pretende enseñar, sino que adquieren todo su aprendizaje en el salón de clases. Este hallazgo respalda una de las teorías más reconocidas de Gardner, que se refiere a las inteligencias múltiples.

Barragán y Nova (2014) en la investigación; “El fortalecimiento de la producción escrita de textos narrativos a partir de mediciones textuales en estudiantes de grado tercero de la Institución Educativa Distrital Sorrento” se propusieron mejorar las habilidades de escritura narrativa a través de mediaciones textuales y un diseño de acción participativa. Su estudio involucró a una muestra de 34 niños de 8 y 9 años, que abarcaba desde primero hasta quinto grado. Como principal conclusión, encontraron que las estrategias pedagógicas implementadas desempeñan un papel fundamental en el aprendizaje de nuevos conocimientos. Estas estrategias permitieron a los docentes brindar apoyo e intervención mediante consultas y cuestionamientos continuos, lo que facilitó una reevaluación de la problemática y promovió un proceso de aprendizaje continuo.

7.2. Estudios nacionales

Ventura (2021) en su investigación, “Software educativo Comlec para fortalecer la comprensión lectora en niños de segundo grado de primaria” se propuso diseñar una herramienta digital educativa destinada a mejorar la comprensión lectora en estudiantes de primaria. Utilizó un enfoque cuantitativo en su estudio, que involucró a una muestra de 34 niños. Los resultados revelaron que la plataforma conocida como Comlec, desarrollada en el marco de la investigación, tuvo un impacto significativo en el aprendizaje de los estudiantes, contribuyendo a mejorar sus habilidades y adquirir nuevos conocimientos. Además, destacó por su innovación al facilitar la interacción entre el ordenador y los estudiantes. Estos hallazgos

subrayan el potencial de las nuevas tecnologías como herramientas efectivas para apoyar el proceso de aprendizaje.

Rodríguez (2021) en su investigación denominada; “Entornos virtuales en la producción de textos en docentes de Comunicación de la Unidad de Gestión Educativa Local Otuzco 2021” se propuso diseñar un software educativo destinado a mejorar la comprensión lectora. El estudio se llevó a cabo mediante un diseño no experimental transversal correlacional causal y se realizó en una muestra de 69 docentes de comunicación de diversas escuelas pertenecientes a la UGEL Otuzco. Los resultados indicaron que los entornos educativos virtuales tienen una influencia positiva en la capacidad de los docentes para elaborar textos. Estos hallazgos destacan la importancia de no limitar la incorporación de la era digital solo a los estudiantes, sino también orientarla hacia los docentes, para que puedan aprovechar de manera efectiva las herramientas que ofrece este entorno.

Ruiz (2021) en su trabajo “Proyecto de aprendizaje empleando la historieta y las TIC como recursos didácticos para desarrollar la lectoescritura en las estudiantes de 4° grado de educación primaria” se propuso diseñar un proyecto de aprendizaje que utilizara la historieta y las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) como recursos didácticos para fomentar el desarrollo de la lectoescritura. Este estudio se llevó a cabo mediante un diseño descriptivo no experimental, en el cual se trabajó con estudiantes de cuarto grado de primaria. Los resultados del estudio concluyeron que las historietas son herramientas importantes y útiles para el desarrollo de competencias en escritura y lectura. Estas mejoran la capacidad de organizar y comprender la información de manera efectiva, especialmente cuando se combinan con el apoyo de medios digitales. Además, el uso de historietas y TIC fomenta la motivación y la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Este enfoque demuestra cómo las herramientas físicas y tecnológicas pueden complementarse mutuamente para lograr mejores resultados en la educación.

Gonzales (2020) en su investigación “Aplicación de la herramienta Pixton como recurso didáctico en el desarrollo de las capacidades en la producción de textos narrativos en estudiantes de secundaria” se propuso analizar el impacto de la plataforma Pixton en el desarrollo de las habilidades de redacción narrativa en estudiantes de secundaria. Este estudio se llevó a cabo utilizando un diseño cuantitativo y cuasi experimental, con una muestra de 50 adolescentes que se dividieron en dos grupos: uno de control y otro experimental. Los resultados de la investigación indicaron que la aplicación de la herramienta Pixton tuvo un impacto significativo

en el desarrollo de la capacidad de producir textos narrativos. Esto se evidenció a través de las diferencias en el rendimiento de los dos grupos. Estos hallazgos resaltan la importancia de llevar a cabo estudios diferenciados con grupos de control y experimental, ya que permiten demostrar de manera efectiva la eficacia de las herramientas digitales en la mejora del aprendizaje de los estudiantes.

Merma (2019) en su investigación “Las historietas como estrategia de aprendizaje para desarrollar la competencia de producción de textos en los niños del tercer grado de la Institución Educativa N° 56360 de Huaylluta Distrito Tupac Amaru Provincia de Canas Región Cusco” se propuso determinar el impacto de las historietas como herramientas didácticas en el desarrollo de la competencia de producción de textos en estudiantes de tercer grado. El estudio se llevó a cabo mediante un diseño cuasiexperimental, en el cual se dividió a los participantes en dos grupos: uno experimental y otro de control. Los resultados de la investigación demostraron que las historietas tienen una influencia positiva en el desarrollo de la competencia de producción de textos. A través del análisis de los datos estadísticos, se comprobó que los estudiantes que participaron en la propuesta que involucraba el uso de historietas mostraron mejoras significativas en sus habilidades de escritura. Estos hallazgos respaldan la idea de que el uso de imágenes y narrativas visuales puede ser una herramienta efectiva para facilitar el aprendizaje y la producción de diversos tipos de textos en los estudiantes, lo que a su vez contribuye al avance en sus habilidades comunicativas.

7.3. Antecedentes locales

Pampa et al (2022) en la investigación “Uso del Software Pixton y su influencia en la producción de textos escritos de los estudiantes del tercer grado de secundaria de una Institución Educativa Pública de Arequipa” con el objetivo de determinar cómo el uso de Pixton, un software para crear historietas, influye en el desarrollo de la competencia de producción de textos en estudiantes de tercer grado de secundaria. El estudio se basó en un diseño cuasiexperimental y se realizó con la participación de 30 estudiantes que se dividieron en dos grupos: uno experimental y otro de control. Los resultados de la investigación indicaron una influencia positiva y significativa del programa Pixton en el desarrollo de la competencia para producir textos escritos. Se observaron diferencias sustanciales en los resultados de las evaluaciones entre el grupo experimental, que utilizó Pixton, y el grupo de control, que no lo utilizó. Estos hallazgos respaldan la idea de que el uso de herramientas digitales como Pixton

puede ser una estrategia efectiva para mejorar las habilidades de escritura de los estudiantes, lo que subraya la importancia de la integración de la tecnología en la educación.

Cayro (2019) en su tesis “Efectos de la aplicación del software educativo Scratch en el desarrollo de la competencia produce textos escritos del área de comunicación en los estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E. 40172 Villa el Golf del distrito de Socabaya Arequipa 2018” se propuso determinar el impacto de la aplicación del programa Scratch en el desarrollo de la competencia de producir textos escritos en estudiantes de sexto grado de primaria. El estudio se basó en un diseño preexperimental y se llevó a cabo con la participación de una muestra de 28 niños. Los resultados de la investigación indicaron que la producción textual de los estudiantes mejoró significativamente cuando utilizaron el programa Scratch. Esta mejora se reflejó en aspectos clave de la competencia, como la intención comunicativa, la gramática y la coherencia en sus escritos. Estos hallazgos destacan la importancia de las herramientas digitales atractivas como Scratch, que no solo hacen que el aprendizaje sea más efectivo, sino que también contribuyen al desarrollo de habilidades de comunicación, una habilidad crucial en la sociedad actual.

Sierra (2015) en la investigación “Software educativo para mejorar la producción de textos, en los niños del quinto grado “A” del nivel primaria de la Institución Educativa 54004-Fray Armando Bonifaz” se planteó transformar y mejorar la práctica pedagógica a través de una propuesta pedagógica alternativa, además de demostrar cómo los programas de software educativo pueden contribuir al logro de una mejor producción de escritos. Este estudio se enmarcó en un diseño cualitativo y se desarrolló bajo la modalidad de investigación acción pedagógica. La muestra estuvo compuesta por 17 estudiantes. Los resultados de la investigación revelaron que la aplicación de software educativo, como Word, Paint y Power Point, como estrategias en la enseñanza de la escritura de textos narrativos, descriptivos e instructivos, tuvo un impacto significativo en el desarrollo de las habilidades secuenciales necesarias para planificar, redactar y revisar textos. Estos hallazgos subrayan la eficacia de la integración de herramientas de software educativo en el proceso de enseñanza de la escritura, lo que puede beneficiar en gran medida a los estudiantes en su desarrollo de habilidades de producción de textos.

CAPÍTULO II

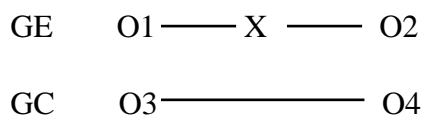
METODOLOGÍA

1. Tipo de investigación

El trabajo realizado es de naturaleza aplicada, ya que contribuye a la aplicación y ampliación de conocimientos existentes. De acuerdo con Murillo (2008) la investigación aplicada, también conocida como investigación práctica o empírica, se caracteriza por la aplicación de conocimientos adquiridos, ya sea a partir de investigaciones previas o de fuentes externas. Luego de sistematizar y poner en práctica dichos conocimientos, se genera una base sólida para la investigación.

2. Nivel de investigación

El estudio se encuentra en un nivel cuasi experimental, que según Hernández et al. (2016), se caracteriza por aplicarse en situaciones de la vida real, donde no se forman grupos de manera aleatoria, sino que estos grupos ya están establecidos. En este nivel, es posible manipular la variable experimental. El diseño cuasi experimental permite la comparación de dos grupos en la investigación, los cuales comienzan en condiciones igualitarias. Estos grupos se dividen en control y experimental, y se esquematizan de la siguiente manera:



Dónde:

GE: Grupo experimental.

GC: Grupo control.

O1: Prueba de entrada. Medición de la producción textual al grupo experimental antes de aplicar el software.

O2: Prueba de salida. Medición de la producción textual al grupo experimental luego de aplicar el software Pixton.

X: Estímulo. Aplicación del software Pixton

O3: Prueba de entrada. Medición de la producción textual al grupo control.

±: Sin tratamiento.

O4: Prueba de salida. Medición de la producción textual al grupo control.

3. Técnicas e instrumentos de investigación

3.1. Técnicas

Para el presente estudio, fue necesario utilizar dos técnicas diferentes, una para cada variable, como se puede apreciar a continuación:

Tabla 1

Técnicas

Variable	Técnica
Software Pixton	Intervención pedagógica
Producción de textos	Observación experimental

Nota. Datos elaborados por las autoras para diferenciar las técnicas con sus variables.

Es importante destacar que la *intervención pedagógica* implica una acción deliberada en el contexto educativo, respaldada por el conocimiento (Touriñán, 2015). Por otro lado, la *observación experimental* consiste en registrar visualmente los eventos empíricos en el mundo (Campos y Lule, 2012).

3.2. Instrumentos

En la investigación, se han utilizado dos instrumentos, uno para cada una de las técnicas mencionadas anteriormente.

Tabla 2

Instrumentos

Variable	Técnica	Instrumentos
Software Pixton	Intervención pedagógica	Sesiones de aprendizaje
Producción de textos	Observación experimental	Lista de cotejo

Nota. Datos elaborados por las autoras para diferenciar las técnicas e instrumentos con sus variables.

Para la técnica de intervención pedagógica, hemos utilizado *sesiones de aprendizaje* diseñadas por las autoras. Estas sesiones están diseñadas para desarrollar la competencia de escritura en diversos tipos de textos, fomentando habilidades como la cohesión, coherencia, adecuación, reflexión y evaluación, así como el uso de convenciones. Según el MINEDU (2016) una sesión

de aprendizaje es una secuencia pedagógica diseñada para facilitar la enseñanza y el aprendizaje, promoviendo la interacción con los estudiantes y la consecución de objetivos de aprendizaje. Este instrumento tiene como objetivo principal estimular procesos cognitivos para adquirir nuevos conocimientos en los estudiantes.

Se desarrollaron un total de cinco sesiones de aprendizaje, excluyendo las sesiones del pre test, la sesión 0 de inducción y el post test. Es importante destacar que estas sesiones se aplicaron a ambos grupos. En el grupo de control, los estudiantes no interactuaron con el Software Pixton, solo se mencionó durante cada sesión. Mientras tanto, en el grupo experimental, los estudiantes utilizaron activamente el software.

Tabla 3

Tabla de coherencias de la variable Software Pixton

Variable	Dimensiones	Indicadores	Instrumento	Ítem
Software Pixton	Cohesión	La lonchera saludable	Sesiones de aprendizaje	Sesión 1
	Coherencia	Reciclamos los desechos en casa y en el colegio.		Sesión 2
	Adecuación	¡Soy responsable!		Sesión 3
	Reflexión y evaluación	De grande quiero ser		Sesión 4
	Uso de convenciones	El significado de la Navidad.		Sesión 5

Nota. Datos elaborados por las autoras para diferenciar las dimensiones e indicadores de la variable software Pixton.

Para la observación experimental, se empleó una lista de cotejo diseñada por las autoras, basada en las rutas de aprendizaje para el área de comunicación. Esta lista de cotejo consta de 10 ítems que se centran en las competencias de planificación, textualización y revisión. Utiliza una escala de valoración vigesimal, que se divide en tres niveles: inicio, proceso y logro. En el nivel de inicio, los estudiantes muestran un progreso mínimo y requieren la intervención y el apoyo del docente. En el nivel de proceso, los estudiantes están cerca del nivel esperado y necesitan orientación adicional para alcanzar el aprendizaje deseado. En el nivel de logro, los estudiantes han alcanzado satisfactoriamente las metas propuestas y completado las tareas en un tiempo adecuado.

Es así que la lista de cotejo se aplicó en cada una de las sesiones realizadas con ambos grupos, con la excepción de la sesión 0 de inducción. Es importante destacar que este instrumento se elaboró utilizando una serie de indicadores y criterios previamente establecidos, lo que facilitó

la observación y permitió controlar la evaluación de actitudes, así como el conocimiento procedimental y conceptual (MINEDU, 2013).

Tabla 4

Tabla de coherencias de la variable producción de textos

Variable	Dimensiones	Indicadores	Instrumento	Ítem	Escala de valoración
Producción de Textos	Planifica	Adecuación a la situación comunicativa		1,2,3	C: Inicio: Hasta 10
	Textualiza	Escribe textos en torno a un tema	Lista de cotejo	4, 5, 6, 7	B: Proceso: De 11 a 14 A: Logro: De 15 a 20
	Revisa	Usa recursos gramaticales y ortográficos		8, 9, 10	

Nota. Datos elaborados por las autoras para diferenciar las dimensiones e indicadores de la variable software producción de textos.

4. Campo de verificación

4.1. Ubicación espacial

El estudio se llevó a cabo en la Institución Educativa 40676 La Mansión de Socabaya, que corresponde al nivel primario ciclo III de Educación Básica Regular y es de gestión pública. Esta institución se encuentra ubicada en el distrito de Socabaya, en la provincia, departamento y región de Arequipa.

4.2. Ubicación temporal

La investigación se llevó a cabo durante el año 2022, con la recopilación de información y datos que se realizó desde octubre hasta diciembre de ese mismo año.

4.3. Unidades de estudio

Los participantes en la investigación fueron estudiantes de segundo grado del ciclo III del nivel primario de la IE N° 40676 La Mansión de Socabaya, ubicada en el distrito de Socabaya, Arequipa, los cuales de acuerdo a la edad normativa, tienen siete años. Los

estudiantes se dividieron en dos secciones: A (grupo experimental) con 21 estudiantes y B (grupo control) con 13 estudiantes, lo que da un total de 34 participantes.

- **Criterios de inclusión**

La selección de las unidades muestrales se realizó utilizando criterios de conveniencia. Se eligieron los estudiantes del 2° A y 2° B que tenían acceso a internet estable para formar parte de los grupos establecidos en la investigación.

- **Criterios de exclusión**

Se excluyeron a los estudiantes de otros grados, como el primer, tercer, cuarto, quinto y sexto grado, ya que la investigación se centró en los estudiantes del 2° grado. Además, se excluyeron a aquellos estudiantes que no tenían acceso a internet, ya que este acceso era necesario para participar en la investigación.

Tabla 5

Unidades de Estudio

I.E.	Grupos	Sección	Género	Cantidad	Total
I.E. N° 40676 La Mansión de Socabaya del distrito de Socabaya.	Experimental	2° “A”	Masculino	7	21
			Femenino	14	
	Control	2° “B”	Masculino	5	13
			Femenino	8	
Total					34

Nota. Datos tomados de la nómina de matrícula para el año 2022.

5. Estrategia de recolección de datos

5.1. Planificación y organización

Los instrumentos utilizados en la investigación fueron elaborados por las investigadoras y se utilizaron para recopilar datos de las unidades muestrales siguiendo un procedimiento de investigación específico:

- i. Para desarrollar la investigación, el proyecto de investigación fue aprobado previamente.
- ii. Posteriormente se efectuó la solicitud a la universidad, para la carta de presentación.
- iii. Para el desarrollo del estudio, fue necesario el consentimiento o permiso de la dirección de la IE N° 40676 La Mansión de Socabaya.

iv. Se verificó que los equipos de la IE N° 40676 La Mansión de Socabaya funcionaran, para poder ejecutar el Programa PIXTON.

Desarrollo y Ejecución

El Programa "Software Pixton para la producción de textos en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 40676 La Mansión de Socabaya del distrito de Socabaya, Arequipa," fue dirigido por las investigadoras: Betty Condori Marín, Erlinda Cornejo Llerena y Nancy Quispe Llanque.

La aplicación del pre y post test a los estudiantes de la muestra en la Institución Educativa La Mansión de Socabaya estuvo a cargo personalmente de las investigadoras.

5.2. Recursos

Los recursos a emplear fueron:

a) Humanos

Se identificaron a los estudiantes, docentes, la directora de la institución en estudio, así como a la asesora e investigadoras.

b) Físicos

Se identificaron los recursos que sirvieron como soporte técnico, tales como equipos de computación, cañón multimedia, aula especializada en la innovación pedagógica, pizarra interactiva digital, entre otros. Asimismo, se consideraron sesiones de aprendizaje, lista de cotejo, software Pixton, presentación de diapositivas, videos, manuales, y útiles como papeles, reglas, tijeras, tajadores, borradores, lapiceros y lápices.

Institucionales

- Biblioteca de la UCSM.
- Biblioteca de la I.E. La Mansión de Socabaya.

c) Financieros

Los gastos para desarrollar el trabajo de investigación fueron solventados con recursos propios de las investigadoras.

5.3. Validación y confiabilidad de instrumentos

La validez es un proceso que consiste en contrastar las afirmaciones contenidas en los ítems del instrumento. Esto se lleva a cabo por expertos que dominan la materia y, después de revisar el contenido, emiten un resultado sobre la aplicabilidad del instrumento (Hernández et al., 2016).

En este sentido, para llevar a cabo la validación de la lista de cotejo propuesta, se realizó mediante la evaluación de expertos en comunicación:

Tabla 6

Validación de instrumentos por juicio de expertos

Validador	Grado académico	Aplicabilidad
Félix Alfredo Benavente Valdivia	Doctor	Aplicable
Angélica Giovanna Ramos Rosas	Magíster	Aplicable
Rosa Patricia Beltrán Molina	Magíster	Aplicable

Nota. Datos tomados de las fichas de validación.

Se aplicó una prueba piloto y, finalmente, se evaluó la consistencia del instrumento mediante la reducción de criterios, dimensiones e ítems necesarios.

Ahora bien, en la confiabilidad del instrumento, cabe destacar a Cronbach (1951) quien propuso el coeficiente alfa (α) como una medida de la consistencia interna del instrumento. Este coeficiente refleja la relación entre los ítems que forman parte del test y la forma en que covarían entre sí.

Es así que, al aplicar la confiabilidad mediante el coeficiente de Alpha de Cronbach, se obtuvo un resultado de 0.830 para el instrumento en su conjunto, y para las dimensiones específicas se obtuvieron los siguientes valores: 0.840 para la dimensión "planifica", 0.821 para "textualiza", y 0.801 para "revisa". Estos valores indican que el instrumento es altamente confiable, ya que, como afirman Oviedo y Campo (2015), para ser considerados aceptables, los resultados deben ser superiores a 0.6, y cuanto más se acercan a 1, mayor es su grado de fiabilidad.

Tabla 7

Estadística de fiabilidad general

Alpha de Cronbach	Elementos
0.830	10

Nota. Datos obtenidos en el cálculo del SPSS 25.

Tabla 8*Estadística de fiabilidad por dimensiones*

Dimensiones	Alpha de Cronbach	Elementos
Planifica	0.840	3
Textualiza	0.821	4
Revisa	0.801	3

Nota. Datos obtenidos en el cálculo del SPSS 25.

5.4. Criterios para el manejo de resultados

Los datos recolectados fueron organizados mediante matrices sistematizadas, las cuales se pueden consultar en el Anexo 6.

Los resultados obtenidos fueron procesados cuantitativamente utilizando los programas SPSS 25 y Microsoft Excel 2019, y posteriormente se analizaron cualitativamente a través de tablas y gráficos.

Luego, los datos recopilados fueron analizados en función de los objetivos establecidos y la investigación previa realizada. Además, se empleó la prueba U de Mann-Whitney para la comprobación de hipótesis.

CAPÍTULO III

RESULTADOS

El presente apartado presenta los resultados obtenidos después de procesar los datos recopilados. Estos resultados se presentan en tablas y figuras para facilitar su comprensión.

La organización de los resultados se ha dividido en dos partes. La primera parte muestra los resultados del nivel de producción textual antes y después de que los estudiantes utilizaran el software Pixton. Además, se presenta el desglose de los resultados en las competencias de las variables "software Pixton" y "producción de textos" en cada una de las tablas y figuras correspondientes a los grupos de estudio.

La segunda parte de los resultados se centra en la estadística inferencial y la corroboración de las hipótesis a través de la Prueba U de Mann-Whitney.



1. Resultados del nivel de producción de textos

1.1. Antes de manipular el Software Pixton

Tabla 9

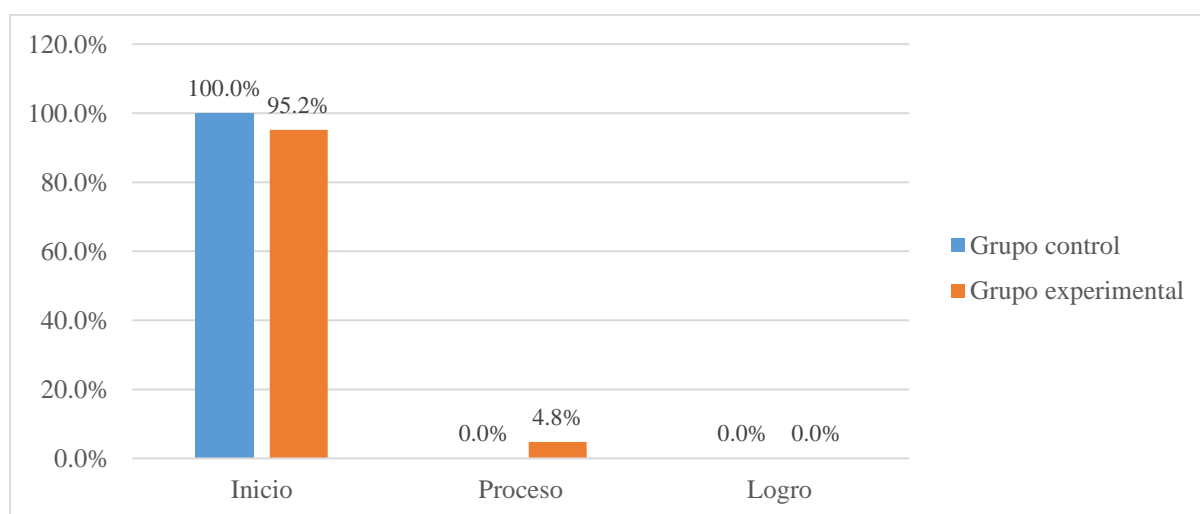
Nivel de producción de textos en el pre test

Ítems	Grupo Control		Grupo experimental	
	f	%	f	%
Inicio	13	100.0%	20	95.2%
Proceso	0	0.0%	1	4.8%
Logro	0	0.0%	0	0.0%
Total	13	100.0%	21	100.0%

Nota. Datos obtenidos de las matrices de sistematización

Figura 1

Nivel de producción de textos en el pre test



Nota. Datos obtenidos de las matrices de sistematización

En la Tabla 9 y la Figura 1, se observa que el 100.0% del grupo de control y el 95.2% del grupo experimental obtuvieron un nivel de inicio. Además, el 4.8% del grupo experimental obtuvo un nivel en proceso. De lo que podemos deducir que, en ambos grupos, la mayoría de los estudiantes no lograron realizar una correcta producción de los textos solicitados, teniendo dificultades en el proceso de escritura.

1.2. Después de manipular el Software Pixton

Tabla 10

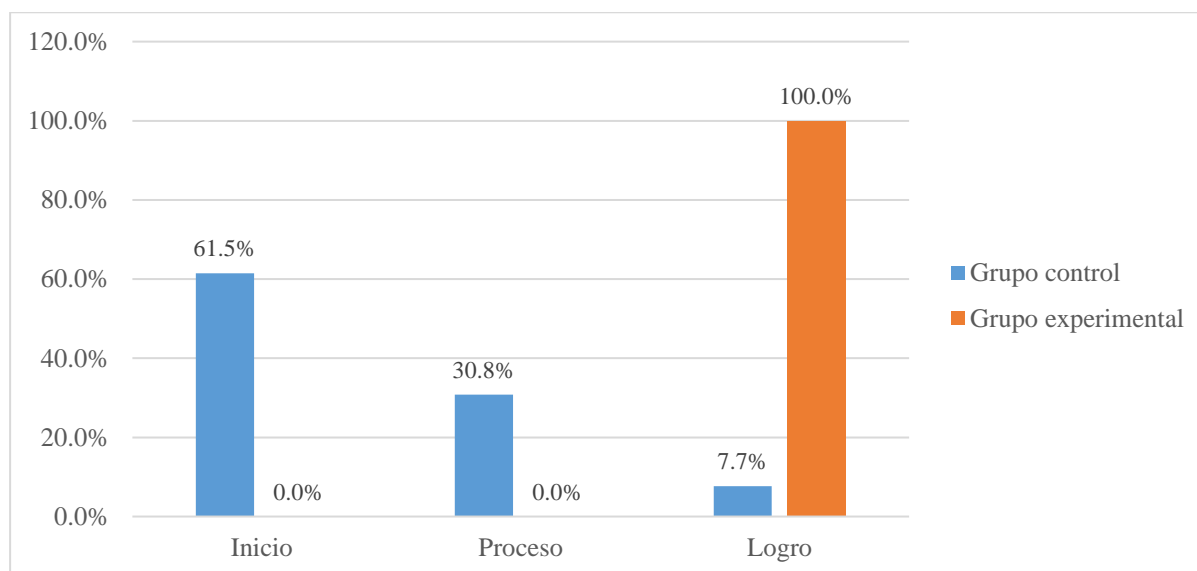
Nivel de producción de textos en el post test

Ítems	Grupo Control		Grupo experimental	
	f	%	f	%
Inicio	8	61.5%	0	0.0%
Proceso	4	30.8%	0	0.0%
Logro	1	7.7%	21	100.0%
Total	13	100.0%	21	100.0%

Nota. Datos obtenidos de las matrices de sistematización

Figura 2

Nivel de producción de textos en el post test



Nota. Datos obtenidos de las matrices de sistematización

En la Tabla 10 y la Figura 2, se observa que en el post test, el 61.5% del grupo control obtuvo un nivel de inicio. Además, el 30.8% alcanzó un nivel de proceso, y el 7.7% adquirió un nivel de logro. Por otro lado, el 100.0% del grupo experimental adquirió un nivel de logro satisfactorio. De esto inferimos que, con las sesiones de aprendizaje programadas sin manipular el Software Pixton, el grupo control mantiene un porcentaje alto de estudiantes en un nivel de inicio, a diferencia del grupo experimental, quienes obtuvieron un nivel de logro en la totalidad de estudiantes.

1.3. Nivel de competencias de la variable Software Pixton

Tabla 11

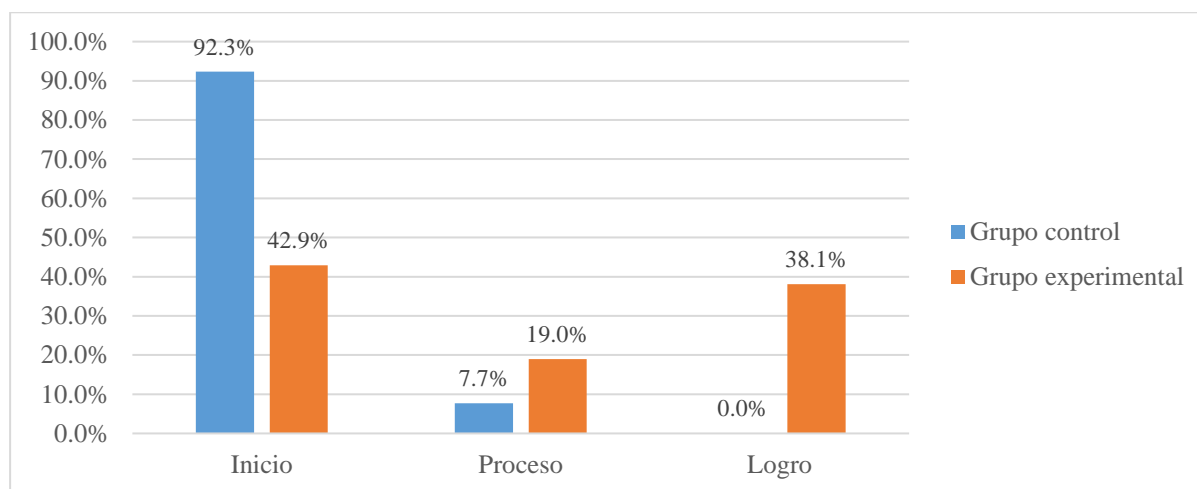
Nivel de cohesión – Sesión 1 la lonchera saludable

Ítems	Grupo Control		Grupo experimental	
	f	%	f	%
Inicio	12	92.3%	9	42.9%
Proceso	1	7.7%	4	19.0%
Logro	0	0.0%	8	38.1%
Total	13	100.0%	21	100.0%

Nota. Datos obtenidos de las matrices de sistematización

Figura 3

Nivel de cohesión – Sesión 1 la lonchera saludable



Nota. Datos obtenidos de las matrices de sistematización

En la Tabla 11 y la Figura 3, se observa que en la sesión 1, denominada “La lonchera saludable” y referida a la competencia de cohesión, la cual busca mostrar una construcción lingüística libre de repeticiones con ideas organizadas; por un lado, el 92.3% del grupo control obtuvo un nivel de inicio. Además, el 7.7% alcanzó un nivel de proceso. Por otro lado, el 42.9% del grupo experimental alcanzó un nivel de inicio, el 38.1% un nivel de logro y el 19.0% un nivel de proceso. De esto se deduce que, con la manipulación del software Pixton, el grupo experimental ha logrado o está en proceso de lograr la competencia de cohesión, mientras que en el grupo control, sin la manipulación del software, la mayoría se mantiene en un nivel de inicio.

Tabla 12

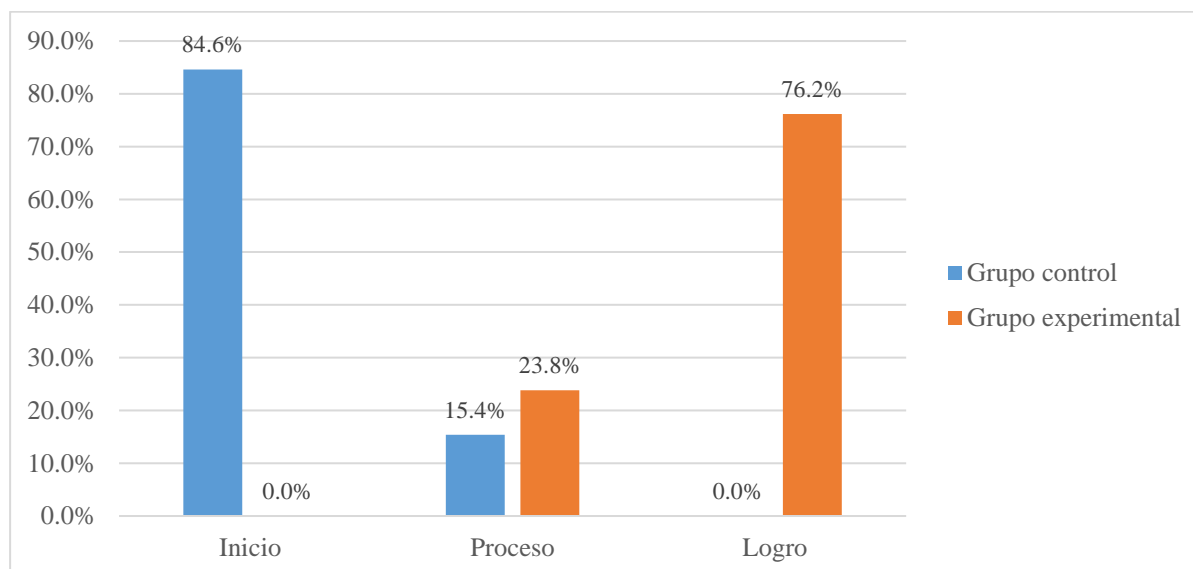
Nivel de coherencia – Sesión 2 reciclamos los desechos en casa y en el colegio

Ítems	Grupo Control		Grupo experimental	
	f	%	f	%
Inicio	11	84.6%	0	0.0%
Proceso	2	15.4%	5	23.8%
Logro	0	0.0%	16	76.2%
Total	13	100.0%	21	100.0%

Nota. Datos obtenidos de las matrices de sistematización

Figura 4

Nivel de coherencia – Sesión 2 reciclamos los desechos en casa y en el colegio



Nota. Datos obtenidos de las matrices de sistematización

En la Tabla 12 y la Figura 4, se observa que en la sesión 2, denominada "Reciclamos los desechos en casa y en el colegio", que está relacionada con la competencia de coherencia, la cual versa sobre la buena construcción de un escrito y el respeto por la estructura textual. Por un lado, el 84.6% del grupo control obtuvo un nivel de inicio; además, el 15.4% obtuvo un nivel de proceso. Por otro lado, el 76.2% del grupo experimental alcanzó un nivel de logro, y el 23.8% un nivel de proceso. De lo que se infiere que los estudiantes que utilizaron el software Pixton tuvieron en su mayoría un nivel de logro, mientras que los estudiantes que no lo hicieron se encuentran en su mayoría en un nivel de inicio.

Tabla 13

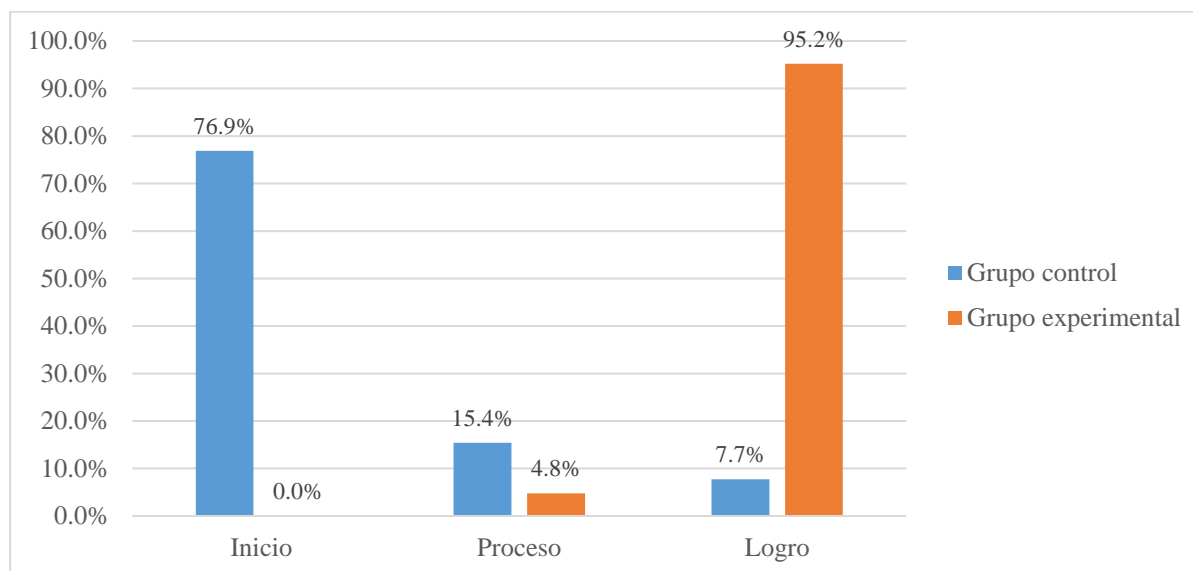
Nivel de adecuación – Sesión 3 ¡Soy responsable!

Ítems	Grupo Control		Grupo experimental	
	f	%	f	%
Inicio	10	76.9%	0	0.0%
Proceso	2	15.4%	1	4.8%
Logro	1	7.7%	20	95.2%
Total	13	100.0%	21	100.0%

Nota. Datos obtenidos de las matrices de sistematización

Figura 5

Nivel de adecuación – Sesión 3 ¡Soy responsable!



Nota. Datos obtenidos de las matrices de sistematización

De la Tabla 13 y la Figura 5, se observa que en la sesión 3, denominada '¡Soy responsable!', y referida a la competencia de adecuación, que trata sobre el uso correcto del contexto comunicativo y el respeto de las normas gramaticales, tenemos que el 95.2% del grupo experimental consiguió un nivel de logro, mientras que el 4.8% alcanzó un nivel de proceso. Por otro lado, el 76.9% del grupo de control obtuvo un nivel de inicio, el 15.3% un nivel de proceso y el 7.7% un nivel de logro. De esto se deduce que el grupo experimental logró en su mayoría la competencia de adecuación gracias a la manipulación del software Pixton, a diferencia de los estudiantes del grupo de control, la mayoría de los cuales se mantuvo en un nivel de inicio.

Tabla 14

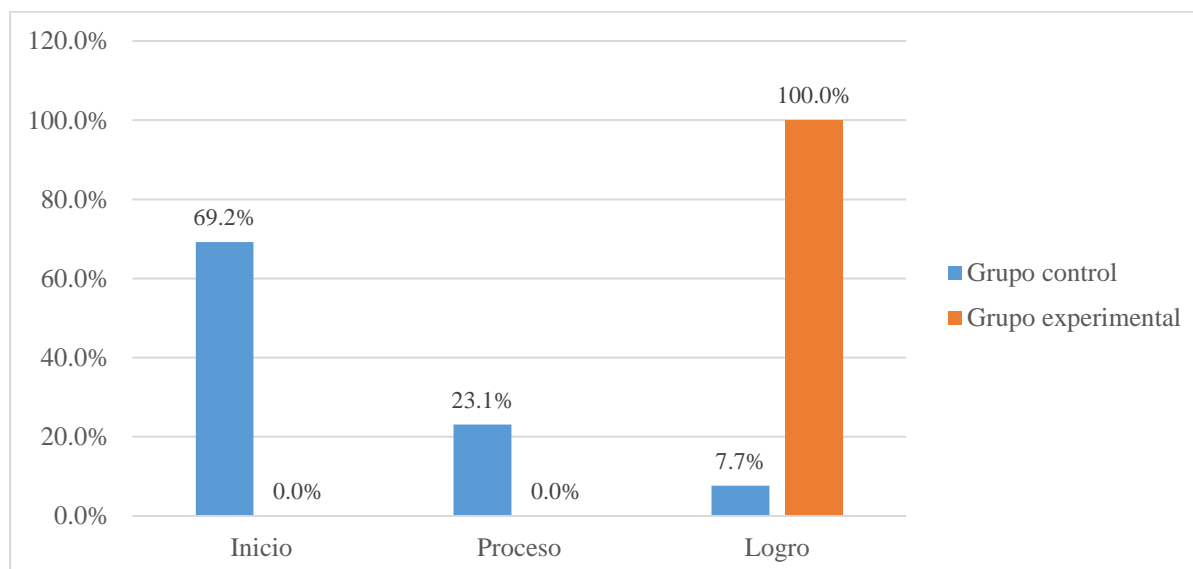
Nivel de reflexión y evaluación – Sesión 4 de grande quiero ser

Ítems	Grupo Control		Grupo experimental	
	f	%	f	%
Inicio	9	69.2%	0	0.0%
Proceso	3	23.1%	0	0.0%
Logro	1	7.7%	21	100.0%
Total	13	100.0%	21	100.0%

Nota. Datos obtenidos de las matrices de sistematización

Figura 6

Nivel de reflexión y evaluación – Sesión 4 de grande quiero ser



Nota. Datos obtenidos de las matrices de sistematización

En la Tabla 14 y la Figura 6, se observa que en la sesión 4, denominada “De grande quiero ser”, y referida a la competencia de reflexión y evaluación, la cual concierne a la relectura y perfección del escrito antes de su presentación, el 100.0% del grupo experimental obtuvo un nivel de logro. Mientras que, el 69.2% del grupo de control obtuvo un nivel de inicio, el 23.1% un nivel de proceso y el 7.7% un nivel de logro. De esto se deduce que todos los estudiantes del grupo experimental lograron la competencia de reflexión y evaluación al hacer uso del software Pixton, a diferencia de los estudiantes del grupo de control, la mayoría de los cuales todavía se encuentra en un nivel de inicio.

Tabla 15

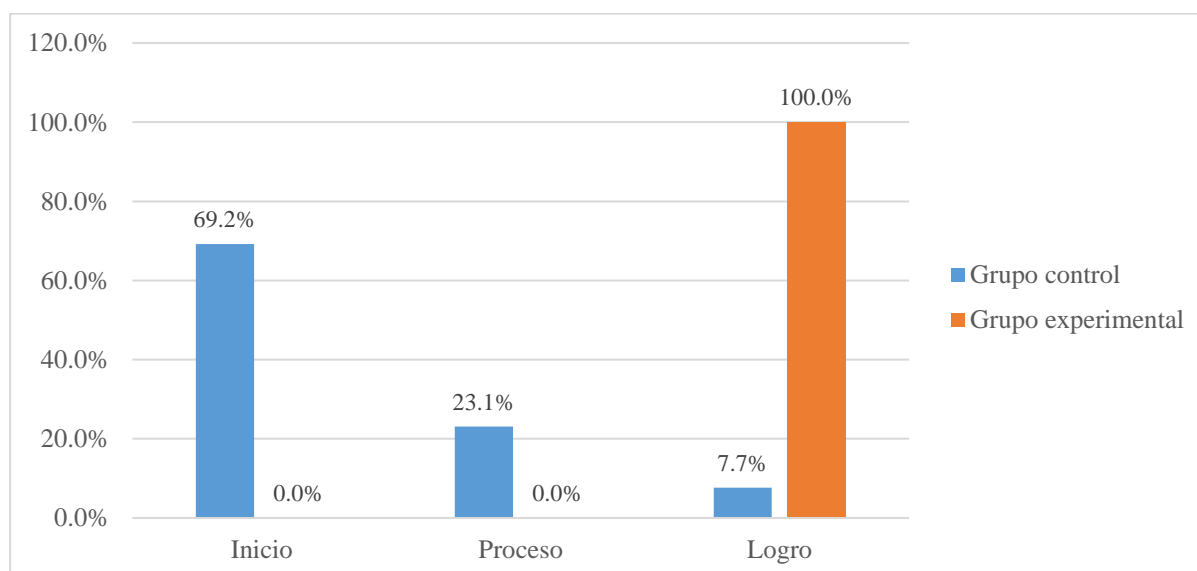
Nivel del uso de convenciones – Sesión 5 el significado de la Navidad

Ítems	Grupo Control		Grupo experimental	
	f	%	f	%
Inicio	9	69.2%	0	0.0%
Proceso	3	23.1%	0	0.0%
Logro	1	7.7%	21	100.0%
Total	13	100.0%	21	100.0%

Nota. Datos obtenidos de las matrices de sistematización

Figura 7

Nivel del uso de convenciones – Sesión 5 el significado de la Navidad



Nota. Datos obtenidos de las matrices de sistematización

De la Tabla 15 y la Figura 7, se observa que en la sesión 5 sobre el significado de la Navidad, la cual se refiere a la competencia en el uso de convenciones, que trata sobre la adecuación al emplear reglas de ortografía, el 100.0% del grupo experimental obtuvo un nivel de logro. Mientras que, el 69.2% del grupo de control obtuvo un nivel de inicio, el 23.1% un nivel de proceso y el 7.7% un nivel de logro. De esto se deduce que todos los estudiantes del grupo experimental lograron la competencia en el uso de convenciones al manipular el software Pixton, a diferencia del grupo de control, donde la mayoría tiene un nivel de inicio.

1.4. Nivel de competencias de la variable producción de textos

Tabla 16

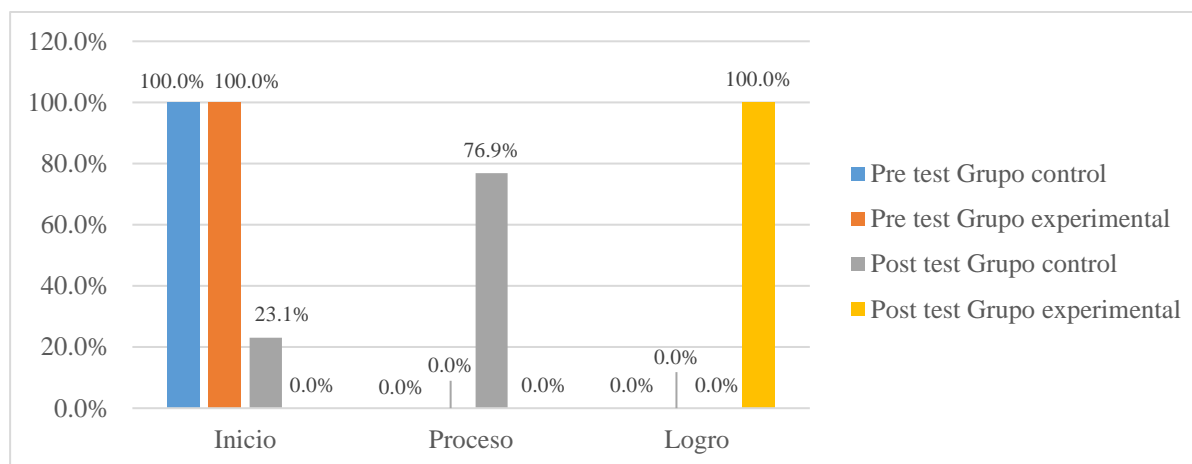
Nivel de planificación en el pre y post test

Ítems	Pre test				Post test			
	Grupo Control		Grupo experimental		Grupo Control		Grupo experimental	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Inicio	13	100.0%	21	100.0%	3	23.1%	0	0.0%
Proceso	0	0.0%	0	0.0%	10	76.9%	0	0.0%
Logro	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	21	100.0%
Total	13	100.0%	21	100.0%	13	100.0%	21	100.0%

Nota. Datos obtenidos de las matrices de sistematización

Figura 8

Nivel de planificación en el pre y post test



Nota. Datos obtenidos de las matrices de sistematización

De la Tabla 16 y la Figura 8, se observa que en el desarrollo de la competencia de planificación, donde los estudiantes representan lo que van a escribir, en el pretest el 100.0% del grupo control y el 100.0% del grupo experimental obtuvieron un nivel de inicio. Sin embargo, en el post test, el 100.0% del grupo experimental alcanzó el nivel de logro, mientras que el 76.9% del grupo de control obtuvo un nivel de proceso. De esto se infiere que, inicialmente, los estudiantes de ambos grupos mostraron un progreso mínimo en la organización de lo que iban a escribir, pero después de la aplicación de las sesiones, este proceso se desarrolló progresivamente.

Tabla 17

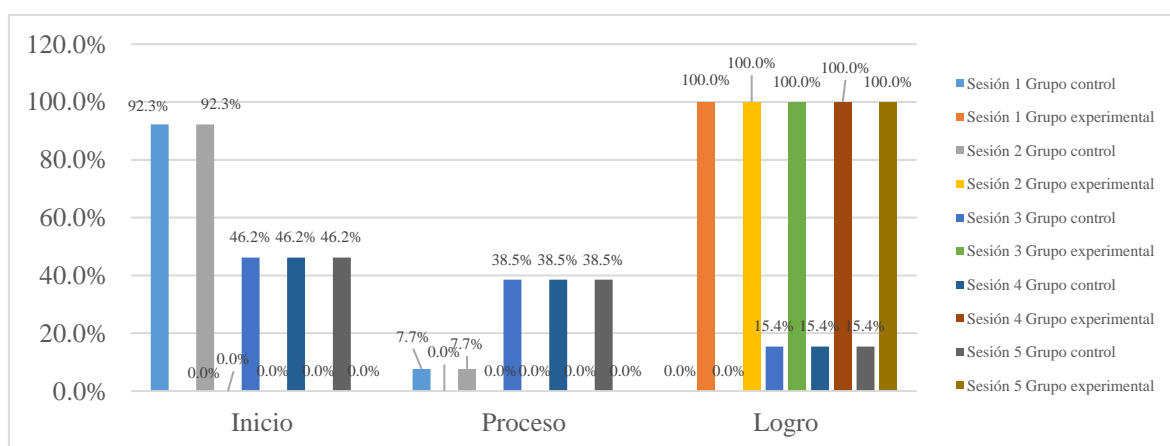
Nivel de planificación en las sesiones de aprendizaje

Ítems	Sesión 1		Sesión 2		Sesión 3		Sesión 4		Sesión 5											
	G. Control		G. Exp.		G. Control		G. Exp.		G. Control		G. Exp.									
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%								
Inicio	12	92.3	0	0.0	12	92.3	0	0.0	6	46.2	0	0.0	6	46.2	0	0.0	6	46.2	0	0.0
Proceso	1	7.7	0	0.0	1	7.7	0	0.0	5	38.5	0	0.0	5	38.5	0	0.0	6	46.2	0	0.0
Logro	0	0.0	21	100.0	0	0.0	21	100.0	2	15.4	21	100.0	2	15.4%	21	100.0	1	7.7	21	100.0
Total	13	100.0	21	100.0	13	100.0	21	100.0	13	100.0	21	100.0	13	100.0	21	100.0	13	100.0	21	100.0

Nota. Datos obtenidos de las matrices de sistematización

Figura 9

Nivel de planificación en las sesiones de aprendizaje



Nota. Datos obtenidos de las matrices de sistematización

En la Tabla 17 y la Figura 9, se observa que en el desarrollo de la competencia de planificación, en todas las sesiones el 100.0% del grupo experimental obtuvo un nivel de logro. En contraste, en las sesiones 1 y 2, el 92.3% del grupo de control obtuvo un nivel de inicio, y en las sesiones 3, 4 y 5, el 46.2% mantuvo el nivel de inicio, el 38.5% un nivel de proceso y el 15.4% un nivel de logro. De esto se infiere que los estudiantes que manipularon el software Pixton fueron capaces de organizar su planificación de lo que van a escribir, logrando la competencia de planificación, mientras que los estudiantes que no lo hicieron tuvieron dificultades para lograrla.

Tabla 18

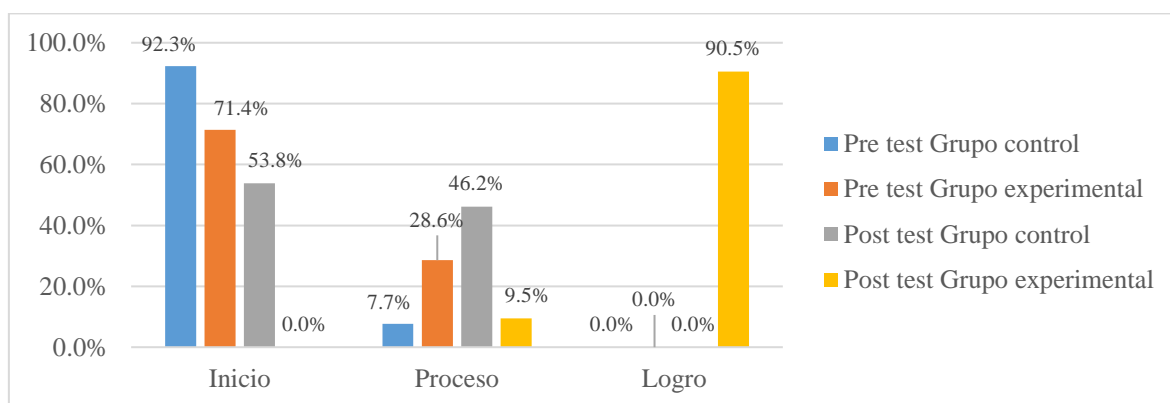
Nivel de textualización en el pre y post test

Ítems	Pre test				Post test			
	Grupo Control		Grupo experimental		Grupo Control		Grupo experimental	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Inicio	12	92.3%	15	71.4%	7	53.8%	0	0.0%
Proceso	1	7.7%	6	28.6%	6	46.2%	2	9.5%
Logro	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	19	90.5%
Total	13	100.0%	21	100.0%	13	100.0%	21	100.0%

Nota. Datos obtenidos de las matrices de sistematización

Figura 10

Nivel de textualización en el pre y post test



Nota. Datos obtenidos de las matrices de sistematización

En la Tabla 18 y la Figura 10, se observa que en la competencia de textualización, que se refiere a la utilización idónea de las reglas de ortografía en el escrito comunicativo, en el pretest, el 92.3% del grupo de control obtuvo un nivel de inicio, y el 7.7% alcanzó un nivel de proceso. Por otro lado, el 71.4% del grupo experimental obtuvo un nivel de inicio y el 28.6% alcanzó un nivel de proceso. Mientras que en el post test, el 90.5% del grupo experimental consiguió el nivel de logro y el 9.5% alcanzó un nivel de proceso. Asimismo, el 53.8% del grupo de control obtuvo un nivel de inicio y el 46.8% alcanzó un nivel de proceso. De esto se deduce que los estudiantes que manipularon el software Pixton lograron en su mayoría la competencia de textualización, mientras que aquellos que no lo hicieron, en su mayoría mantuvieron un nivel de inicio y tuvieron dificultades para usar adecuadamente los recursos ortográficos.

Tabla 19

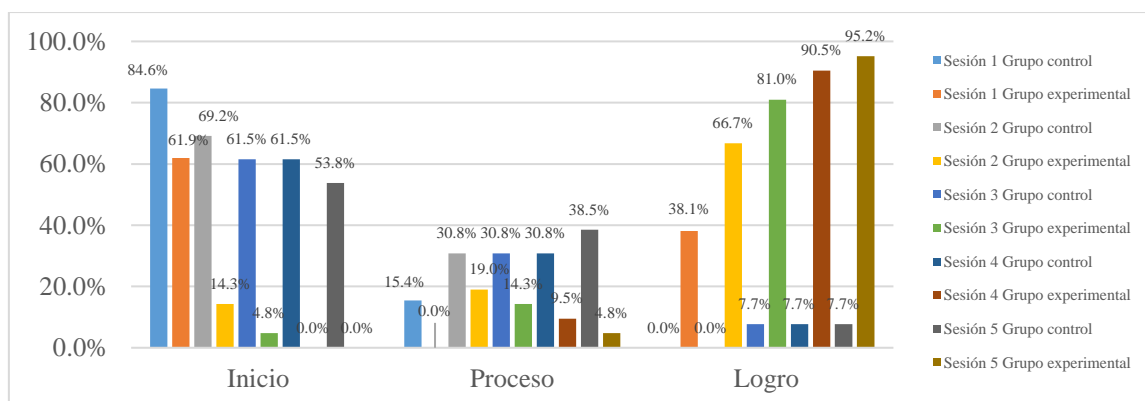
Nivel de textualización en las sesiones de aprendizaje

Ítems	Sesión 1		Sesión 2		Sesión 3		Sesión 4		Sesión 5											
	G. Control		G. Exp.		G. Control		G. Exp.		G. Control		G. Exp.									
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%								
Inicio	11	84.6	13	61.9	9	69.2	3	14.3	8	61.5	1	4.8	8	61.5	0	0.0	7	53.8	0	0.0
Proceso	2	15.4	0	0.0%	4	30.8	4	19.0%	4	30.8	3	14.3%	4	30.8	2	9.5%	5	38.5	1	4.8
Logro	0	0.0	8	38.1	0	0.0	14	66.7	1	7.7	17	81.0	1	7.7	19	90.5	1	7.7	20	95.2
Total	13	100.0	21	100.0	13	100.0	21	100.0	13	100.0	21	100.0	13	100.0	21	100.0	13	100.0	21	100.0

Nota. Datos obtenidos de las matrices de sistematización

Figura 11

Nivel de textualización en el pre y post test



Nota. Datos obtenidos de las matrices de sistematización

En la Tabla 19 y la Figura 11, se observa que en la competencia de textualización, en la sesión 1 el 84.6% del grupo de control y el 61.9% del grupo experimental obtuvieron un nivel de inicio. En la sesión 2, el 69.2% del grupo de control obtuvo un nivel de inicio, mientras que el 66.7% del grupo experimental alcanzó un nivel de logro. En la sesión 3, el 81.0% del grupo experimental alcanzó un nivel de logro y el 61.5% del grupo de control obtuvo un nivel de inicio. En la sesión 4, el 90.5% del grupo experimental alcanzó un nivel de logro, mientras que el 61.5% del grupo de control obtuvo un nivel de inicio. Finalmente, en la sesión 5, el 95.2% del grupo experimental alcanzó un nivel de logro, mientras que el 53.8% del grupo de control obtuvo un nivel de inicio. De esto se deduce que, a medida que avanzaron las sesiones, hubo una evolución significativa en el logro de la competencia en el grupo experimental, debido a la manipulación del software Pixton, mientras que la mayoría del grupo de control mantuvo el nivel de inicio en dicha competencia.

Tabla 20

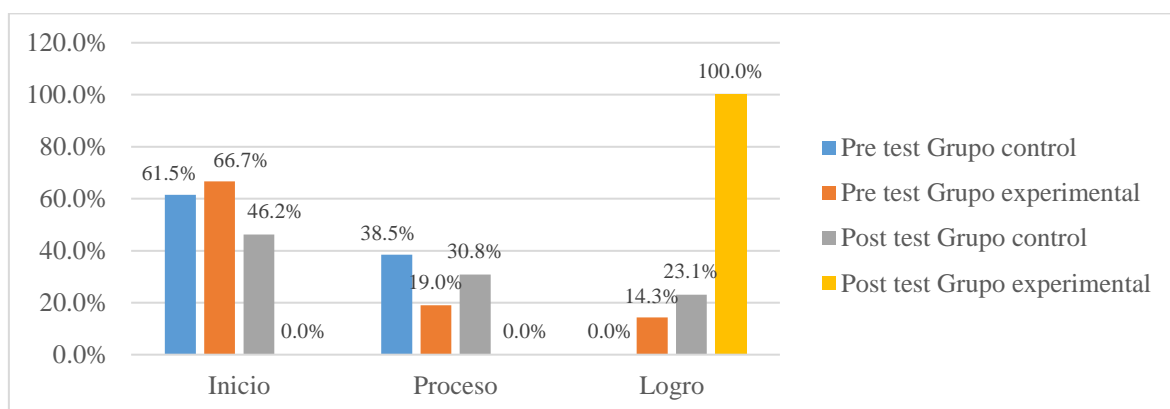
Nivel de revisión en el pre y post test

Ítems	Pre test				Post test			
	Grupo Control		Grupo experimental		Grupo Control		Grupo experimental	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Inicio	8	61.5%	14	66.7%	6	46.2%	0	0.0%
Proceso	5	38.5%	4	19.0%	4	30.8%	0	0.0%
Logro	0	0.0%	3	14.3%	3	23.1%	21	100.0%
Total	13	100.0%	21	100.0%	13	100.0%	21	100.0%

Nota. Datos obtenidos de las matrices de sistematización

Figura 12

Nivel de revisión en el pre y post test



Nota. Datos obtenidos de las matrices de sistematización

En la Tabla 20 y la Figura 12, se observa que en la competencia de revisión, que se refiere a las correcciones gramaticales y ortográficas del contenido textual antes de dar por terminado el trabajo, en el pretest el 61.5% del grupo de control obtuvo un nivel de inicio, y el 38.5% alcanzó un nivel de proceso. Por otro lado, el 66.7% del grupo experimental obtuvo un nivel de inicio, el 19.0% un nivel de proceso y el 14.3% un nivel de logro. Mientras que en el post test, el 46.2% del grupo de control obtuvo el nivel de inicio, el 30.8% el nivel de proceso y el 23.1% el nivel de logro. Además, el 100.0% del grupo experimental alcanzó un nivel de logro. De esto se infiere que la manipulación del software Pixton permitió que el grupo experimental tuviera un logro satisfactorio en el proceso de revisión, obteniendo un avance significativo, mientras que el grupo de control en su mayoría se mantuvo en el nivel de inicio.

Tabla 21

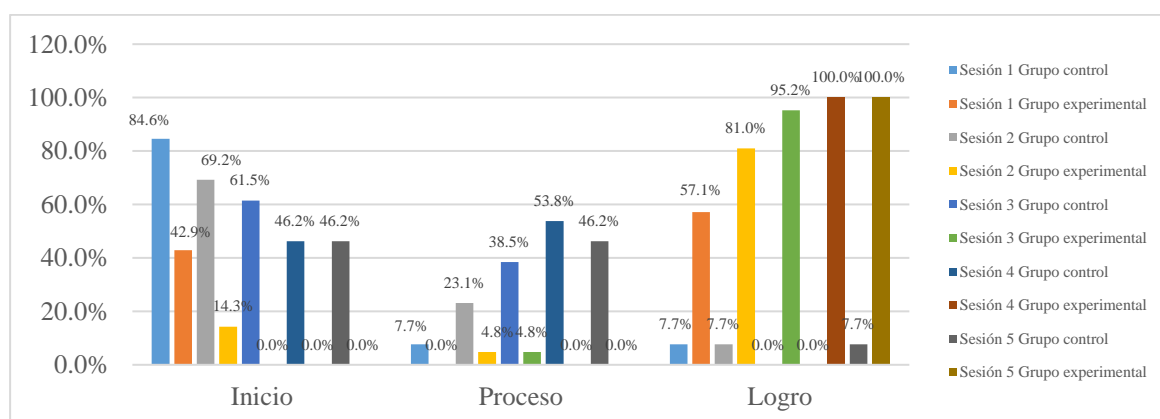
Nivel de revisión en las sesiones de aprendizaje

Ítems	Sesión 1		Sesión 2		Sesión 3		Sesión 4		Sesión 5											
	G. Control		G. Exp.		G. Control		G. Exp.		G. Control		G. Exp.									
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%								
Inicio	11	84.6	9	42.9	9	69.2	3	14.3	8	61.5	0	0.0	6	46.2	0	0.0	6	46.2	0	0.0
Proceso	1	7.7	0	0.0	3	23.1	1	4.8	5	38.5	1	4.8	7	53.8	0	0.0	6	46.2	0	0.0
Logro	1	7.7	12	57.1	1	7.7	17	81.0	0	0.0	20	95.2	0	0.0	21	100.0	1	7.7	21	100.0
Total	13	100.0	21	100.0	13	100.0	21	100.0	13	100.0	21	100.0	13	100.0	21	100.0	13	100.0	21	100.0

Nota. Datos obtenidos de las matrices de sistematización

Figura 13

Nivel de revisión en el pre y post test



Nota. Datos obtenidos de las matrices de sistematización

En la Tabla 21 y la Figura 13, se observa que en la competencia de revisión, en la sesión 1 el 84.6% del grupo de control y el 42.9% del grupo experimental obtuvieron un nivel de inicio. En la sesión 2, el 69.2% del grupo de control obtuvo un nivel de inicio, mientras que el 14.3% del grupo experimental alcanzó un nivel de inicio. En la sesión 3, el 95.2% del grupo experimental alcanzó un nivel de logro y el 61.5% del grupo de control obtuvo un nivel de inicio. En las sesiones 4 y 5, el 100.0% del grupo experimental alcanzó un nivel de logro, mientras que el 46.2% del grupo de control obtuvo un nivel de inicio. Por lo tanto, se deduce que los estudiantes que manipularon el software Pixton evolucionaron en el logro de la competencia de revisión, mientras que los estudiantes que no lo hicieron se mantuvieron en su mayoría en un nivel de inicio.

2. Estadística inferencial

2.1. Contraste de hipótesis estadísticas

Corroboración de hipótesis

Tabla 22

Estadísticas de grupo

	Grupo	N	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Pre test	Control	13	2.62	2.755	0.764
	Experimental	21	3.62	4.500	0.982
Post test	Control	13	9.08	4.941	1.370
	Experimental	21	19.81	0.602	0.131

Nota. Datos obtenidos de las matrices de sistematización en SPSS 25

En la Tabla 22, se detallan las notas en promedio obtenidas por los grupos estudiados antes y después de la manipulación del Software Pixton. Así, en el pretest, el grupo de control consiguió un promedio de notas de 2.62, mientras que el grupo experimental obtuvo un promedio de notas de 3.62. En el post test, el grupo de control alcanzó un promedio de 9.08, mientras que el grupo experimental logró un promedio de 19.81.

Para corroborar la hipótesis de la investigación, es necesario determinar si los datos tienen homogeneidad a través de rangos. En este sentido, tal como afirma Azor (2014) debido a que las muestras de ambos grupos (control y experimental) son independientes, se opta por aplicar la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney, estableciendo un nivel de confianza del 95% y un margen de error del 5% de significancia.

Tabla 23

Rangos de grupos

Evaluación	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
Pre test	Control	13	17,15	223,00
	Experimental	21	17,71	372,00
	Total	34		
Post test	Control	13	7,00	91,00
	Experimental	21	24,00	504,00
	Total	34		

Nota. Datos recopilados con SPSS 25.

Según se muestra en la Tabla 23, en el pretest, el grupo de control obtuvo un rango promedio de 17.15, el cual disminuyó en el post test a 7.00. Por otro lado, el grupo experimental obtuvo un rango promedio de 17.71 en el pretest, el cual incrementó en el post test a 24.00.

Tabla 24

Prueba U de Mann-Whitney

Grupos control y experimental	N		Promedio en el pre test y post test
Experimental	21	U de Mann-Whitney	132,000
Promedio en el pre test	Control	13	Z
	Total	34	Sig. asintót. (bilateral) p
	Experimental	21	U de Mann-Whitney
Promedio en el post test	Control	13	Z
	Total	34	Sig. asintót. (bilateral) p

Nota. $Z < 1.96$ indica similitud entre las muestras y $p > 0.05$ no rechaza la hipótesis nula. Datos recopilados con SPSS 25.

Como se aprecia en la Tabla 24, el valor de Z es menor que 1.96, es decir, -0.169. Esto sugiere que ambas muestras se originan en una distribución similar. Además, cuando el valor de p es

menor que 0.05, no se acepta la hipótesis nula, ya que su valor es de 0.008. Por lo tanto, aceptamos la hipótesis alternativa propuesta por las investigadoras (es probable que, con la aplicación de esta herramienta, se mejore significativamente la competencia de producción de textos de los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa 40676 La Mansión de Socabaya del distrito de Socabaya, Arequipa).



CAPÍTULO IV

DISCUSIÓN

Respecto a la *efectividad del software Pixton para la producción de textos en los estudiantes del segundo grado de primaria*, se determinó que dicho software informático mejora significativamente la competencia para producir textos, puesto que al corroborar la hipótesis de la investigación, se tuvo un promedio de 03.62 (Tabla 22) en el grupo experimental, antes del manejo del software Pixton, pero luego se obtuvo un promedio de 19.81 (Tabla 22); respecto al grupo control, que obtuvo un promedio inicial de 02.62 (Tabla 22), y luego de aplicar las sesiones, obtuvo un promedio de 09.08 (Tabla 22); asimismo al aplicar la prueba U de Mann-Whitney, el nivel de significancia fue 0,008.

De lo mencionado anteriormente, es necesario indicar que, en cuanto al nivel de cohesión el 42.9% (Tabla 11) tuvo un nivel de inicio en la primera sesión del grupo experimental, respecto al 92.3% (Tabla 11) del nivel de inicio del grupo control, en cuanto al nivel de coherencia en la segunda sesión, el 76.2% (Tabla 12) del grupo experimental obtuvo un nivel de logro, en comparación con el 84.6% (Tabla 12) del grupo control que obtuvo un nivel de inicio; respecto al nivel de adecuación de la tercera sesión, el 95.2% (Tabla 13) del grupo experimental obtuvo un nivel de logro, respecto al 76.9% (Tabla 13) del grupo control que obtuvo un nivel de inicio; en cuanto al nivel de reflexión y evaluación de la cuarta sesión y el nivel de uso de convenciones de la quinta sesión, el 100.0% (Tabla 14 y 15) del grupo experimental obtuvo un nivel de logro, comparado con el 69.2% (Tabla 14 y 15) del grupo control que obtuvo un nivel de inicio; asimismo, en cuanto al nivel de planificación, en todas las sesiones el 100.0% (Tabla 17) del grupo experimental obtuvo un nivel de logro, pero el 93.2% (Tabla 17) del grupo control obtuvo un nivel de inicio en las sesiones 1 y 2, el cual disminuyó en las sesiones 3, 4 y 5; asimismo el nivel de textualización y revisión del grupo experimental se incrementó de inicio a logro (Tabla 19 y 21), mientras que el grupo control mantuvo un nivel de inicio (Tabla 19 y 21). Demostrando que los estudiantes que manejaron el software Pixton mejoraron la competencia para producir textos escritos.

Es así que, estos resultados concuerdan con lo obtenido por Gonzales (2020) quien en su investigación concluye que la herramienta Pixton va a impactar de modo significativo en las capacidades para producir textos narrativos, ya que, en los grupos estudiados, se obtuvo diferencias significativas. Al igual que Pampa et al (2022) quienes, aunque aplicaron el software Pixton a estudiantes de secundaria, los resultados fueron con diferencias significativas en la

evaluación de salida en los estudiantes del grupo experimental, en relación con los estudiantes del grupo control. Del mismo modo, Ventura (2021) quien afirma que los softwares educativos, impactan en la educación de los estudiantes por el contenido tecnológico innovador. Por lo que, estos resultados hacen referencia a la efectividad de esta herramienta informática.

En esta misma línea, es menester destacar lo mencionado por Pixton (2019) quien refiere que esta herramienta digital fomenta un método cooperativo, participativo y activo, que puede ser usado en diversas áreas. Por su parte Martín (1987) asevera que el manejo simple del formato del software con las historietas, permite una integración del aprendizaje en la producción de textos. Por otra parte, Barrero (2018) indica que los cómics permiten potenciar aptitudes en la escritura y lectura de los estudiantes en diversas edades. Asimismo, como indica Tolchinsky (2014) para producir textos es necesario un proceso cognitivo y psicomotor, lo que implica un esfuerzo mental para comunicar lo que se piensa.

Ahora, respecto al *nivel de logro de producción de textos antes de aplicar el software Pixton en ambos grupos*, se determinó que es bajo, ya que el 95.2% (Tabla 9) de estudiantes que manipularon el software obtuvo un nivel de inicio y los estudiantes que no manejaron el software el 100% (Tabla 9) de estudiantes obtuvo un nivel de inicio; aunado a ello, el 100% (Tabla 16) de los grupos estudiados obtuvieron un nivel de inicio en la competencia de planificación; el 92.3% (Tabla 18) del grupo control y el 71.4% (Tabla 18) del grupo experimental obtuvo un nivel de inicio en la competencia de textualización, y el 66.7% (Tabla 20) del grupo experimental y el 61.5% (Tabla 20) del grupo control obtuvo un nivel de inicio, en la competencia de revisión. Es así que, los estudiantes antes de usar el software tienen un nivel bajo, reflejando que necesitan un acompañamiento del docente para el logro de la competencia para producir textos.

Los resultados mencionados, concuerdan con la investigación de Montenegro y Montenegro (2015) quienes concluyeron que los estudiantes inician con un proceso inicial sin los conocimientos previos, lo cual se refuerza con la aplicación de agentes externos que le permitan una mejora del aprendizaje. Lo mismo que Sierra (2015) quien refiere que los estudiantes no tienen la capacidad de producir textos cuando no han sido estimulados correctamente, por medio de algún elemento informático que ayude a despertar el interés. Contrario a lo indicado por Barragán y Nova (2014) quienes aseveran que los estudiantes tienen la capacidad de producir escritos textuales, puesto que la imaginación y el diario vivir les permite el desarrollo de esta capacidad, pero que, con estrategias pedagógicas adecuadas del docente, se replantea el

proceso de aprendizaje correcto con recursos inmediatos que les permitan un aprendizaje óptimo del manejo de la comunicación.

En este sentido, es menester mencionar al MINEDU (2016) quien refiere que la utilización de un lenguaje escrito, que conlleve la construcción del significado textual, para que pueda ser comunicado posteriormente, se trata de un proceso que requiere reflexión por parte del autor, donde la pertinencia y orden en el texto son importante, además que debe considerarse el propósito y contexto comunicacional, finalmente, la revisión constante del trabajo, con el fin de mejorarlo. Igualmente, De la Rosa (2015) menciona que es importante la elaboración de mensajes comprensibles para una comunicación efectiva, con una ortografía correcta al escribir alguna palabra.

Finalmente, en cuanto al *nivel de logro de producción de textos después de aplicar el software Pixton en ambos grupos*, se determinó que luego de manipular el software, el 100% (Tabla 10) alcanzó un nivel de logro con un promedio de 20 (Tabla 20), contrario a los estudiantes que no manejaron el software, donde el 61.5% (Tabla 10) de estudiantes obtuvo un nivel de inicio con un promedio de 09 (Tabla 22); además, el 100% (Tabla 16) del grupo experimental obtuvo un nivel de logro y el 76.9% del grupo control obtuvo un nivel de proceso en la competencia de planificación; el 90.5% (Tabla 18) del grupo experimental y el 53.8% (Tabla 18) del grupo control obtuvo un nivel de inicio en la competencia de textualización, y el 100.0% (Tabla 20) del grupo experimental obtuvo un nivel de logro y el 46.2% (Tabla 20) del grupo control obtuvo un nivel de inicio. Es así que el nivel de los estudiantes luego de manejar el software es alto, demostrando que esta herramienta con un adecuado uso pedagógico permite el logro de la competencia de producción de textos.

Estos resultados concuerdan con el estudio de Barragán y Nova (2014) quienes determinaron que el papel docente es de suma importancia en el proceso de enseñanza y aprendizaje, puesto que es necesaria la mediación textual para incentivar esta capacidad. Por su parte Rodríguez (2021) asevera que los entornos virtuales tienen influencia en la producción de textos. También, Ruiz (2021) refiere que el apoyo de las tecnologías digitales permite una motivación activa en los estudiantes, además que las historietas son útiles en el desarrollo de competencias de escritura y lectura. Merma (2019) menciona que aplicando historietas como propuesta pedagógica permite una influencia positiva en los estudiantes, siendo que esta estrategia permite un desarrollo de la competencia en la producción de textos. Asimismo, Cayro (2019) indica que

los softwares educativos mejoran de modo positivo la producción textual de escritos, sobre todo en características como la intención, gramática y coherencia.

En este punto, cabe mencionar a Miranda y Romero (2019) quienes citan a Ferrés y Marqués, y aseveran que los softwares educativos se diseñan con el fin de promover un aprendizaje acorde a las necesidades de los estudiantes. Por su parte, Intec (2018) menciona que esta herramienta permite englobar un desarrollo de conocimientos de diversas áreas, debido a las características que contiene el software informático, sobre todo las tiras cómicas que ofrece. Puesto que, como menciona Steimberg (2017) los gráficos ayudan a estimular la memoria, ya que en la lectura se integran los planos visuales y textuales, es por ello que luego de la aplicación de estos elementos externos, los estudiantes tienen mejores resultados de lectura y escritura.

.



CONCLUSIONES

PRIMERA: El software Pixton es efectivo para que los estudiantes del segundo de primaria produzcan textos, puesto que los resultados determinaron la mejora significativa en el promedio de los estudiantes que manejaron dicho software, en comparación con los que no lo hicieron, además, la prueba estadística prueba U de Mann-Whitney, el nivel de significancia fue 0,865 muestra un grado de significancia de 0.008, lo cual es menor a 0.05, lo que permite aceptar la hipótesis planteada, es decir, que la aplicación de esta herramienta permite el desarrollo significativo de la competencia para la escritura de variedad de textos.

SEGUNDA: El nivel es bajo antes de aplicar el software educativo Pixton, en los estudiantes del segundo grado de educación de educación primaria, puesto que el 95.2% del grupo experimental, y el 100% del grupo control obtuvo un nivel de inicio, por lo que fue necesario implementar la aplicación el software Pixton, para mejorar las capacidades de escritura en los estudiantes del grupo experimental, en consecuencia, lograr el desarrollo de la competencia denominada, escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.

TERCERA: El nivel se incrementó luego aplicar el software educativo Pixton en los estudiantes del segundo grado de educación primaria, ya que el 100% de los estudiantes del grupo experimental alcanzó un nivel de logro, contrario al grupo control, donde el 61.5% obtuvo un nivel de inicio, lo que nos permite determinar que el uso del software educativo Pixton ha sido eficaz, ya que ha permitido mejoras significativas en la producción de textos escritos, es así que, los resultados indican que el software en estudio es una herramienta digital efectiva que permite mejorar las habilidades y capacidades de escritura en los estudiantes del segundo grado de educación primaria.

RECOMENDACIONES

PRIMERA: Se sugiere incluir el uso de recursos multimedia que sean didácticos e innovadores, como el software educativo Pixton, para motivar y desarrollar la competencia escribe diversos textos en su lengua materna, que a partir de situaciones significativas permita vincular las diferentes competencias de una forma motivadora, amena y creativa.

SEGUNDA: Se sugiere a los docentes del segundo grado de educación primaria, puedan incluir que en la planificación de sus experiencias de aprendizaje el uso del software educativo Pixton, como un recurso digital, para que los estudiantes desarrollen sus habilidades y capacidades de escritura y esto se refleje en la consolidación de la lectura y escritura.

TERCERA: Se recomienda brindar capacitación a los docentes en el manejo y uso de los diferentes softwares educativos que permitan desarrollar la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna, ya que, como herramientas pedagógicas, permiten un trabajo dinámico, divertido, creativo, sobre todo motivador para el aprendizaje significativo del estudiante, de esta manera también se desarrolle las capacidades que exige la competencia transversal se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.



REFERENCIA

- Azor, J. (2014). Verificación de las condiciones de la Prueba U de Mann-Whitney. *Ciencias Tecnológicas e Ingeniería*, 5(9), pp. 79-85.
- Barragán, D.; Nova T. (2014). *El fortalecimiento de la producción escrita de textos narrativos a partir de mediciones textuales en estudiantes de grado tercero de la Institución Educativa Distrital Sorrento*. Tesis de grado, Fundación Universitaria Los Libertadores, Facultad de Educación, Bogotá, Colombia. Recuperado el 12 de julio de 2022, de https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/2475/Barrag%C3%A1n_Katherin_Nova_Tatiana_2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Barrero, M. (2018). *Los cómics como herramientas pedagógicas en el aula*. Recuperado el 25 de agosto de 2022, de Tebeosfera: <http://cuadernodelmaestro.blogspot.com>
- Bravo, J. (2014). Los medios de enseñanza: Clasificación, selección y aplicación. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 1(24), pp. 113-124.
- Caldera, R.; Bermúdez, A. (2007). Alfabetización académica: comprensión y producción de textos. *Educere*, 11(37), pp. 247-255.
- Campos, G.; Lule, N. (2012). La observación, un método para el estudio de la realidad. *Revista Xihmai*, VII(13), pp. 45-60.
- Cassany, D. (2004). *Construir la escritura*. Barcelona: Paidós.
- Cayro, C. (2019). *Efectos de la aplicación del software educativo Scratch en el desarrollo de la competencia produce textos escritos del área de comunicación en los estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E. 40172 Villa el Golf del distrito de Socabaya Arequipa 2018*. Tesis de grado, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, Facultad de ciencias de la educación, Arequipa. Recuperado el 3 de junio de 2022, de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/10168/EDScacaca.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Comezaña, G. (2008). *Producción de textos escritos*. Buenos Aires: Jusrionegro.
- Cronbach, L. (1951). Coefficient alpha and the internal structure of test. *Psychometrika*, 1(16), pp. 1-16.

- De la Rosa, N. (2015). La importancia de la ortografía en la producción de textos. *Vida Científica*, 3(5), pp. 1-34.
- Fernández, I.; Riveros, V.; Montiel, G. (2017). Software educativo y las funciones matemáticas. Una estrategia de apropiación. *Revista OMNIA*, 23(1), pp. 9-19. Recuperado el 12 de mayo de 2022, de <https://www.redalyc.org/pdf/737/73753475002.pdf>
- Flórez, R.; Cuervo, C. (2006). *El regalo de la escritura: cómo aprender a escribir*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- Galve, J.; Trallero, M.; Dioses, A.; Abregú, L. (2011). Fundamentos para la intervención en el aprendizaje de la ortografía. *Audición y lenguaje*, 96(1), pp. 4-9.
- Gonzales, A. (2020). *Aplicación de la herramienta Pixton como recurso didáctico en el desarrollo de las capacidades en la producción de textos narrativos en estudiantes de secundaria*. Tesis de maestría, Universidad San Martín de Porres, Unidad de posgrado, Lima. Recuperado el 11 de junio de 2022, de https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/9703/gonzales_pam.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Granja, J. (2019). El cómic como medio de aprendizaje lingüístico divertido". *Cuaderno de Educación*, 1(2), pp. 25-52. Obtenido de <http://www.euskonews.com/0060zbnk/gaia6004es.html>
- Hernández, R., Fernández C., y Baptista, M. (2016). *Metodología de la Investigación*. México : Mc Graw-Hill.
- Intec. (2018). *Pixton*. Recuperado el 23 de setiembre de 2022, de Intec: https://intef.es/observatorio_tecno/pixton-la-mejor-manera-para-crear-comics/
- Machaca, L.; Quispe, G. (2017). *El software educativo little people discovery airport y el aprendizaje de clasificación en el área de lógico matemática en niños de 5 años de la I.E.I. N° 224 San José del departamento de Puno en el año 2017*. Tesis de grado, Universidad Nacional del Altiplano, Facultad de ciencias de la educación, Puno. Recuperado el 13 de mayo de 2022, de http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14082/6872/Machaca_Huanco_Lea_Xiomara_Quispe_Canaza_Georgina.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Malave, N. (2015). *Aspectos lingüísticos del texto*. Santiago de Chile: Porras.
- Manzanares, R. (2021). *Técnicas y estrategias para mejorar la ortografía, redacción y comprensión de textos en los y las estudiantes de III, IV y V año*. Navarra: Alboan.
- Martín, M. (1987). *Semiología de la imagen y pedagogía*. Madrid: Narcea.
- Martínez, P. (2015). *Cohesión textual: estructuras, conectores y relacionantes*. Bogotá: Luz.
- Medina, S. (2018). *Pixton, una herramienta para hacer cómics en la red*. Recuperado el 23 de junio de 2022, de <https://blogsalmoniesgregorioprieto.wordpress.com/>
- Mejía, V. (2018). *Pixton, creando comics online*. Recuperado el 4 de junio de 2022, de <https://www.loscastanoselsalvadorschool.com/post/tema-3-storyboard-en-pixton>
- Merma, J. (2019). *Las historietas como estrategia de aprendizaje para desarrollar la competencia de producción de textos en los niños del tercer grado de la Institución Educativa N° 56360 de Huaylluta Distrito Tupac Amaru Provincia de Canas Región Cusco*. Tesis de grado, Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, Facultad de ciencias de la educación, Cerro de Pasco. Recuperado el 23 de mayo de 2022, de http://repositorio.undac.edu.pe/bitstream/undac/1538/1/T026_44414400_T.pdf
- Meyers, E. (2014). Teoría, tecnología y práctica creativa: usando Pixton. *Profesora de comunicación*, pp. 32-38.
- MINEDU. (2013). *Guía de evaluación para la educación*. Lima: MINEDU.
- MINEDU. (2016). *Currículo Nacional de la Educación básica*. Lima: MINEDU.
- Miranda, C.; Romero, R. (2019). Un software educativo como una herramienta pedagógica en la mejora de las habilidades de lectoescritura utilizando el método ecléctico. *Revista de Carácter científico multidisciplinar*(13), pp. 172-186.
- Montenegro, M.; Montenegro, A. (2015). *Sistematización de la didáctica del proceso de lecto-escritura de los niños y niñas de Segundo año de Educación Básica del Centro Educativo Ceibo School (año lectivo 2014 – 2015)*. Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Cotapaxi, Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas, Latacunga, Ecuador. Recuperado el 24 de agosto de 2022, de <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/557/1/T-UTC-0464.pdf>
- Murillo, F. (2008). *Modelos multinivel en la investigación*. México: Pearson.

- Oviedo, H.; Campo, A. (2015). Aproximación al uso del coeficiente alfa de Cronbach. *Revista colombiana de psiquiatría*, XXXIV(4), pp. 572-580.
- Pampa, M.; Quispe, S.; Condorcallo, J. (2022). *Uso del software Pixton y su influencia en la producción de textos escritos de los estudiantes del tercer grado de secundaria de una institución educativa pública de Arequipa*. Tesis de maestría, Universidad Católica Santa María, Escuela de Posgrado, Arequipa. Recuperado el 5 de junio de 2022, de <https://tesis.ucsm.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12920/12033>
- Pimienta, J. (2018). *Estrategias de enseñanza-aprendizaje Docencia universitaria basada en competencias*,. México: Pearson Educación.
- Pixton. (2018). *Pixton lets people connect through cartoons*. Obtenido de «Pixton lets people connect through cartoons» (en inglés). MyBroadband Magazine 2018 Q4. 7 de noviembre de 2008. Consultado el 3 de noviembre de 2018.
- Pixton. (2019). *Herramienta: Pixton*. . Obtenido de <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/recursosdigitales/2015/09/29/herramienta-pixton/>
- Pujol, M. (2000). Hacia una visión integrada de la ortografía: comunicativa, cognitiva y lingüística. *Revista Tabanque*, 1(15), pp. 223-248.
- R.M. N° 447-2020-MINEDU. (2020). *Norma sobre el proceso de matrícula en la educación básica*. Lima: Diario Oficial El Peruano.
- Ramos, M. (2009). *Estrategias en el proceso de escritura en estudiantes de escuela elemental de un programa de inmersión*. Tesis de maestría, Universidad de Indiana, Departamento de Idiomas y Culturas del Mundo, Indiana. Recuperado el 23 de junio de 2022, de https://scholarworks.iupui.edu/bitstream/handle/1805/1900/ramos_mabel%20-%20world%20lang%20-%20thesis%20%28final%29.pdf?sequence=1
- Rodríguez, D. (2021). *Entornos virtuales en la producción de textos en docentes de Comunicación de la Unidad de Gestión Educativa Local Otuzco 2021*. Tesis de doctorado, Universidad César Vallejo, Escuela de Posgrado, Trujillo. Recuperado el 2 de julio de 2022, de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/71028/Rodr%c3%adguez_HDA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Rojas, S. (2017). *Programa “Daditex”, basado en el enfoque lúdico para la producción de textos cortos en educación primaria*. Lima: Universidad Nacional de Trujillo.
Obtenido de
<https://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/8038/ROJAS%20MILLA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ruiz, A. (2021). *Proyecto de aprendizaje empleando la historieta y las TIC como recursos didácticos para desarrollar la lectoescritura en las estudiantes de 4.º grado de educación primaria*. Tesis de grado, Universidad de Piura, Facultad de ciencias de la educación, Piura. Recuperado el 3 de julio de 2022, de
https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/5259/TSP_EDUC_2121.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Sánchez, A. (2015). New Modes of Educational Interaction: Linguistic Analysis of a Virtual Forum. *Pedagógica*, 12(2), pp. 29-46.
- Sánchez, J. (2013). Software 1. Sistema Operativo. . *Software de Aplicación. RED círculos*. .
Obtenido de e <https://proyectocirculos.files.wordpress.com/2013/11/software.pdf>
- Sierra, J. (2015). *Software educativo para mejorar la producción de textos, en los niños del quinto grado “a” del nivel primaria de la Institución Educativa 54004 “Fray Armando Bonifaz*. Universidad Nacional de San Agustín, Facultad de ciencias de la educación, Arequipa. Recuperado el 24 de julio de 2022, de
<https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/18787ea1-7558-49a6-8627-fea46cf6d0d3/content>
- Soncco, L. (2017). *Influencia de la aplicación de software educativo neobook en la comprensión de lectura en estudiantes del primer grado de la institución educativa secundaria aplicación instituto superior pedagógico público Azángaro*. Arequipa: Universidad Nacional San Agustín de Arequipa. Obtenido de
<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/4706/EDCsosolm.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Steimberg, O. (2017). *Leyendo historietas*. Buenos Aires: Nueva Visión. Obtenido de
<http://www.oni.escuelas.edu.ar/olimpi98/HistoriadelaHistorieta/H001.htm>
- Tello, O. (2017). El uso de los Recursos Didácticos utilizados por los docentes del CEBE FAP OMG en la enseñanza de habilidades comunicativas a los niños con Trastorno

del Espectro Autista en el área de Comunicación. *Pontificia Universidad Católica del Perú, San Miguel.*

Tolchinsky, L. (2014). *Aprendizaje del lenguaje escrito: procesos evolutivos e implicaciones didácticas.* Barcelona: Anthropos.

Touriñán, J. (2015). Reflexiones filosóficas sobre la actividad educativa. *Revista de educación*, pp. 1-13.

Ulloque, R. (2016). *Aplicación del uso del software exe-learning y el desarrollo de capacidades para la producción de textos en estudiantes de secundaria.* Lima: Universidad San Martín de Porres. Obtenido de https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/2327/ulloque_drv.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ventura, P. (2021). *Software educativo Comlec para fortalecer la comprensión lectora en niños de segundo grado de primaria.* Tesis de grado, Universidad Católica Toribio Mogrovejo, Facultad de humanidades, Chiclayo. Recuperado el 14 de junio de 2022, de https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/3524/1/TIB_PuseMonjaFiorellaVentura.pdf

Vilchez, G. (2014). *Breve historia del cómic.* Madrid: Nowtilus.



Anexo 1: Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES Y DIMENSIONES	METODOLOGIA
<p>Problema General:</p> <p>¿Cuál es la efectividad del software Pixton para la producción de textos en los estudiantes del segundo grado primaria de la Institución Educativa N° 40676 La Mansión de Socabaya?</p> <p>Problemas específicos:</p> <p>¿Qué nivel de logro en la producción de textos poseen los estudiantes del segundo grado primaria de la Institución Educativa N° 40676 La Mansión de Socabaya antes de aplicar el software Pixton?</p> <p>¿Qué nivel de logro en la producción de textos tendrán los estudiantes del segundo grado primaria de la Institución Educativa N° 40676 La Mansión de Socabaya después de aplicar el software Pixton?</p>	<p>Objetivo General:</p> <p>Determinar la efectividad del software Pixton para la producción de textos en los estudiantes del segundo grado primaria de la Institución Educativa N° 40676 La Mansión de Socabaya, distrito de Socabaya, Arequipa.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>Determinar el nivel de logro en la producción de textos antes de aplicar el software Pixton en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa N° 40676 La Mansión de Socabaya.</p> <p>Determinar el nivel de logro en la producción de textos después de aplicar el software Pixton en los grupos control y experimental en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa N° 40676 La Mansión de Socabaya.</p>	<p>Hipótesis General:</p> <p>Es probable que, con la aplicación de esta herramienta, se mejore significativamente la competencia de producción de textos de los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa 40676 La Mansión de Socabaya del distrito de Socabaya, Arequipa.</p> <p>Hipótesis secundarias:</p> <p>El nivel de logro en la producción de textos es bajo antes de aplicar el software Pixton en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa N° 40676 La Mansión de Socabaya.</p> <p>El nivel de logro en la producción de textos se incrementará después de aplicar el software Pixton en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa N° 40676 La Mansión de Socabaya.</p>	<p>V.1 SOFTWARE PIXTON</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cohesión • Coherencia • Adecuación • Reflexión y evaluación • Uso de convenciones <p>V. 2 PRODUCCIÓN DE TEXTOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planifica • Textualiza • Revisa 	<p>Tipo de investigación</p> <p>Aplicado.</p> <p>Nivel de investigación</p> <p>Cuasi experimental.</p> <p>Grupo control y experimental, aplicando pre y post test, cuyo esquema es:</p> <p>GE O1-----X-----O2 GC O3-----O4</p> <p>Dónde: GE: Grupo experimental. GC: Grupo control. O1: Prueba de entrada: O2: Prueba de salida: X: Estímulo: O3: Prueba de entrada: O4: Prueba de salida.</p> <p>TÉCNICAS</p> <p>Intervención pedagógica Observación experimental.</p> <p>INSTRUMENTOS</p> <p>Sesiones de aprendizaje Lista de cotejo</p> <p>UNIDADES DE ESTUDIO</p> <p>34 estudiantes del segundo grado de primaria, divididos en grupo control (13 estudiantes) y experimental (21 estudiantes).</p>

Anexo 2: Instrumentos

LISTA DE COTEJO DEL LOGRO DE APRENDIZAJE EN LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS (SEGÚN LAS RUTAS DEL APRENDIZAJE- MINEDU)

Estudiante: _____

Sexo: ____ Edad: ____

Fecha: ____/____/____

Sección: _____

ITEMS	SI	NO
Adecua el texto a la situación comunicativa.		
1. Planifica el texto a escribir.		
2. Escribe el texto considerando el tema.		
3. Tiene relación el texto escrito con la imagen.		
Escribe textos en torno a un tema.		
4. Escribe enunciados de manera legible.		
5. Relaciona ideas por medio de algunos conectores		
6. Usa un vocabulario de su ambiente familiar y local en situaciones comunicativas.		
7. Establece la secuencia lógica y temporal del texto que escribe.		
Recursos ortográficos y gramaticales		
8. Usa mayúscula al inicio del texto y en nombres propios.		
9. Usa el punto final en una oración.		
10. Separa las palabras correctamente.		

El baremo es en base a 20 puntos

C: Inicio : Hasta 10

B: Proceso : De 11 a 14

A: Logro : De 15 a 20

Anexo 3: Validación de instrumentos

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

LISTA DE COTEJO DEL LOGRO DE APRENDIZAJE PRODUCCIÓN DE TEXTOS (RUTAS DEL APRENDIZAJE- MINEDU)

APLICADO PARA PRE TEST Y POST TEST

Estudiante: _____

Sexo ____ Edad ____

Fecha: _____

Sección: _____

ITEMS	SI	NO
Adecua el texto a la situación comunicativa		
1. Planifica el texto a escribir		
2. Escribe el texto considerando el tema		
3. Tiene relación el texto escrito con la imagen.		
Escribe textos en torno a un tema		
4. Escribe enunciados de manera legible.		
5. Relaciona ideas por medio de algunos conectores		
6. Usa un vocabulario de su ambiente familiar y local en situaciones comunicativas		
7. Establece la secuencia lógica y temporal del texto que escribe		
Recursos gramaticales y ortográficos		
8. Usa la mayúscula al inicio del texto y en nombres propios		
9. Usa el punto al final de una oración		
10. Separa las palabras correctamente		


.....
Rolfo Alfredo Benavente Valdovinos
Doctor en Gestión Educativa
Firma del evaluador

Formato de evaluación del instrumento. Criterios generales

Evaluador : Bonaventura Valderrama Felix Alfredo Fecha: 02/01/20

Instrumento:

Item	Criterios generales	Criterios generales	0 - 20%	20% - 40%	40% - 60%	60% - 80%	80% - 100%	Sugerencia
			Esta Observado	Regulere npta	Apto			
Planifica el texto a escribir	Pertinencia						/	
	Claridad Conceptual						/	
	Redacción y terminología						/	
Escribe el texto considerando el tema	Pertinencia						/	
	Claridad Conceptual						/	
	Redacción y terminología						/	
Tiene relación el texto escrito con la imagen	Pertinencia						/	
	Claridad Conceptual						/	
	Redacción y terminología						/	
Escribe enunciados de manera legible.	Pertinencia						/	
	Claridad Conceptual						/	
	Redacción y terminología						/	
Relaciona ideas por medio de algunos conectores	Pertinencia						/	
	Claridad Conceptual						/	
	Redacción y terminología						/	
Usa un vocabulario de su ambiente familiar y local en situaciones comunicativas	Pertinencia						/	
	Claridad Conceptual						/	
	Redacción y terminología						/	
Establece la secuencia lógica y temporal del texto que escribe	Pertinencia						/	
	Claridad Conceptual						/	
	Redacción y terminología						/	
Usa la mayúscula al inicio del texto y en nombres propios	Pertinencia						/	
	Claridad Conceptual						/	
	Redacción y terminología						/	
Usa el punto al final de una oración	Pertinencia						/	
	Claridad Conceptual						/	
	Redacción y terminología						/	
Separa las palabras correctamente	Pertinencia						/	
	Claridad Conceptual						/	
	Redacción y terminología						/	

EL QUE SUSCRIBE, Felix Alfredo Bonaventura Valderrama CERTIFICO QUE REALICE EL JUICIO DEL EXPERTO AL INSTRUMENTO DISEÑADO POR LA ESTUDIANTE _____

OPINIÓN DE APLICABILIDAD :

APLICABLE () APLICABLE DESÚES DE CORREGIR () NO APLICABLE ()


 Felix Alfredo Bonaventura Valderrama
 Doctor en Gestión Educativa
 Firma del evaluador

Formato de evaluación del instrumento. Criterios generales

Evaluador : _____ Fecha: _____

Instrumento:

Item	Criterios generales	Criterios generales	0 - 20%	20% - 40%	40% - 60%	60% - 80%	80% - 100%	Sugerencia
			Esta Observado	Requiere ayuda	Apto			
Planifica el texto a escribir	Pertinencia							
	Claridad Conceptual							
	Redacción y terminología							
Escribe el texto considerando el tema	Pertinencia							
	Claridad Conceptual							
	Redacción y terminología							
Tiene relación el texto escrito con la imagen	Pertinencia							
	Claridad Conceptual							
	Redacción y terminología							
Escribe enunciados de manera legible.	Pertinencia							
	Claridad Conceptual							
	Redacción y terminología							
Relaciona ideas por medio de algunos conectores	Pertinencia							
	Claridad Conceptual							
	Redacción y terminología							
Usa un vocabulario de su ambiente familiar y local en situaciones comunicativas	Pertinencia							
	Claridad Conceptual							
	Redacción y terminología							
Establece la secuencia lógica y temporal del texto que escribe	Pertinencia							
	Claridad Conceptual							
	Redacción y terminología							
Usa la mayúscula al inicio del texto y en nombres propios	Pertinencia							
	Claridad Conceptual							
	Redacción y terminología							
Usa el punto al final de una oración	Pertinencia							
	Claridad Conceptual							
	Redacción y terminología							
Separa las palabras correctamente	Pertinencia							
	Claridad Conceptual							
	Redacción y terminología							

EL QUE SUSCRIBE, Angelica Giovanna Ramos Rosas CERTIFICO QUE REALICE EL JUICIO DEL EXPERTO AL INSTRUMENTO DISEÑADO POR LA ESTUDIANTE Nancy Sabas Quispe Ulangue

OPINIÓN DE APLICABILIDAD :

APLICABLE (x) APLICABLE DESUÈS DE CORREGIR () NO APLICABLE ()

Firma del evaluador


Angelica Giovanna Ramos Rosas
Mag. en Educación Curricular

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

**LISTA DE COTEJO DEL LOGRO DE APRENDIZAJE PRODUCCIÓN DE
TEXTOS (RUTAS DEL APRENDIZAJE- MINEDU)**

APLICADO PARA PRE TEST Y POST TEST

Estudiante: _____

Sexo ____ Edad ____

Fecha: _____

Sección: _____

ITEMS	SI	NO
Adecua el texto a la situación comunicativa		
1. Planifica el texto a escribir		
2. Escribe el texto considerando el tema		
3. Tiene relación el texto escrito con la imagen.		
Escribe textos en torno a un tema		
4. Escribe enunciados de manera legible.		
5. Relaciona ideas por medio de algunos conectores		
6. Usa un vocabulario de su ambiente familiar y local en situaciones comunicativas		
7. Establece la secuencia lógica y temporal del texto que escribe		
Recursos gramaticales y ortográficos		
8. Usa la mayúscula al inicio del texto y en nombres propios		
9. Usa el punto al final de una oración		
10. Separa las palabras correctamente		

Firma del evaluador


Angelica Giovanna Ramos Rosas
Mag. en Educación Certificada

Formato de evaluación del instrumento. Criterios generales

Evaluador : Beltrán Molina Rosa Patricia Fecha: 03/01/20

Instrumento:

Item	Criterios generales	Criterios generales	0 - 20%	20% - 40%	40% - 60%	60% - 80%	80% - 100%	Sugerencia
			Esta Observado	Requiere rpta	Apto			
Planifica el texto a escribir	Pertinencia						✓	
	Claridad Conceptual						✓	
	Redacción y terminología						✓	
Escribe el texto considerando el tema	Pertinencia						✓	
	Claridad Conceptual						✓	
	Redacción y terminología						✓	
Tiene relación el texto escrito con la imagen	Pertinencia						✓	
	Claridad Conceptual						✓	
	Redacción y terminología						✓	
Escribe enunciados de manera legible.	Pertinencia						✓	
	Claridad Conceptual						✓	
	Redacción y terminología						✓	
Relaciona ideas por medio de algunos conectores	Pertinencia						✓	
	Claridad Conceptual						✓	
	Redacción y terminología						✓	
Usa un vocabulario de su ambiente familiar y local en situaciones comunicativas	Pertinencia						✓	
	Claridad Conceptual						✓	
	Redacción y terminología						✓	
Establece la secuencia lógica y temporal del texto que escribe	Pertinencia						✓	
	Claridad Conceptual						✓	
	Redacción y terminología						✓	
Usa la mayúscula al inicio del texto y en nombres propios	Pertinencia						✓	
	Claridad Conceptual						✓	
	Redacción y terminología						✓	
Usa el punto al final de una oración	Pertinencia						✓	
	Claridad Conceptual						✓	
	Redacción y terminología						✓	
Separa las palabras correctamente	Pertinencia						✓	
	Claridad Conceptual						✓	
	Redacción y terminología						✓	

EL QUE SUSCRIBE Beltrán Molina Rosa Patricia CERTIFICO QUE REALICE EL JUICIO DEL EXPERTO AL INSTRUMENTO DISEÑADO POR LA ESTUDIANTE _____

OPINIÓN DE APLICABILIDAD :

APLICABLE () APLICABLE DESÚES DE CORREGIR () NO APLICABLE ()


 Rosa Patricia Beltrán Molina
 Magister en Educación
 Firma del evaluador

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

**LISTA DE COTEJO DEL LOGRO DE APRENDIZAJE PRODUCCIÓN DE
TEXTOS (RUTAS DEL APRENDIZAJE- MINEDU)**

APLICADO PARA PRE TEST Y POST TEST

Estudiante: _____

Sexo ____ Edad ____

Fecha: _____

Sección: _____

ITEMS	SI	NO
Adecua el texto a la situación comunicativa		
1. Planifica el texto a escribir		
2. Escribe el texto considerando el tema		
3. Tiene relación el texto escrito con la imagen.		
Escribe textos en torno a un tema		
4. Escribe enunciados de manera legible.		
5. Relaciona ideas por medio de algunos conectores		
6. Usa un vocabulario de su ambiente familiar y local en situaciones comunicativas		
7. Establece la secuencia lógica y temporal del texto que escribe		
Recursos gramaticales y ortográficos		
8. Usa la mayúscula al inicio del texto y en nombres propios		
9. Usa el punto al final de una oración		
10. Separa las palabras correctamente		


Rosa Patricia Beltrán molina
Magister en Educación
Firma del evaluador

Anexo 4: Sesiones de aprendizaje

PRE TEST	SESION 0	SESION 1	SESION 2
29/11/2022	30/11/2022	01/12/2022	02/12/2022
<ul style="list-style-type: none"> • Producción de textos • Escritura de una historieta 	<ul style="list-style-type: none"> • Inducción sobre el manejo del software Pixton 	<ul style="list-style-type: none"> • Producción de textos con el software Pixton: La lonchera saludable. 	<ul style="list-style-type: none"> • Producción de textos con el software Pixton: Reciclamos los desechos en casa y en el colegio.

SESION 3	SESION 4	SESION 5	POST TEST
05/12/2022	06/12/2022	07/12/2022	12/12/2022
<ul style="list-style-type: none"> • Producción de textos con el software Pixton: ¡Soy responsable! 	<ul style="list-style-type: none"> • Producción de textos con el software Pixton: De grande quiero ser... 	<ul style="list-style-type: none"> • Producción de textos con el software Pixton: El significado de la Navidad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Producción de textos • Escritura de una historieta

SESIÓN DE APRENDIZAJE PRE TEST DE COMUNICACIÓN

ESCRIBIMOS UNA HISTORIETA

1. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. :
 1.2. Profesora :
 1.3. Grado y sección :
 1.4. Fecha :

2. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Área	Denominación	PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE			
		Competencias y capacidades	Desempeños	Criterio de evaluación	Instrumento de evaluación
		Enfoque transversal: ENFOQUE ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN / ENFOQUE BUSQUEDA DE LA EXCELENCIA			
C	Escribimos una historieta.	<p>ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adecúa el texto a la situación comunicativa - Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada - Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	<ul style="list-style-type: none"> - Adecúa la historieta a la situación comunicativa considerando el propósito comunicativo y el destinatario. Recurre a su experiencia previa para escribir. - Escribe la historieta en torno a un tema. Agrupa las ideas en oraciones y las desarrolla para ampliar la información, aunque en ocasiones puede reiterar información innecesariamente. - Establece relaciones entre las ideas, como adición y secuencia, utilizando algunos conectores. - Incorpora vocabulario de uso frecuente. - Utiliza recursos gramaticales y ortográficos (por ejemplo, las mayúsculas y el punto final) que contribuyen a dar sentido a su texto. Emplea fórmulas retóricas para marcar el inicio y el final en las narraciones que escribe; asimismo, elabora rimas y juegos verbales. - Revisa la historieta con ayuda del docente, para determinar si se ajusta al propósito y destinatario, si existen contradicciones que afectan la coherencia entre las ideas, o si el uso de conectores asegura la cohesión entre ellas. También, revisa el uso de los recursos ortográficos empleados en su texto y verifica si falta alguno (como las mayúsculas), con el fin de mejorarlo. 	<p>Escribe una historieta para narrar una experiencia en tiempos de pandemia, para compartirla con sus compañeros y la profesora.</p> <p>Evidencia de aprendizaje</p> <p>Presenta la escritura de su historieta para narrar diferentes experiencias.</p>	Lista de cotejo.

3. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> - Planificar la organización de los estudiantes en forma individual y/o grupal. - Elaborar la estructura del texto - Elaborar el instrumento de evaluación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Planificador de textos - Esquema de estructura del texto - Esquema con conectores

INICIO

- ❖ Se les dirige unas palabras de soporte emocional y se les recuerda que las normas nos ayudan a trabajar en un ambiente agradable.
- ❖ Establecemos la norma de convivencia del día.
- ❖ Recordamos la actividad del día anterior: Leemos una historieta.
- ❖ Con los estudiantes recordamos lo trabajado sobre la estructura y elementos de la historieta.
- ❖ Mediante lluvia de ideas responden a las siguientes preguntas:
 - ¿Qué debemos tener en cuenta para escribir una historieta?
 - ¿Cómo es la estructura de una historieta?
 - ¿Qué elementos debemos considerar en la escritura de una historieta?
- ❖ Interrogamos: ¿Les gustaría escribir una historieta?
- ❖ Tema: Nuestra experiencia sobre la pandemia.

Nuestro Propósito

Hoy escribiremos una historieta, para narrar diferentes experiencias.

DESARROLLO

- ❖ Se da a conocer los criterios de evaluación de la presente sesión.
- ❖ Dialogamos con los niños y niñas sobre el texto que escribiremos y establecemos el propósito de la escritura: ¿Para qué escribiremos la historieta? Esperamos que sus respuestas sean: Cada estudiante escribirá su propósito de acuerdo al tema que le toca.
- ❖ Observamos el esquema de la estructura de la historieta y recordamos sus elementos, para redactar nuestra historieta.
- ❖ Se da a conocer los criterios de evaluación para la escritura de la historieta.

PLANIFICACIÓN

- ❖ Planificamos la escritura de la historieta con la participación de los estudiantes:

¿Qué vamos a escribir?	¿A quiénes estará dirigido?	¿Sobre qué vamos a escribir?	¿Pará que vamos a escribir?
Una historieta	A los compañeros, profesora y familiares.	Una historieta de acuerdo al tema que le toca a cada estudiante.	De acuerdo al tema que le toca a cada estudiante.

- ❖ Organizan sus ideas de acuerdo al tema que les toca:

TEXTUALIZACIÓN

- ❖ Recordamos que en la escritura de la historieta deben tener en cuenta la adecuación, cohesión y coherencia.
- ❖ También recordamos sobre los elementos que debo considerar al redactar su historieta.
- ❖ Inician escritura de su historieta, en todo momento la profesora está atenta a las dificultades de los estudiantes, se indica que, si necesitan ayuda, también pueden acudir a sus compañeros y compañeras.
- ❖ Pedimos a que tengan en cuenta el propósito de escritura y mensaje que desean transmitir, para ello en todo momento tendremos en cuenta el planificador de escritura.
- ❖ Eligen adecuadamente sus personajes y escenarios de acuerdo a la historieta a narrar.
- ❖ Redactan los diálogos con coherencia y cohesión, demuestran consciencia de la ortografía al redactar sus textos y diálogos,

Organizador de ideas

 <p style="text-align: center;">Personajes</p>	 <p style="text-align: center;">Escenario</p>
<p style="text-align: center;"><i>Ideas que narrarás</i></p>	<p style="text-align: center;"><i>Mensaje</i></p>

consultan sus dudas a la profesora o lo hacen entre compañeros y compañeras.

- ❖ Se recomienda tener en cuenta los criterios de evaluación.

REVISIÓN

- ❖ Revisamos y corregimos la cohesión, coherencia y ortografía, en el primer borrador.
- ❖ Volvemos a revisar con las correcciones realizadas.
- ❖ Ya con las historietas editadas presentan a sus compañeros.
- ❖ Guardan las historietas para compartirlas.
- ❖ Se invita a los compañeros del segundo grado para que en su hora de cómputo puedan leer las historietas producidas, que en un momento acordado esperan recibir sus comentarios sobre las historietas producidas.
- ❖ Escuchamos los comentarios y observaciones sobre las historietas leídas para mejorarlas.

REFLEXIONAMOS SOBRE LA PRODUCCIÓN.

¿Cuál fue el tema de tu historieta? ¿Escribiste un mensaje? ¿Qué elementos de la historieta no consideraste? ¿Está escrito secuencialmente tu historieta? ¿Qué debes mejorar en la escritura de tu historieta?

CIERRE

METACOGNICIÓN

¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Para qué nos servirá lo aprendido? ¿Te gustó este tema? ¿Qué debemos mejorar?

- ❖ Escribe en tu cuaderno una historieta sobre el uso de los plásticos.

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- ❖ ¿Qué nivel de redacción tienen los estudiantes?, ¿Qué dificultades experimentaron?
- ❖ ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ❖ ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

BIBLIOGRAFÍA

- ❖ Programación curricular de primaria
- ❖ Currículo Nacional.

OBSERVACIONES:

.....

VºBº DIRECCIÓN

DOCENTE DE AULA

**LISTA DE COTEJO DEL LOGRO DE APRENDIZAJE
EN LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS
(SEGÚN LAS RUTAS DEL APRENDIZAJE- MINEDU)**

PRE-TEST

Estudiante: _____

Sexo: ____ Edad: ____

Fecha: ____/____/____

Sección: _____

ITEMS	SI	NO
Adecua el texto a la situación comunicativa.		
1. Planifica el texto a escribir.		
2. Escribe el texto considerando el tema.		
3. Tiene relación el texto escrito con la imagen.		
Escribe textos en torno a un tema.		
4. Escribe enunciados de manera legible.		
5. Relaciona ideas por medio de algunos conectores		
6. Usa un vocabulario de su ambiente familiar y local en situaciones comunicativas.		
7. Establece la secuencia lógica y temporal del texto que escribe.		
Recursos ortográficos y gramaticales		
8. Usa mayúscula al inicio del texto y en nombres propios.		
9. Usa el punto final en una oración.		
10. Separa las palabras correctamente.		

El baremo es en base a 20 puntos

C: Inicio : Hasta 10

B: Proceso : De 11 a 14

A: Logro : De 15 a 20

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 0 DE COMUNICACIÓN

LEEMOS Y CONOCEMOS EL SOFTWARE PIXTON

1. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. :
 1.2. Profesora :
 1.3. Grado y sección :
 1.4. Fecha :

2. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Área	Denominación	PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE			
		Competencias y capacidades	Desempeños	Criterio de evaluación	Instrumento de evaluación
		Enfoque transversal: ENFOQUE ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN /ENFOQUE BÚSCA DE LA EXCELENCIA			
C	Leemos información y conocemos el software Pixton.	Lee diversos tipos de textos en su lengua materna. <ul style="list-style-type: none"> - Obtiene información del texto escrito. - Infiere e interpreta información del texto. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto. 	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica información explícita y relevante que se encuentra en distintas partes del texto (software Pixton). Distingue esta información de otra semejante, de diversos tipos de textos de estructura simple, con palabras conocidas e ilustraciones. Establece la secuencia de la información que lee. - Deduce características implícitas de personajes, animales, objetos y lugares, (que nos ofrece el software Pixton) y hace comparaciones y establece semejanza-diferencia y enseñanza y propósito a partir de la información explícita del texto. 	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica información explícita y relevante que se encuentra en distintas partes del software Pixton. - Deduce las características de los diversos elementos que nos proporciona el software Pixton para la escritura de historietas. - Establece la estructura de una historieta a partir de los elementos que nos ofrece el software Pixton. 	Lista de cotejo.
				Evidencia de aprendizaje Presenta un mapa mental de los elementos que nos ofrece la plataforma Pixton para la creación de una historieta.	

3. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> - Planificar la organización de los estudiantes para una lectura comprensiva - Elaborar el instrumento de evaluación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Correo Gmail y contraseña. - Laptop con internet. - Papelotes, carteles, plumones. - Ficha de información

INICIO

- ❖ Nos ponemos en presencia de Dios uno de los estudiantes dirige la oración.
- ❖ Se les dirige unas palabras de soporte emocional y se les recuerda que el respeto a las normas nos permite trabajar en un ambiente agradable, por lo tanto, nos ayudan a tener mejores logros de aprendizaje.
- ❖ Establecemos la norma de convivencia del día.

- ❖ Identifican los diferentes textos desarrollados según su forma.
- ❖ Con los estudiantes recordamos la estructura de los textos leídos y escritos.
- ❖ Mediante lluvia de ideas responden a las siguientes preguntas: ¿Ustedes han jugado en línea? ¿Para jugar en línea que usaron, celular, laptop o computadora? ¿Qué juegos? ¿Me puedes explicar de qué trata el juego que mencionas?
- ❖ Recordamos la actividad anterior sobre la escritura de una historieta y se interroga: ¿Qué texto escribimos? ¿La historieta es un texto continuo o discontinuo? ¿Por qué? ¿Podremos escribir una historieta con ayuda del internet, al igual que desarrollan sus juegos? ¿Les gustaría aprender sobre un software que nos permite escribir historietas de una forma divertida y fácil?
- ❖ Entonces ¿Qué leeremos hoy?
- ❖ Se presenta el propósito de la sesión:

Nuestro Propósito

Hoy: Leemos información y exploramos la plataforma Pixton, para comprender y poder escribir historietas haciendo uso de este software.

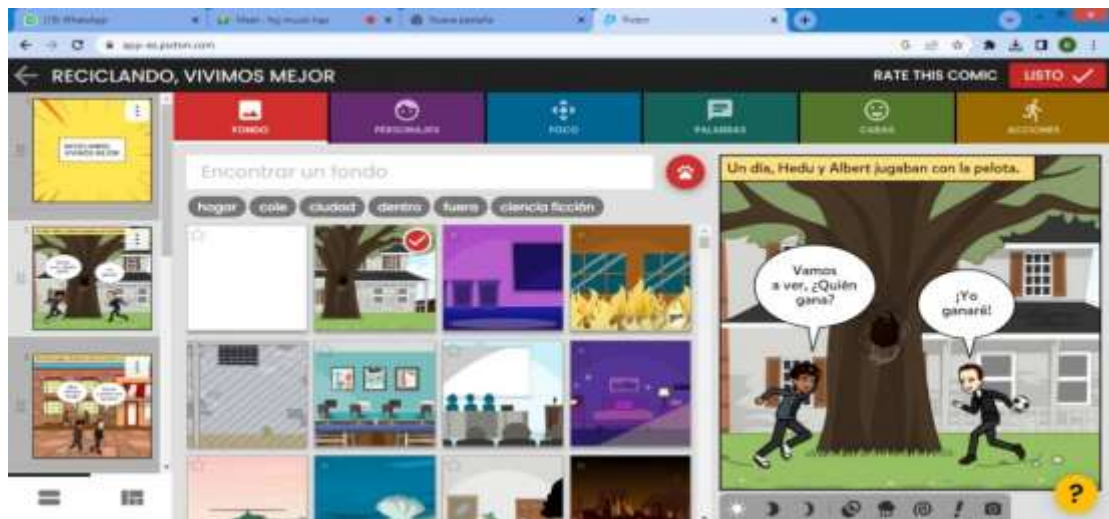
DESARROLLO

ANTES DE LA LECTURA

- ❖ Se presenta y explica los criterios de evaluación de la presente sesión.
- ❖ En pareja se ubican en el lugar y laptop que les corresponde.
- ❖ La docente orienta y guía el trabajo de los estudiantes.
- ❖ Los estudiantes ingresan a la plataforma Pixton haciendo uso del link proporcionado, de su correo y contraseña, de esta forma se ubican en el aula creada por la docente.
- ❖ Interrogamos: ¿Qué nos pide que creemos?
- ❖ Cada estudiante crea su avatar o perfil según las opciones que nos brinda la plataforma Pixton.
- ❖ Observemos, se explica que como docente se puede observar todo lo que realizan los estudiantes y se puede obtener la foto del aula, el avatar de la docente junto a al avatar de cada uno de los estudiantes.

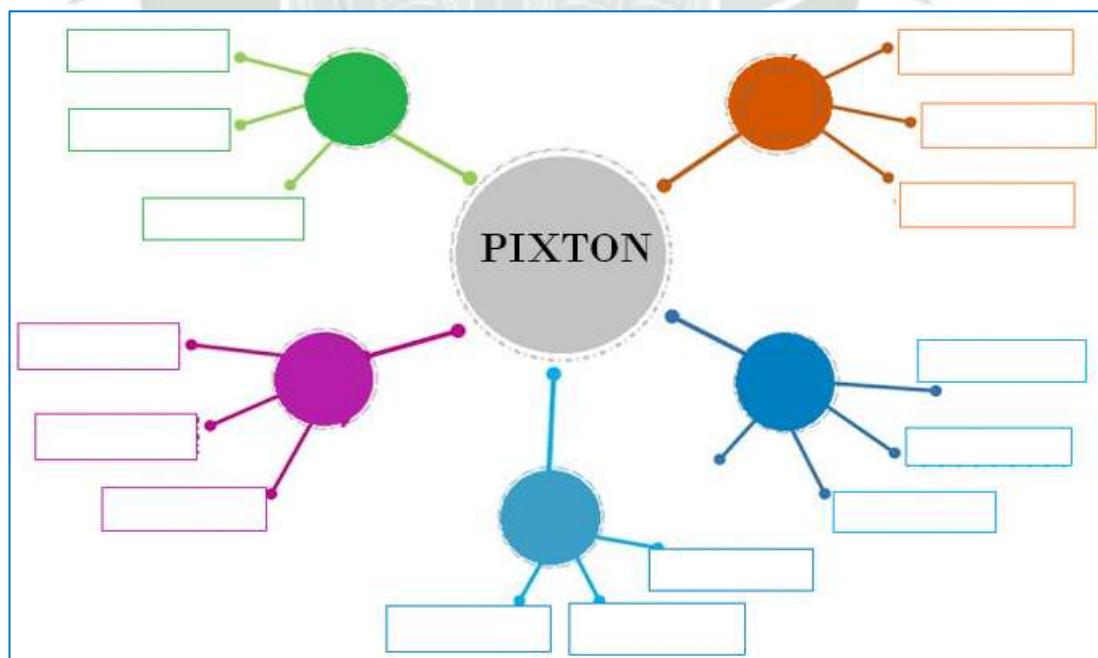
DURANTE LA LECTURA

- ❖ Antes de iniciar damos algunas recomendaciones para una buena lectura.
- ❖ Leemos la ficha de información sobre la historieta y sus elementos:
 - Lectura silenciosa y en voz alta
 - Relectura individual
- ❖ Luego, cada estudiante se ubica en CREAR UN COMIC y hace clic en CREA AHORA.
- ❖ Es momento en el que la docente pide que en pareja lean y exploren todas las opciones que nos ofrece la plataforma Pixton, para luego dialogar e identificar cada elemento y su denominación en la plataforma Pixton.
- ❖ Leemos la ficha de información sobre los elementos de la historieta y vamos ubicando los elementos de la historieta en la plataforma Pixton y conociendo su denominación.



DESPUÉS DE LA LECTURA

- ❖ Después de leer la ficha de información y explorar la plataforma Pixton dialogamos y responden a las preguntas:
 - ¿De qué trata la lectura?
 - ¿Pixton nombra igual que la ficha a los elementos de la historieta?
- ❖ Se pide que los estudiantes den ejemplos de los cambios de los nombres de los elementos:
- ❖ Responden a preguntas planteadas y fundamentan su respuesta con información del texto leído.
- ❖ Guiados preguntas elaboramos un cuadro comparativo:
- ❖ Responden:
 - ¿Qué recursos nos ofrece Pixton?
 - ¿Cada recurso que nos ofrece Pixton tiene una o varias opciones?
- ❖ Los estudiantes van explorando la plataforma Pixton y vamos completando el mapa mental.



- ❖ Damos lectura a nuestro mapa mental.
- ❖ Los estudiantes explican para que nos son útiles los recursos que nos ofrece la plataforma Pixton y como lo podemos usar en nuestras historietas.

REFLEXIONAMOS

- ❖ ¿Cuál fue el propósito de esta actividad? ¿Podremos escribir una historieta haciendo uso de la plataforma Pixton?
- ¿Qué debemos tener en cuenta?

CIERRE

METACOGNICIÓN

¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Para qué nos servirá lo aprendido? ¿Te gustó esta actividad? ¿Qué debemos mejorar?

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- ❖ ¿Qué nivel de comprensión tienen los estudiantes?, ¿Qué dificultades experimentaron?
- ❖ ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ❖ ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

BIBLIOGRAFÍA:

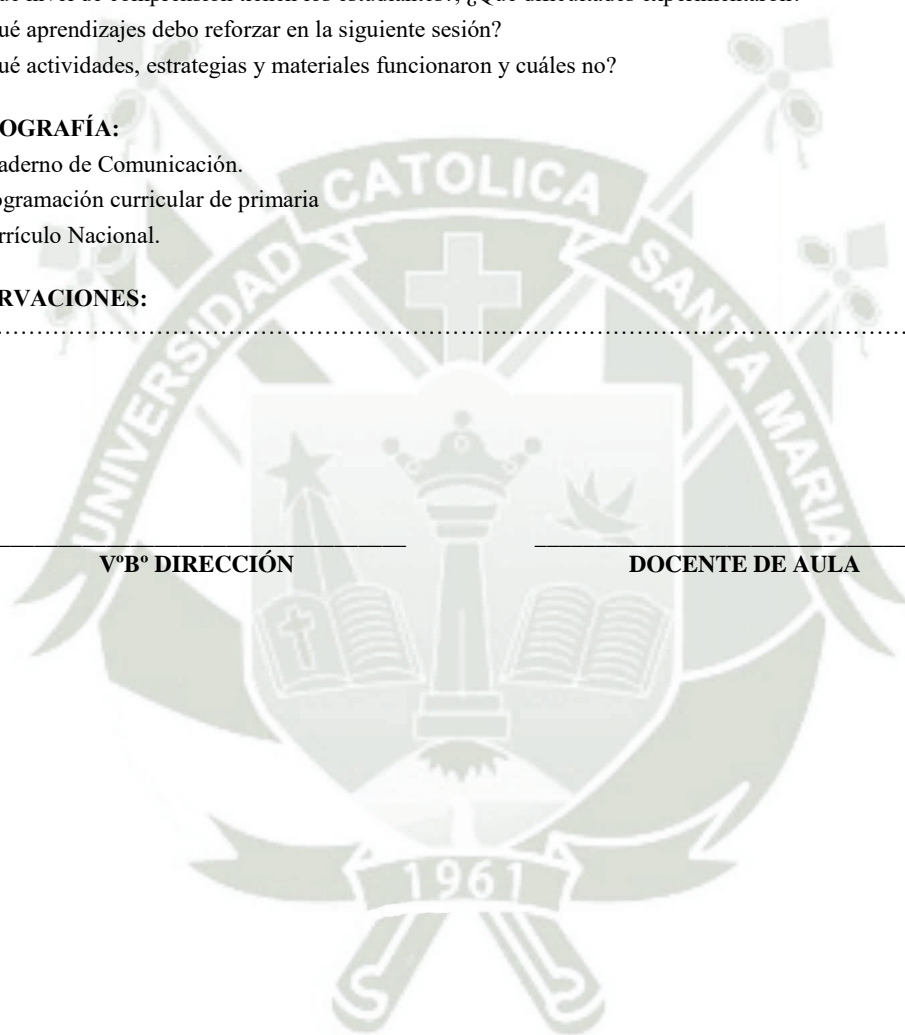
- ❖ Cuaderno de Comunicación.
- ❖ Programación curricular de primaria
- ❖ Currículo Nacional.

OBSERVACIONES:

.....

VºBº DIRECCIÓN

DOCENTE DE AULA



**LISTA DE COTEJO DEL LOGRO DE APRENDIZAJE
EN LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS
(SEGÚN LAS RUTAS DEL APRENDIZAJE- MINEDU)**

Estudiante: _____

Sexo: ____ Edad: ____

Fecha: ____/____/____

Sección: _____

ITEMS	SI	NO
Adecua el texto a la situación comunicativa.		
1. Planifica el texto a escribir.		
2. Escribe el texto considerando el tema.		
3. Tiene relación el texto escrito con la imagen.		
Escribe textos en torno a un tema.		
4. Escribe enunciados de manera legible.		
5. Relaciona ideas por medio de algunos conectores		
6. Usa un vocabulario de su ambiente familiar y local en situaciones comunicativas.		
7. Establece la secuencia lógica y temporal del texto que escribe.		
Recursos ortográficos y gramaticales		
8. Usa mayúscula al inicio del texto y en nombres propios.		
9. Usa el punto final en una oración.		
10. Separa las palabras correctamente.		

El baremo es en base a 20 puntos

C: Inicio : Hasta 10

B: Proceso : De 11 a 14

A: Logro : De 15 a 20

SESIÓN DE APRENDIZAJE DE COMUNICACIÓN N° 1 UNA LONCHERA SALUDABLE

1. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. :
1.2. Profesora :
1.3. Grado y sección :
1.4. Fecha :

2. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Área	Denominación	PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE			
		Competencias y capacidades	Desempeños	Criterio de evaluación	Instrumento de evaluación
		Enfoque transversal: ENFOQUE ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN /ENFOQUE BUSQUEDA DE LA EXCELENCIA			
C	Escribimos una historieta sobre la lonchera con alimentos saludables	<p>ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adecúa el texto a la situación comunicativa - Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada - Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	<ul style="list-style-type: none"> - Adecúa la historieta a la situación comunicativa considerando el propósito comunicativo y el destinatario. Recurre a su experiencia previa para escribir. - Escribe la historieta en torno a un tema. Agrupa las ideas en oraciones y las desarrolla para ampliar la información, aunque en ocasiones puede reiterar información innecesariamente. Establece relaciones entre las ideas, como adición y secuencia, utilizando algunos conectores. Incorpora vocabulario de uso frecuente. - Utiliza recursos gramaticales y ortográficos (por ejemplo, las mayúsculas y el punto final) que contribuyen a dar sentido a su texto. Emplea fórmulas retóricas para marcar el inicio y el final en las narraciones que escribe; asimismo, elabora rimas y juegos verbales. - Revisa la historieta con ayuda del docente, para determinar si se ajusta al propósito y destinatario, si existen contradicciones que afectan la coherencia entre las ideas, o si el uso de conectores asegura la cohesión entre ellas. También, revisa el uso de los recursos ortográficos empleados en su texto y verifica si falta alguno (como las mayúsculas), con el fin de mejorarlo. 	<p>Escribe una historieta sobre la lonchera con alimentos saludables, haciendo uso el software Pixton, para compartirlo con los niños del primer grado y la familia.</p> <p style="text-align: center;">Evidencia</p> <p>Presenta la escritura de su historieta sobre la lonchera saludable, haciendo uso el software Pixton,</p>	Lista de cotejo.

3. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> - Planificar la organización de los estudiantes en forma individual y/o grupal. - Elaborar la estructura del texto - Elaborar el instrumento de evaluación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Planificador de textos - Esquema de estructura del texto - Esquema con conectores

INICIO

- ❖ Nos ponemos en presencia de Dios uno de los estudiantes dirige la oración.
- ❖ Se les dirige unas palabras de soporte emocional y se les recuerda que las normas nos ayudan a trabajar en un ambiente agradable.
- ❖ Establecemos la norma de convivencia del día.
- ❖ Recordamos la producción de la historieta del día anterior, se les pide tener en cuenta las dificultades durante la redacción de la historieta y como dimos solución a las dificultades.
- ❖ Con los estudiantes recordamos lo trabajado sobre cómo reciclar la basura.
- ❖ Mediante lluvia de ideas responden a las siguientes preguntas: ¿Quiénes trajeron lonchera? ¿Qué alimentos trajeron en su lonchera? ¿Qué alimentos son más saludables? ¿Podemos afirmar que una alimentación saludable ayuda a cuidar el medio ambiente? ¿Qué contamina más, la lata de una conserva de atún o comprar pescado fresco? ¿Qué contamina más, comer fideos o quinua? ¿Qué es más nutritivo y saludable?
- ❖ Los estudiantes con la participación de la docente explican las consecuencias de consumir alimentos procesados tanto para la salud como para el medio ambiente.
- ❖ Interrogamos: ¿Cómo podemos difundir que alimentos debemos traer en nuestra lonchera? ¿Les gustaría escribir una historieta sobre la lonchera saludable?

Nuestro Propósito

HOY ESCRIBIREMOS UNA HISTORIETA: Una Lonchera Saludable

DESARROLLO

- ❖ Se comparte con los estudiantes los criterios para valorar la escritura de su historieta.
- ❖ Dialogamos con los niños y niñas sobre el texto que escribiremos y establecemos el propósito de la escritura: ¿Para qué escribiremos este texto? Esperamos que sus respuestas sean: para recordar y enseñar que el alimentarnos saludablemente también ayuda al medio ambiente, que debemos consumir alimentos naturales y en lo posible debemos evitar el consumo de alimentos procesados.
- ❖ Recordamos y comentamos de cómo son las historietas.
- ❖ Nuevamente recordamos la estructura de la historieta, los recursos y herramientas que me ofrece el software Pixton para redactar nuestra historieta.
- ❖ Recordamos como superar las dificultades anteriores al producir las historietas.
- ❖ Nos organizamos para dirigirnos a la sala de innovación.

PLANIFICACIÓN

- ❖ Completamos nuestro planificador con los niños y niñas:

¿Qué vamos a escribir?	¿A quiénes estará dirigido?	¿Sobre qué vamos a escribir?	¿Pará que vamos a escribir?
Una historieta	A los compañeros del primer grado y a la familia.	Una alimentación saludable ayuda a cuidar el medio ambiente.	Esperamos que sus respuestas sean: para recordar y enseñar que el alimentarnos saludablemente también ayuda al medio ambiente, que debemos consumir alimentos naturales y en lo posible debemos evitar el consumo de alimentos procesados.

TEXTUALIZACIÓN

- ❖ Recordamos que para la redacción de la historieta tienen en cuenta la adecuación, cohesión y coherencia.
- ❖ Se muestra y da lectura a una historieta donde los estudiantes tienen pueden darse cuenta de la cohesión y coherencia.
- ❖ <https://app.pixton.com/#/>
- ❖ En parejas textualizan, en todo momento la profesora está atenta a las dificultades de los estudiantes, se indica que si necesitan de ayuda acuden a sus compañeros para hacer uso del software PIXTON.
- ❖ <https://unirse.pixton.com/uuxe59>
- ❖ Pedimos a que tengan en cuenta el propósito de escritura y mensaje que desean transmitir, para ello en todo momento tendremos en cuenta el planificador de escritura.

- ❖ Recordamos y tenemos en cuenta que los temas abordados han sido trabajados en el área de Personal Social y Ciencia y tecnología
- ❖ Eligen adecuadamente sus personajes y escenarios de acuerdo a la historieta a narrar.
- ❖ Redactan los diálogos con coherencia y cohesión, demuestran consciencia de la ortografía al redactar sus textos y diálogos, consultan sus dudas a la profesora o lo hacen entre compañeros y compañeras.

REVISIÓN

- ❖ Revisamos y corregimos la cohesión, coherencia y ortografía, en el primer borrador.
- ❖ Volvemos a revisar con las correcciones realizadas.
- ❖ Ya con las historietas editadas presentan a sus compañeros.
- ❖ Los niños pasaran a observar y leer las diferentes historietas producidas por sus compañeros.
- ❖ Guardan las historietas para compartirlas.
- ❖ Se invita a los compañeros del primer, grado para que en su hora de cómputo puedan leer las historietas producidas, que en un momento acordado esperan recibir sus comentarios sobre las historietas producidas.
- ❖ Escuchamos los comentarios y observaciones sobre las historietas leídas para mejorarlas.

REFLEXIONAMOS SOBRE LA PRODUCCIÓN.

- ❖ ¿Cuál fue el tema central de nuestra historieta? ¿Cómo debemos alimentarnos? ¿Qué alimentos debemos traer en la lonchera? ¿Cómo debemos traer los alimentos?
- ❖ ¿Tu historieta esta secuencialmente escrito? ¿Está escrito con claridad y es comprensible los diálogos de tu historieta? ¿Repites varias veces la misma palabra en un dialogo y en una viñeta? ¿Usas las mayúsculas, coma y puntos?

CIERRE

METACOGNICIÓN

- ❖ ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Para qué nos servirá lo aprendido? ¿Te gustó este tema? ¿Qué debemos mejorar?
- ❖ Escribe en tu cuaderno una historieta sobre el uso de los plásticos.

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- ❖ ¿Qué nivel de redacción tienen los estudiantes?, ¿Qué dificultades experimentaron?
- ❖ ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ❖ ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

BIBLIOGRAFÍA:

- ❖ Cuaderno de trabajo de Personal Social y Ciencia y Tecnología.
- ❖ Programación curricular de primaria
- ❖ Currículo Nacional.

OBSERVACIONES:

.....

VºBº DIRECCIÓN

DOCENTE DE AULA

**LISTA DE COTEJO DEL LOGRO DE APRENDIZAJE
EN LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS
(SEGÚN LAS RUTAS DEL APRENDIZAJE- MINEDU)**

Estudiante: _____

Sexo: ____ Edad: ____

Fecha: ____/____/____

Sección: _____

ITEMS	SI	NO
Adecua el texto a la situación comunicativa.		
1. Planifica el texto a escribir.		
2. Escribe el texto considerando el tema.		
3. Tiene relación el texto escrito con la imagen.		
Escribe textos en torno a un tema.		
4. Escribe enunciados de manera legible.		
5. Relaciona ideas por medio de algunos conectores		
6. Usa un vocabulario de su ambiente familiar y local en situaciones comunicativas.		
7. Establece la secuencia lógica y temporal del texto que escribe.		
Recursos ortográficos y gramaticales		
8. Usa mayúscula al inicio del texto y en nombres propios.		
9. Usa el punto final en una oración.		
10. Separa las palabras correctamente.		

El baremo es en base a 20 puntos

C: Inicio : Hasta 10

B: Proceso : De 11 a 14

A: Logro : De 15 a 20

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2 DE COMUNICACIÓN

RECICLAMOS LOS DESECHOS EN CASA Y EN EL COLEGIO

1. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E. :
 1.2. Profesora :
 1.3. Grado y sección :
 1.4. Fecha :

2. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Área	Denominación	PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE			
		Competencias y capacidades	Desempeños	Criterio de evaluación	Instrumento de evaluación
		Enfoque transversal: ENFOQUE ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN /ENFOQUE BUSQUEDA DE LA EXCELENCIA			
C	Escribimos una historieta como reciclar los desechos.	<p>ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adecúa el texto a la situación comunicativa - Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada - Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	<ul style="list-style-type: none"> - Adecúa la historieta a la situación comunicativa considerando el propósito comunicativo y el destinatario. Recurre a su experiencia previa para escribir. - Escribe la historieta en torno a un tema. Agrupa las ideas en oraciones y las desarrolla para ampliar la información, aunque en ocasiones puede reiterar información innecesariamente. Establece relaciones entre las ideas, como adición y secuencia, utilizando algunos conectores. Incorpora vocabulario de uso frecuente. - Utiliza recursos gramaticales y ortográficos (por ejemplo, las mayúsculas y el punto final) que contribuyen a dar sentido a su texto. Emplea fórmulas retóricas para marcar el inicio y el final en las narraciones que escribe; asimismo, elabora rimas y juegos verbales. - Revisa la historieta con ayuda del docente, para determinar si se ajusta al propósito y destinatario, si existen contradicciones que afectan la coherencia entre las ideas, o si el uso de conectores asegura la cohesión entre ellas. También, revisa el uso de los recursos ortográficos empleados en su texto y verifica si falta alguno (como las mayúsculas), con el fin de mejorarlo. 	<p>Escribe una historieta sobre como reciclar los desechos, haciendo uso el software Pixton, para compartirlo con sus compañeros del tercer grado y la familia.</p> <p>Evidencia de aprendizaje</p> <p>Presenta la escritura de su historieta sobre como reciclar los desechos, haciendo uso el software Pixton.</p>	Lista de cotejo.

3. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> - Planificar la organización de los estudiantes en forma individual y/o grupal. - Elaborar la estructura del texto - Elaborar el instrumento de evaluación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Planificador de textos - Esquema de estructura del texto - Esquema con conectores

INICIO

- ❖ Nos ponemos en presencia de Dios uno de los estudiantes dirige la oración.
- ❖ Se les dirige unas palabras de soporte emocional y se les recuerda que las normas nos ayudan a trabajar en un ambiente agradable.
- ❖ Establecemos la norma de convivencia del día.
- ❖ Recordamos la producción de la historieta del día anterior, se les pide tener en cuenta las dificultades durante la redacción de la historieta y como dimos solución a las dificultades.
- ❖ Con los estudiantes recordamos lo trabajado sobre la lonchera saludable y que tipo de basura genera.
- ❖ Mediante lluvia de ideas responden a las siguientes preguntas: ¿Cómo esta nuestro medio ambiente? ¿Por qué nuestro medio ambiente está contaminado? ¿Por qué hacemos tanta basura? ¿Qué basura es la que contamina más? ¿Qué deberíamos hacer? ¿Qué harías tú para ya no contaminar nuestro medio ambiente? ¿qué podemos hacer con toda la basura que producimos día a día?
- ❖ Los estudiantes con la orientación de la docente explican las consecuencias de generar la basura.
- ❖ Interrogamos: ¿Les gustaría escribir una historieta de cómo evitar la contaminación? ¿De cómo los niños y niñas pueden ayudar a tener un medio ambiente con menos contaminación?
- ❖ Compartimos los criterios de evaluación de la presente sesión de aprendizaje.

Nuestro Propósito

**HOY ESCRIBIREMOS UNA HISTORIETA:
Reciclamos la basura que generamos en casa y en la escuela.**

DESARROLLO

- ❖ Dialogamos con los niños y niñas sobre el texto que escribiremos y establecemos el propósito de la escritura: ¿Para qué escribiremos este texto? Esperamos que sus respuestas sean: Para darle otro uso a los desechos, así contribuir con el medio ambiente.
- ❖ Recordamos y comentamos de cómo son las historietas.
- ❖ Nuevamente recordamos la estructura de la historieta, los recursos y herramientas que me ofrece el software Pixton para redactar nuestra historieta.
- ❖ Recordamos como superar las dificultades anteriores al producir las historietas.
- ❖ Nos organizamos para dirigirnos a la sala de innovación.

PLANIFICACIÓN

- ❖ Completamos nuestro planificador con los niños y niñas:

¿Qué vamos a escribir?	¿A quiénes estará dirigido?	¿Sobre qué vamos a escribir?	¿Pará que vamos a escribir?
Una historieta	A los compañeros del segundo grado y a la familia.	Una historieta sobre cómo podemos reciclar la basura que generamos en casa y en la escuela.	Esperamos que sus respuestas sean: Para darle otro uso a los desechos, así contribuir con el medio ambiente.

- ❖ Ingresan a la plataforma Pixton. <https://app.pixton.com/#/>
- ❖ Ingresan por el link del aula en Pixton: <https://unirse.pixton.com/uuxe59>

TEXTUALIZACIÓN

- ❖ Recordamos que para la redacción de la historieta tienen en cuenta la adecuación, cohesión y coherencia.

- ❖ Se muestra y damos lectura a una historieta de sus compañeros donde los estudiantes tienen en cuenta la adecuación, cohesión y coherencia.
- ❖ También recordamos sobre los elementos que debo considerar el redactar mi historieta.
- ❖ En parejas textualizan, en todo momento la profesora está atenta a las dificultades de los estudiantes, se indica que si necesitan de ayuda acuden a sus compañeros para hacer uso del software PIXTON.
- ❖ Pedimos a que tengan en cuenta el propósito de escritura y mensaje que desean transmitir, para ello en todo momento tendremos en cuenta el planificador de escritura.
- ❖ Recordamos y tenemos en cuenta la información de los temas abordados en el área de Personal Social y Ciencia y tecnología
- ❖ Eligen adecuadamente sus personajes y escenarios de acuerdo a la historieta a narrar.
- ❖ Redactan los diálogos con coherencia y cohesión, demuestran consciencia ortográfica al redactar sus textos y diálogos, consultan sus dudas a la profesora o lo hacen entre compañeros y compañeras.
- ❖ Hacen uso de los diferentes recursos que nos ofrece PIXTON



- Fondo,
- Personajes,
- Foco,
- Palabras,
- Caras y
- Acciones

REVISIÓN

- ❖ Revisamos y corregimos la cohesión, coherencia y ortografía, en el primer borrador.
- ❖ Volvemos a revisar con las correcciones realizadas.
- ❖ Editan su historieta, opción que me permite hacer las correcciones en la plataforma PIXTON.
- ❖ Ya con las historietas editadas presentan a sus compañeros.
- ❖ Una vez culminadas las historietas, se proyecta el aula en la plataforma PIXTON, para dar lectura a producción de los estudiantes la que será compartida en el aula.
- ❖ Guardan las historietas para compartirlas.
- ❖ Se invita a los compañeros del segundo grado para que en su hora de cómputo puedan leer las historietas producidas, que en un momento acordado esperan recibir sus comentarios sobre las historietas producidas.
- ❖ Escuchamos los comentarios y observaciones sobre las historietas leídas para mejorarlas.

REFLEXIONAMOS SOBRE LA PRODUCCIÓN.

- ❖ ¿Cuál fue el tema central de nuestra historieta? ¿Crees que logremos cambiar las personas frente al consumo de alimentos procesados?
- ❖ ¿Tu historieta esta secuencialmente escrito? ¿Está escrito con claridad y es comprensible los diálogos de tu historieta? ¿Repites varias veces la misma palabra en un dialogo y en una viñeta? ¿Usas las mayúsculas, coma y puntos? ¿Usas los conectores en la narración de tu historieta?

CIERRE

METACOGNICIÓN

- ❖ ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Para qué nos servirá lo aprendido? ¿Te gustó este tema? ¿Qué debemos mejorar?
- ❖ Escribe en tu cuaderno una historieta sobre el uso de los plásticos.

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- ❖ ¿Qué nivel de redacción tienen los estudiantes?, ¿Qué dificultades experimentaron?
- ❖ ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ❖ ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

BIBLIOGRAFÍA:

- ❖ Cuaderno de Personal Social y Ciencia y Tecnología.

- ❖ Programación curricular de primaria
- ❖ Currículo Nacional.

OBSERVACIONES:

.....

VºBº DIRECCIÓN

DOCENTE DE AULA



**LISTA DE COTEJO DEL LOGRO DE APRENDIZAJE
EN LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS
(SEGÚN LAS RUTAS DEL APRENDIZAJE- MINEDU)**

Estudiante: _____

Sexo: ____ Edad: ____

Fecha: ____/____/____

Sección: _____

ITEMS	SI	NO
Adecua el texto a la situación comunicativa.		
1. Planifica el texto a escribir.		
2. Escribe el texto considerando el tema.		
3. Tiene relación el texto escrito con la imagen.		
Escribe textos en torno a un tema.		
4. Escribe enunciados de manera legible.		
5. Relaciona ideas por medio de algunos conectores		
6. Usa un vocabulario de su ambiente familiar y local en situaciones comunicativas.		
7. Establece la secuencia lógica y temporal del texto que escribe.		
Recursos ortográficos y gramaticales		
8. Usa mayúscula al inicio del texto y en nombres propios.		
9. Usa el punto final en una oración.		
10. Separa las palabras correctamente.		

El baremo es en base a 20 puntos

C: Inicio : Hasta 10

B: Proceso : De 11 a 14

A: Logro : De 15 a 20

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3 DE COMUNICACIÓN

¡SOY RESPONSABLE!

1. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. :
 1.2. Profesora :
 1.3. Grado y sección :
 1.4. Fecha :

2. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Área	Denominación	PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE			
		Competencias y capacidades	Desempeños	Criterio de evaluación	Instrumento de evaluación
		Enfoque transversal: ENFOQUE BUSQUEDA DE LA EXCELENCIA			
C	Escribimos una historieta, ¡Soy responsable!	ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS - Adecúa el texto a la situación comunicativa - Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada - Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.	- Escribe una historieta de forma coherente y cohesionada. Ordena las ideas en torno a un tema y las desarrolla para ampliar la información, sin contradicciones, reiteraciones innecesarias o digresiones. - Utiliza recursos gramaticales y ortográficos, que contribuyen a dar sentido a su historieta. - Revisa su historieta para determinar si se ajusta a la situación comunicativa, si existen contradicciones o reiteraciones innecesarias que afectan la coherencia entre las ideas, o si el uso de conectores y referentes asegura la cohesión entre ellas. - Explica el efecto de su texto en los lectores considerando su propósito al momento de escribirlo. Asimismo, explica la importancia de los aspectos gramaticales y ortográficos más comunes.	- Escribe una historieta sobre ¡Soy responsable! para compartir con los compañeros del tercer grado y la familia. - Evidencia de aprendizaje - Presenta la escritura de su historieta sobre ¡Soy responsable! haciendo uso el software Pixton.	Lista de cotejo.

3. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
- Planificar la organización de los estudiantes en forma individual y/o grupal. - Elaborar la estructura del texto - Elaborar el instrumento de evaluación. - Preparar la sala de computo - Tener listo el planificador de textos.	- Planificador de textos - Esquema de estructura del texto - Esquema con conectores

INICIO

- ❖ Evaluamos rápidamente las normas de convivencia y establecemos la norma que se a de respetar en esta sesión.
- ❖ Se les dirige unas palabras de soporte emocional y se les recuerda que las normas nos ayudan a trabajar en un ambiente agradable.
- ❖ Establecemos la norma de convivencia del día.
- ❖ Recordamos como escribimos la historieta del día anterior sobre como reciclar la basura que producimos en casa y en el colegio, se les pide tener en cuenta las dificultades durante la redacción de la historieta y como dimos solución a tales dificultades.
- ❖ Con los estudiantes recordamos lo trabajado:
 - ¿Qué elementos que nos proporciona Pixton han hecho uso en la escritura de su historieta?
 - ¿Qué no te agrada de tu historieta?
 - ¿Qué debes mejorar en la escritura de tu historieta?
 - ¿Mantienes el tema de tu historieta en cada viñeta?
 - ¿Narras tu historieta en forma secuencial?
 - ¿Repites varias veces la misma palabra?
- ❖ Mediante lluvia de ideas responden a las siguientes preguntas: ¿Qué quieres ser de grande? ¿Cómo lo lograrás? Comentamos sobre las actividades que llevas para la casa: ¿Todos cumplen las actividades que llevan para la casa? ¿Todos llegan temprano? ¿De qué actividades de casa son responsables? ¿Siempre lo cumplen, que pasa si no lo cumplen? ¿De quién aprendemos la responsabilidad? ¿Quién nos ayuda a ser responsables?
- ❖ Recordamos la actividad desarrollada en Personal Social y comunicación sobre su proyecto de vida.
- ❖ Interrogamos: ¿Qué historieta escribiremos hoy? ¿Qué acciones debes realizar y que decisiones debemos tomar para demostrar que somos responsables?

Nuestro Propósito

**HOY ESCRIBIREMOS UNA HISTORIETA:
¡Soy responsable!**

DESARROLLO

- ❖ Con participación de los estudiantes damos lectura a los criterios de valoración
- ❖ Mediante lluvia de ideas responden a las siguientes preguntas:
 - ¿Qué es la responsabilidad para ti?
 - ¿Dónde demostramos ser responsables?
 - ¿Qué acciones nos permiten demostrar responsabilidad en la casa, en el colegio y en la comunidad?
- ❖ Interrogamos: ¿Les gustaría escribir una historieta de cómo demostramos ser responsables?
- ❖ Dialogamos con los niños y niñas sobre el texto que escribiremos y establecemos el propósito de la escritura: ¿Para qué escribiremos este texto? Esperamos que sus respuestas sean: Para que todos sepan que debemos cumplir con nuestras obligaciones puntualmente, debemos tomar las decisiones correctas frente a las diferentes acciones que realizamos en casa, colegio y comunidad de esta manera poder lograr nuestras metas.
- ❖ Recordamos la estructura de la historieta, los recursos y herramientas que me ofrece el software Pixton para redactar nuestra historieta.
- ❖ Tenemos presente el cómo superar las dificultades anteriores al producir las historietas.
- ❖ Tomamos nota de los elementos de Pixton que debemos considerar en la escritura de esta historieta.
- ❖ Nos organizamos para dirigirnos a la sala de innovación, teniendo presente las normas para hacer uso del ambiente.

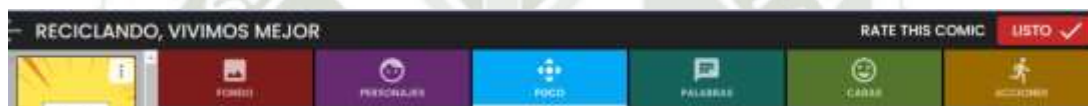
PLANIFICACIÓN

- ❖ Completamos nuestro planificador con los niños y niñas:

¿Qué vamos a escribir?	¿A quiénes estará dirigido?	¿Sobre qué vamos a escribir?	¿Pará que vamos a escribir?
Una historieta	A los compañeros mi clase y para nuestras familias.	Una historieta sobre las acciones que nos permiten demostrar responsabilidad.	Para que todos sepan que debemos cumplir con nuestras obligaciones puntualmente, debemos tomar las decisiones correctas frente a las diferentes acciones que realizamos en casa, colegio y comunidad de esta manera poder lograr nuestras metas.

TEXTUALIZACIÓN

- ❖ Recordamos que para la redacción de la historieta tienen en cuenta la adecuación, cohesión, coherencia y los recursos ortográficos.
- ❖ Damos lectura a una historieta de sus compañeros donde los estudiantes tienen en cuenta la adecuación, cohesión, coherencia y los recursos ortográficos.
- ❖ Leemos y responden: ¿Qué signos de puntuación se usa en esta historieta? ¿Cuándo debemos usar los signos de puntuación?
- ❖ También recordamos sobre los elementos que deben considerar al redactar se historieta, teniendo en cuenta los recursos que nos ofrece la plataforma Pixton.
- ❖ <https://app.pixton.com/#/>
- ❖ En parejas textualizan, en todo momento la profesora está atenta a las dificultades de los estudiantes, se indica que si necesitan de ayuda acudan a sus compañeros para hacer uso del software PIXTON.
- ❖ <https://unirse.pixton.com/uuxe59>
- ❖ Indicamos que tengan en cuenta el planificador de escritura.
- ❖ Se le recuerda que tengan en cuenta lo desarrollado en el área de Personal Social.
- ❖ Eligen adecuadamente sus personajes y escenarios de acuerdo a la historieta a narrar.
- ❖ Redactan los diálogos con coherencia y cohesión, demuestran consciencia ortográfica al redactar sus textos y diálogos, consultan sus dudas a la profesora o lo hacen entre compañeros y compañeras.
- ❖ Hacen uso de los diferentes recursos que nos ofrece PIXTON:



REVISIÓN

- ❖ Revisamos y corregimos la cohesión, coherencia y ortografía, en el primer borrador.
- ❖ Volvemos a revisar con las correcciones realizadas.
- ❖ Editan su historieta, opción que me permite hacer las correcciones en la plataforma PIXTON.
- ❖ Ya con las historietas editadas presentan a sus compañeros.
- ❖ Una vez culminadas las historietas, se proyectan el aula de la plataforma PIXTON, para dar lectura a producción de los estudiantes que debieron mejorar sus historietas.
- ❖ Guardan las historietas para compartirlas.
- ❖ Se invita a la familia de los estudiantes a dar lectura a las historietas, luego envíen en escrito sus apreciaciones.
- ❖ Leemos los comentarios y observaciones sobre las historietas leídas para mejorarlas.

REFLEXIONAMOS SOBRE LA PRODUCCIÓN.

- ❖ ¿Cuál fue el tema central de nuestra historieta? ¿Qué acciones realizaremos para demostrar responsabilidad? ¿Quién nos ayuda a ser responsables?
- ❖ ¿Tu historieta esta secuencialmente escrito? ¿Está escrito con claridad y es comprensible los diálogos de tu historieta? ¿Repites varias veces la misma palabra en un dialogo y en una viñeta? ¿Usas las mayúsculas, coma y puntos? ¿Usas los conectores en la narración de tu historieta? ¿Tienes en cuenta la ortografía al momento de escribir tu historieta?

CIERRE

METACOGNICIÓN

- ❖ ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Para qué nos servirá lo aprendido? ¿Te gustó este tema? ¿Qué debemos mejorar?

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- ❖ ¿Qué nivel de redacción tienen los estudiantes?,
- ❖ ¿Qué dificultades experimentaron?
- ❖ ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ❖ ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

BIBLIOGRAFÍA:

- ❖ Cuaderno de trabajo de Personal Social.
- ❖ Programación curricular de primaria
- ❖ Currículo Nacional.

OBSERVACIONES:

.....

VºBº DIRECCIÓN

DOCENTE DE AULA



**LISTA DE COTEJO DEL LOGRO DE APRENDIZAJE
EN LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS
(SEGÚN LAS RUTAS DEL APRENDIZAJE- MINEDU)**

Estudiante: _____

Sexo: ____ Edad: ____

Fecha: ____/____/____

Sección: _____

ITEMS	SI	NO
Adecua el texto a la situación comunicativa.		
1. Planifica el texto a escribir.		
2. Escribe el texto considerando el tema.		
3. Tiene relación el texto escrito con la imagen.		
Escribe textos en torno a un tema.		
4. Escribe enunciados de manera legible.		
5. Relaciona ideas por medio de algunos conectores		
6. Usa un vocabulario de su ambiente familiar y local en situaciones comunicativas.		
7. Establece la secuencia lógica y temporal del texto que escribe.		
Recursos ortográficos y gramaticales		
8. Usa mayúscula al inicio del texto y en nombres propios.		
9. Usa el punto final en una oración.		
10. Separa las palabras correctamente.		

El baremo es en base a 20 puntos

C: Inicio : Hasta 10

B: Proceso : De 11 a 14

A: Logro : De 15 a 20

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4 DE COMUNICACIÓN DE GRANDE QUIERO SER...

1. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E. :
1.2. Profesora :
1.3. Grado y sección :
1.4. Fecha :

2. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Área	Denominación	PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE			
		Competencias y capacidades	Desempeños	Criterio de evaluación	Instrumento de evaluación
		Enfoque transversal: ENFOQUE BUSQUEDA DE LA EXCELENCIA			
C	Escribimos una historieta, de grande quiero ser...	<p>ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adecúa el texto a la situación comunicativa - Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada - Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	<ul style="list-style-type: none"> - Adecúa la historieta a la situación comunicativa considerando el propósito comunicativo y el destinatario. Recurre a su experiencia previa para escribir. - Escribe la historieta en torno a un tema. Agrupa las ideas en oraciones y las desarrolla para ampliar la información, aunque en ocasiones puede reiterar información innecesariamente. Establece relaciones entre las ideas, como adición y secuencia, utilizando algunos conectores. Incorpora vocabulario de uso frecuente. - Utiliza recursos gramaticales y ortográficos (por ejemplo, las mayúsculas y el punto final) que contribuyen a dar sentido a su texto. Emplea fórmulas retóricas para marcar el inicio y el final en las narraciones que escribe; asimismo, elabora rimas y juegos verbales. - Revisa la historieta con ayuda del docente, para determinar si se ajusta al propósito y destinatario, si existen contradicciones que afectan la coherencia entre las ideas, o si el uso de conectores asegura la cohesión entre ellas. También, revisa el uso de los recursos ortográficos empleados en su texto y verifica si falta alguno (como las mayúsculas), con el fin de mejorarlo. 	<p>Escribe una historieta sobre De grande quiero ser... para compartir con los compañeros del tercer grado y la familia.</p>	Lista de cotejo.
		Evidencia de aprendizaje			
		<p>Presenta la escritura de su historieta sobre De grande quiero ser..., haciendo uso el software Pixton.</p>			

3. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> - Planificar la organización de los estudiantes en forma individual y/o grupal. - Elaborar la estructura del texto - Elaborar el instrumento de evaluación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Planificador de textos - Esquema de estructura del texto - Esquema con conectores

INICIO

- ❖ Nos ponemos en presencia de Dios, uno de los estudiantes dirige la oración.
- ❖ Se les dirige unas palabras de soporte emocional y se les recuerda que las normas nos ayudan a trabajar en un ambiente agradable.
- ❖ Establecemos la norma de convivencia del día.
- ❖ Recordamos la producción de la historieta del día anterior sobre como reciclar la basura que producimos en casa y en el colegio, se les pide tener en cuenta las dificultades durante la redacción de la historieta y como dimos solución a tales dificultades.
- ❖ Con los estudiantes recordamos lo trabajado sobre como reciclar la basura que producimos en casa y en el colegio.
 - ¿Qué elementos que nos proporciona Pixton han hecho uso en la escritura de su historieta?
 - ¿Qué no te agrada de tu historieta?
 - ¿Qué debes mejorar en la escritura de tu historieta?
 - ¿Qué elementos considerarás en la escritura de esta historieta?
- ❖ Mediante lluvia de ideas responden a las siguientes preguntas: ¿Qué ha estudiado mamá? ¿Tiene un oficio o profesión? ¿Qué te gustaría tener, un oficio o una profesión? ¿Qué te gustaría ser de grande? ¿Qué tenemos que hacer para lograr lo que queremos? ¿Es un sueño? ¿Cómo lograr que este sueño se haga realidad?
- ❖ Recordamos la actividad desarrollada en Personal Social sobre las actividades económicas, y su proyecto de vida.
- ❖ Los estudiantes con la orientación de la docente explican las consecuencias de generar la basura.
- ❖ Interrogamos: ¿Qué historieta escribiremos hoy? ¿Cómo podrás explicar sobre las actividades económicas y tu proyecto de vida?

Nuestro Propósito

**HOY ESCRIBIREMOS UNA HISTORIETA:
De grande quiero ser...**

Cómo lo lograremos:

- Planifica, textualiza, revisa, edita y presenta su versión final, haciendo uso del software Pixtón

DESARROLLO

- ❖ Dialogamos con los niños y niñas sobre el texto que escribiremos y establecemos el propósito de la escritura: ¿Para qué escribiremos este texto? Esperamos que sus respuestas sean:
- ❖ Recordamos la estructura de la historieta, los recursos y herramientas que me ofrece el software Pixton para redactar nuestra historieta.
- ❖ Tenemos presente el cómo superar las dificultades anteriores al producir las historietas.
- ❖ Tomamos nota de los elementos de Pixton que debemos considerar en la escritura de esta historieta.
- ❖ Nos organizamos para dirigirnos a la sala de innovación, teniendo presente las normas para hacer uso del ambiente.

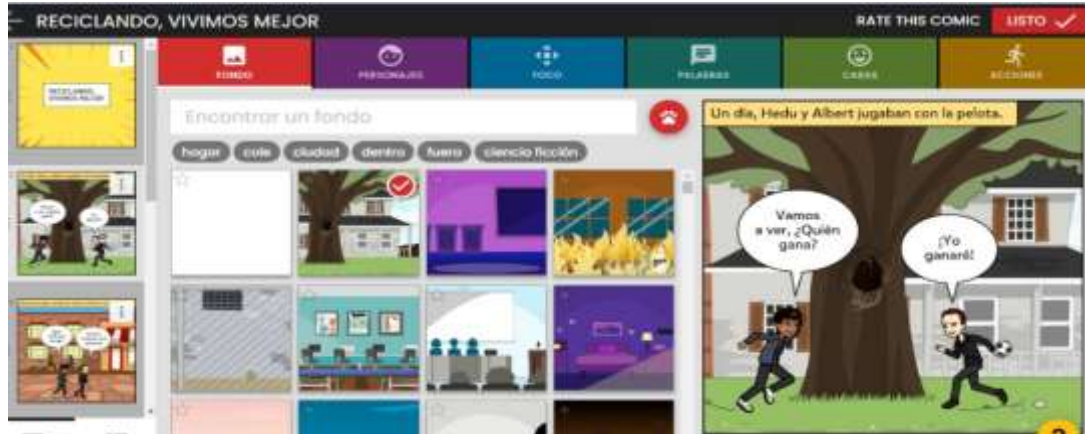
PLANIFICACIÓN

- ❖ Completamos nuestro planificador con los niños y niñas:

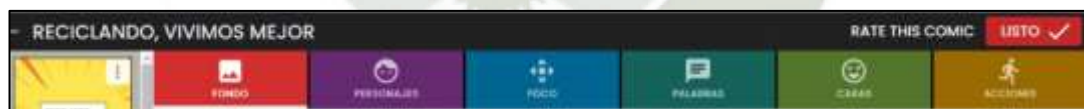
¿Qué vamos a escribir?	¿A quiénes estará dirigido?	¿Sobre qué vamos a escribir?	¿Pará que vamos a escribir?
Una historieta	A los compañeros del segundo grado y a la familia.	Una historieta sobre que quiero ser de grande y como lo lograré.	Esperamos que sus respuestas sean: Para proyectarme y determinar las acciones a realizar para lograr lo que quiero ser.

TEXTUALIZACIÓN

- ❖ Recordamos que para la redacción de la historieta tienen en cuenta la adecuación, cohesión, coherencia y los recursos ortográficos.
- ❖ Damos lectura a una historieta de sus compañeros donde los estudiantes tienen en cuenta la adecuación, cohesión, coherencia y los recursos ortográficos.



- ❖ Leemos y respondemos: ¿Qué debemos mejorar? ¿Por qué?
- ❖ También recordamos sobre los elementos que debo considerar al redactar mi historieta.
- ❖ <https://app.pixton.com/#/>
- ❖ En parejas textualizan, en todo momento la profesora está atenta a las dificultades de los estudiantes, se indica que si necesitan de ayuda acuden a sus compañeros para hacer uso del software PIXTON.
- ❖ <https://unirse.pixton.com/uuxe59>
- ❖ Indicamos que tengan en cuenta el planificador de escritura.
- ❖ Se le recuerda que tengan en cuenta lo desarrollado en Personal Social.
- ❖ Eligen adecuadamente sus personajes y escenarios de acuerdo a la historieta a narrar.
- ❖ Redactan los diálogos con coherencia y cohesión, demuestran consciencia ortográfica al redactar sus textos y diálogos, consultan sus dudas a la profesora o lo hacen entre compañeros y compañeras.
- ❖ Hacen uso de los diferentes recursos que nos ofrece PIXTON:



REVISIÓN

- ❖ Revisamos y corregimos la cohesión, coherencia y ortografía, en el primer borrador.
- ❖ Volvemos a revisar con las correcciones realizadas.
- ❖ Editan su historieta, opción que me permite hacer las correcciones en la plataforma PIXTON.
- ❖ Ya con las historietas editadas presentan a sus compañeros.
- ❖ Una vez culminadas las historietas, se proyecta el aula en la plataforma PIXTON, para dar lectura a producción de los estudiantes la que será compartida en el aula.
- ❖ Guardan las historietas para compartirlas.
- ❖ Se invita a los compañeros del segundo grado para que en su hora de cómputo puedan leer las historietas producidas, que en un momento acordado esperan recibir sus comentarios sobre las historietas producidas.
- ❖ Escuchamos los comentarios y observaciones sobre las historietas leídas para mejorarlas.

REFLEXIONAMOS SOBRE LA PRODUCCIÓN.

- ❖ ¿Cuál fue el tema central de nuestra historieta? ¿Cómo lograremos ser lo que queremos? ¿Qué tienes que hacer desde ahora?
- ❖ ¿Tu historieta está secuencialmente escrito? ¿Está escrito con claridad y es comprensible los diálogos de tu historieta? ¿Repites varias veces la misma palabra en un diálogo y en una viñeta? ¿Usas las mayúsculas, coma y puntos? ¿Usas los conectores en la narración de tu historieta?

CIERRE

METACOGNICIÓN

- ❖ ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Para qué nos servirá lo aprendido? ¿Te gustó este tema? ¿Qué debemos mejorar?
- ❖ Escribe en tu cuaderno una historieta sobre el uso de los plásticos.

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- ❖ ¿Qué nivel de redacción tienen los estudiantes?, ¿Qué dificultades experimentaron?
- ❖ ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ❖ ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

BIBLIOGRAFÍA:

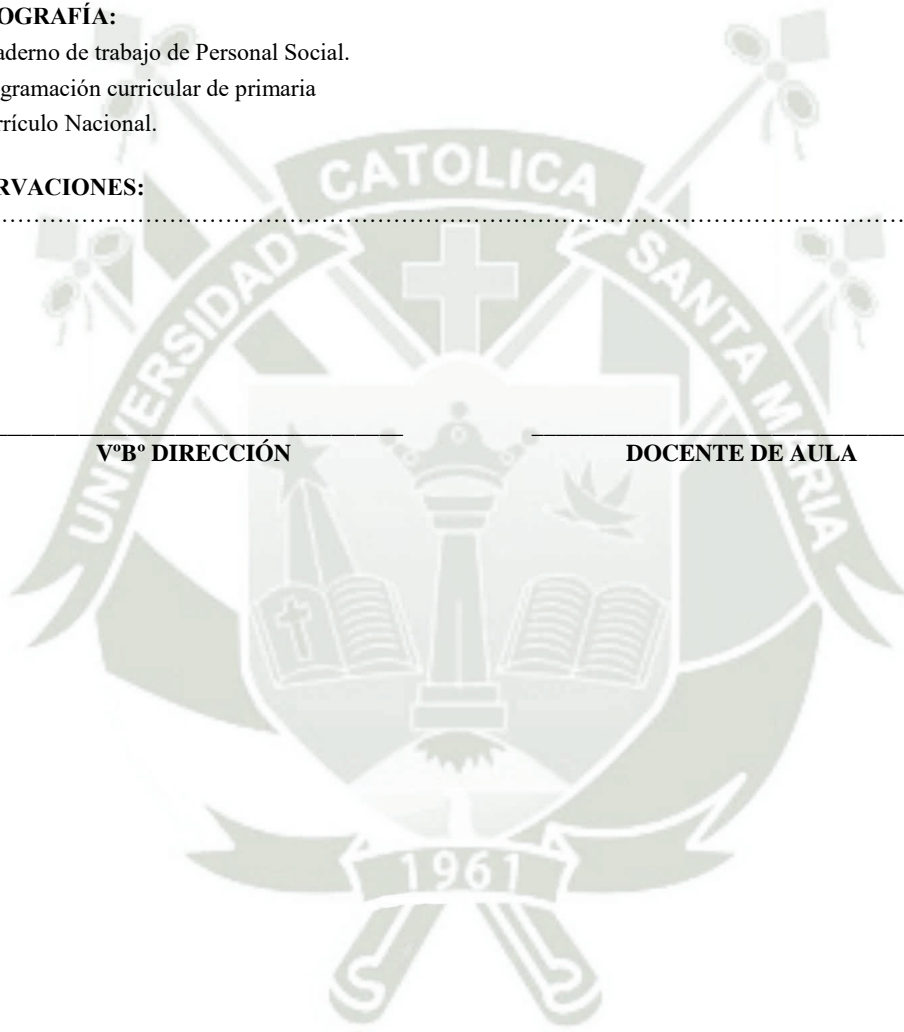
- ❖ Cuaderno de trabajo de Personal Social.
- ❖ Programación curricular de primaria
- ❖ Currículo Nacional.

OBSERVACIONES:

.....

VºBº DIRECCIÓN

DOCENTE DE AULA



**LISTA DE COTEJO DEL LOGRO DE APRENDIZAJE
EN LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS
(SEGÚN LAS RUTAS DEL APRENDIZAJE- MINEDU)**

Estudiante: _____

Sexo: ____ Edad: ____

Fecha: ____/____/____

Sección: _____

ITEMS	SI	NO
Adecua el texto a la situación comunicativa.		
1. Planifica el texto a escribir.		
2. Escribe el texto considerando el tema.		
3. Tiene relación el texto escrito con la imagen.		
Escribe textos en torno a un tema.		
4. Escribe enunciados de manera legible.		
5. Relaciona ideas por medio de algunos conectores		
6. Usa un vocabulario de su ambiente familiar y local en situaciones comunicativas.		
7. Establece la secuencia lógica y temporal del texto que escribe.		
Recursos ortográficos y gramaticales		
8. Usa mayúscula al inicio del texto y en nombres propios.		
9. Usa el punto final en una oración.		
10. Separa las palabras correctamente.		

El baremo es en base a 20 puntos

C: Inicio : Hasta 10

B: Proceso : De 11 a 14

A: Logro : De 15 a 20

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6 DE COMUNICACIÓN EL SIGNIFICADO DE LA NAVIDAD

1. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E. :
1.2. Profesora :
1.3. Grado y sección :
1.4. Fecha :

2. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Área	Denominación	PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE			
		Competencias y capacidades	Desempeños	Criterio de evaluación	Instrumento de evaluación
		Enfoque transversal: ENFOQUE BUSQUEDA DE LA EXCELENCIA			
C	Escribimos una historieta, sobre el significado de navidad.	<p>ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adecúa el texto a la situación comunicativa - Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada - Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	<ul style="list-style-type: none"> - Adecúa la historieta a la situación comunicativa considerando el propósito comunicativo, el destinatario y las características más comunes del tipo textual. Distingue el registro formal del informal; para ello, recurre a su experiencia y a algunas fuentes de información complementaria. - Escribe una historieta de forma coherente y cohesionada. Ordena las ideas en torno a un tema y las desarrolla para ampliar la información, sin contradicciones, reiteraciones innecesarias o digresiones. - Utiliza recursos gramaticales y ortográficos, que contribuyen a dar sentido a su historieta. - Revisa su historieta para determinar si se ajusta a la situación comunicativa, si existen contradicciones o reiteraciones innecesarias que afectan la coherencia entre las ideas, o si el uso de conectores y referentes asegura la cohesión entre ellas. 	<p>Escribe una historieta sobre el verdadero significado de la NAVIDAD para compartir con los compañeros del tercer grado y la familia.</p> <p>Evidencia de aprendizaje</p> <p>Presenta la escritura de su historieta sobre el significado de la NAVIDAD haciendo uso el software Pixton.</p>	Lista de cotejo.

3. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none">- Planificar la organización de los estudiantes en forma individual y/o grupal.- Elaborar la estructura del texto- Elaborar el instrumento de evaluación.- Preparar la sala de computo- Tener listo el planificador de textos.	<ul style="list-style-type: none">- Planificador de textos- Esquema de estructura del texto- Esquema con conectores

INICIO

- ❖ Evaluamos las normas de convivencia y establecemos la norma que se a de respetar en esta sesión.
- ❖ Establecemos la norma de convivencia del día.
- ❖ Se dialoga sobre el ambiente de nuestra aula.
- ❖ Recordamos y dialogamos sobre la escritura de la historieta del día anterior sobre las acciones que nos permiten cuidar la tierra, se les pide tener en cuenta las dificultades que tuvieron durante la redacción de la historieta y como dimos solución a tales dificultades.
 - ¿Qué elementos que nos proporciona Pixton han hecho uso en la escritura de su historieta?
 - ¿Qué no te agrada de tu historieta?
 - ¿Tienes en cuenta la ortografía en la escritura de tu historieta?
 - ¿Cuándo hacemos uso de la coma y el punto?
 - ¿Cuándo escribimos una palabra con mayúscula?
 - ¿Mantienes el tema tu historieta en todas las viñetas?
 - ¿Tu historieta esta secuencialmente escrita?
- ❖ Mediante lluvia de ideas responden a las siguientes preguntas: ¿Qué fecha importante se aproxima? ¿Qué se celebra en la navidad? ¿Por qué se caracteriza la navidad? ¿Cuál será el verdadero significado de la navidad? ¿La navidad se debe demostrar solo el 25 de diciembre?
- ❖ Recordamos la actividad desarrollada en el área de Educación Religiosa.
- ❖ Interrogamos: ¿Qué historieta escribiremos hoy? ¿Qué acciones son las que nos permiten demostrar el significado de la navidad?

Nuestro Propósito

**HOY ESCRIBIREMOS UNA HISTORIETA:
Sobre el significado de navidad.**

DESARROLLO

- ❖ Compartimos los criterios de evaluación de la presente actividad.
- ❖ Mediante lluvia de ideas responden a las siguientes preguntas:
 - ¿Qué acciones debes realizar para demostrar el verdadero significado de navidad?
 - ¿Cuándo debemos demostrar las acciones del verdadero significado de la navidad?
- ❖ Dialogamos con los niños y niñas sobre el texto que escribiremos y establecemos el propósito de la escritura: ¿Para qué escribiremos este texto? Esperamos que sus respuestas sean: Para dar un mensaje de solidaridad activa frente al prójimo, en cualquier día del año.
- ❖ Recordamos la estructura de la historieta, los recursos y herramientas que me ofrece el software Pixton para redactar nuestra historieta.
- ❖ Tenemos presente el cómo superar las dificultades anteriores al producir las historietas.
- ❖ Tomamos nota de los elementos de Pixton que debemos considerar en la escritura de esta historieta: Cartela y globos de diferentes expresiones.
- ❖ Nos organizamos para dirigirnos a la sala de innovación, teniendo presente las normas para hacer uso del ambiente.

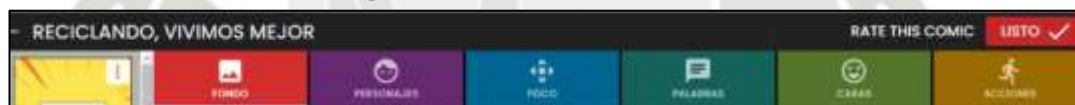
PLANIFICACIÓN

- ❖ Completamos nuestro planificador con los niños y niñas:

¿Qué vamos a escribir?	¿A quiénes estará dirigido?	¿Sobre qué vamos a escribir?	¿Pará que vamos a escribir?
Una historieta	A los compañeros mi clase y para nuestras familias.	Una historieta sobre las acciones la navidad.	Para dar un mensaje de solidaridad activa frente al prójimo, en cualquier día del año.

TEXTUALIZACIÓN

- ❖ Recordamos que para la redacción de la historieta tienen en cuenta la adecuación, cohesión, coherencia y los recursos ortográficos.
- ❖ Damos lectura a una historieta de sus compañeros donde los estudiantes tienen en cuenta la adecuación, cohesión, coherencia y los recursos ortográficos.
- ❖ Leemos y respondemos: ¿Qué signos de puntuación no se ha considerado en esta historieta? ¿Cuándo debemos usar el punto final?
- ❖ También recordamos sobre los elementos que deben considerar al redactar se historieta, teniendo en cuenta los recursos que nos ofrece la plataforma Pixton.
<https://app.pixton.com/#/>
- ❖ En parejas textualizan, en todo momento la profesora está atenta a las dificultades de los estudiantes, se indica que si necesitan de ayuda acudan a sus compañeros para hacer uso del software PIXTON: Cartela y globos de diferentes expresión:
<https://unirse.pixton.com/uuxe59>
- ❖ Indicamos que tengan en cuenta el planificador de escritura.
- ❖ Se le recuerda que tengan en cuenta la información sobre este tema del área de formación religiosa.
- ❖ Eligen adecuadamente sus personajes y escenarios de acuerdo a la historieta a narrar.
- ❖ Redactan los diálogos con coherencia y cohesión, demuestran consciencia ortográfica al redactar sus textos y diálogos, consultan sus dudas a la profesora o lo hacen entre compañeros y compañeras.
- ❖ Hacen uso de los diferentes recursos que nos ofrece PIXTON:



REVISIÓN

- ❖ Revisamos y corregimos la cohesión, coherencia y ortografía, en el primer borrador.
- ❖ Volvemos a revisar con las correcciones realizadas.
- ❖ Editan su historieta, opción que me permite hacer las correcciones en la plataforma PIXTON.
- ❖ Ya con las historietas editadas presentan a sus compañeros.
- ❖ Una vez culminada la historieta se proyecta el aula la plataforma PIXTON, para dar lectura a producción de los estudiantes que debieron mejorar sus historietas.
- ❖ Guardan las historietas para compartirlas.
- ❖ Se invita a la familia de los estudiantes a dar lectura a las historietas, luego envíen por escrito sus apreciaciones y comentarios.
- ❖ Leemos los comentarios y observaciones sobre las historietas leídas para mejorarlas.

REFLEXIONAMOS SOBRE LA PRODUCCIÓN.

- ❖ ¿Cuál fue el tema central de nuestra historieta? ¿Qué mensaje considerate en tu historieta? ¿Cómo lograr que las personas tengan en cuenta las acciones del verdadero significado de la navidad? ¿Qué harás tú de ahora en adelante?
- ❖ ¿Está escrito con claridad y es comprensible los diálogos de tu historieta? ¿Repites varias veces la misma palabra en un dialogo y viñeta? ¿Usas las mayúsculas, soma y puntos?

CIERRE

METACOGNICIÓN

- ❖ ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Para qué nos servirá lo aprendido? ¿Te gustó este tema? ¿Qué debemos mejorar?

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- ❖ ¿Qué nivel de redacción tienen los estudiantes?,
- ❖ ¿Qué dificultades experimentaron?
- ❖ ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ❖ ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

BIBLIOGRAFÍA:

- ❖ Cuaderno de trabajo de Personal Social.
- ❖ Programación curricular de primaria
- ❖ Currículo Nacional.

OBSERVACIONES:
.....

VºBº DIRECCIÓN

DOCENTE DE AULA



**LISTA DE COTEJO DEL LOGRO DE APRENDIZAJE
EN LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS
(SEGÚN LAS RUTAS DEL APRENDIZAJE- MINEDU)**

Estudiante: _____

Sexo: ____ Edad: ____

Fecha: ____/____/____

Sección: _____

ITEMS	SI	NO
Adecua el texto a la situación comunicativa.		
1. Planifica el texto a escribir.		
2. Escribe el texto considerando el tema.		
3. Tiene relación el texto escrito con la imagen.		
Escribe textos en torno a un tema.		
4. Escribe enunciados de manera legible.		
5. Relaciona ideas por medio de algunos conectores		
6. Usa un vocabulario de su ambiente familiar y local en situaciones comunicativas.		
7. Establece la secuencia lógica y temporal del texto que escribe.		
Recursos ortográficos y gramaticales		
8. Usa mayúscula al inicio del texto y en nombres propios.		
9. Usa el punto final en una oración.		
10. Separa las palabras correctamente.		

El baremo es en base a 20 puntos

C: Inicio : Hasta 10

B: Proceso : De 11 a 14

A: Logro : De 15 a 20

SESIÓN DE APRENDIZAJE POST TEST DE COMUNICACIÓN ESCRIBIMOS UNA HISTORIETA

1. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. :
 1.2. Profesora :
 1.3. Grado y sección :
 1.4. Fecha :

2. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Área	Denominación	PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE			
		Competencias y capacidades	Desempeños	Criterio de evaluación	Instrumento de evaluación
Enfoque transversal: ENFOQUE ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN /ENFOQUE BUSQUEDA DE LA EXCELENCIA					
C	Escribimos una historieta	<p>ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adecúa el texto a la situación comunicativa - Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada - Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	<ul style="list-style-type: none"> - Adecúa la historieta a la situación comunicativa considerando el propósito comunicativo y el destinatario. Recurre a su experiencia previa para escribir. - Escribe la historieta en torno a un tema. Agrupa las ideas en oraciones y las desarrolla para ampliar la información, aunque en ocasiones puede reiterar información innecesariamente. Establece relaciones entre las ideas, como adición y secuencia, utilizando algunos conectores. Incorpora vocabulario de uso frecuente. - Utiliza recursos gramaticales y ortográficos (por ejemplo, las mayúsculas y el punto final) que contribuyen a dar sentido a su texto. Emplea fórmulas retóricas para marcar el inicio y el final en las narraciones que escribe; asimismo, elabora rimas y juegos verbales. - Revisa la historieta con ayuda del docente, para determinar si se ajusta al propósito y destinatario, si existen contradicciones que afectan la coherencia entre las ideas, o si el uso de conectores asegura la cohesión entre ellas. También, revisa el uso de los recursos ortográficos empleados en su texto y verifica si falta alguno (como las mayúsculas), con el fin de mejorarlo. 	<p>Escribe una historieta, para compartirlo con sus compañeros y la profesora.</p> <p>Evidencia de aprendizaje</p> <p>Presenta la escritura de su historieta, teniendo en cuenta su estructura y elementos.</p>	Lista de cotejo.

3. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> - Planificar la organización de los estudiantes en forma individual y/o grupal. - Elaborar la estructura del texto - Elaborar el instrumento de evaluación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Planificador de textos - Esquema de estructura del texto - Esquema con conectores

INICIO

- ❖ Nos ponemos en presencia de Dios uno de los estudiantes dirige la oración.
- ❖ Se les dirige unas palabras de soporte emocional y se les recuerda que las normas nos ayudan a trabajar en un ambiente agradable.
- ❖ Establecemos la norma de convivencia del día.
- ❖ Recordamos la actividades que nos has permitido escribir historietas.
- ❖ Con los estudiantes recordamos lo trabajado sobre la estructura y elementos de la historieta.
- ❖ Mediante lluvia de ideas responden a las siguientes preguntas:
 - ¿Qué debemos tener en cuenta para escribir una historieta?
 - ¿Cómo es la estructura de una historieta?
 - ¿Qué elementos debemos considerar en la escritura de una historieta?
- ❖ Los estudiantes observan su primera historieta escrita, lo leen, revisan y determinan los aspectos a mejorar.
- ❖ Con participación de los estudiantes comentamos sobre el mundial de fútbol y responde a las siguientes preguntas:
 - ¿Vieron los partidos de fútbol del mundial?
 - ¿Qué jugadores son los que están destacando en este mundial de fútbol?
 - ¿Por qué crees que estos jugadores destacan? ¿Qué debemos hacer para destacar en un deporte u otra actividad?
 - ¿Es importante practicar algún deporte?
 - ¿Qué deporte te gustaría practicar?
- ❖ Interrogamos: ¿Les gustaría escribir una última historieta sobre la importancia de los deportes?
- ❖ Tema: La importancia de los deportes.

Nuestro Propósito

Hoy escribiremos una historieta.

Cómo lo lograremos:

- Planifica, textualiza, revisa, edita y presenta su versión final.

DESARROLLO

- ❖ Dialogamos con los niños y niñas sobre el texto que escribiremos y establecemos el propósito de escritura: ¿Para qué escribiremos este texto? Esperamos que sus respuestas sean: Responderá de acuerdo a la historieta que escribirá.
- ❖ Observamos el esquema de la estructura de la historieta y recordamos sus elementos, para redactar nuestra historieta.
- ❖ Se da a conocer los criterios de evaluación para la escritura de la historieta.

PLANIFICACIÓN

- ❖ Planificamos la escritura de la historieta con la participación de los estudiantes:

¿Qué vamos a escribir?	¿A quiénes estará dirigido?	¿Sobre qué vamos a escribir?	¿Pará que vamos a escribir?
Una historieta	A los compañeros, profesora y familiares.	Una historieta sobre la importancia de practicar un deporte.	Responderá de acuerdo a la historieta que escribirá.

- ❖ Organizan sus ideas:

TEXTUALIZACIÓN

- ❖ Recordamos que en la escritura de la historieta deben tener en cuenta la adecuación, cohesión y coherencia, además de una buena ortografía, las mayúsculas, los signos de puntuación, interrogación y admiración
- ❖ También recordamos sobre los elementos que debo considerar al redactar su historieta.
- ❖ Inician escritura de su historieta, en todo momento la profesora está atenta a las dificultades de los estudiantes.
- ❖ Pedimos a que tengan en cuenta el propósito de escritura y mensaje que desean transmitir, para ello en todo momento tendremos en cuenta el planificador de escritura.
- ❖ Eligen adecuadamente sus personajes y escenarios de acuerdo a la historieta a narrar.
- ❖ Redactan los diálogos con coherencia y cohesión, demuestran consciencia de la ortografía al redactar sus textos y diálogos, consultan sus dudas a la profesora o lo hacen entre compañeros y compañeras.

- ❖ En la historieta deben tener en cuenta:
 - Escenario
 - Ubicación en la viñeta.
 - La secuencia de lo que quiero narrar
 - Uso de la cartela o narración.
 - Globos de diálogo de acuerdo a lo que desean expresar,
 - El título de su historieta.
 - El mensaje
- ❖ Se recomienda tener en cuenta los criterios de evaluación.

Organizador de ideas	
	
	

REVISIÓN

- ❖ Revisamos y corregimos la cohesión, coherencia y ortografía, en el primer borrador.
- ❖ Volvemos a revisar con las correcciones realizadas.
- ❖ Ya con las historietas editadas lo presentan ante sus compañeros.
- ❖ Las historietas son intercambiadas entre sus compañeros y compañeras de aula para su lectura.
- ❖ Escuchamos los comentarios y observaciones de sus compañeros sobre las historietas leídas para seguir mejorando.

REFLEXIONAMOS SOBRE LA PRODUCCIÓN.

- ❖ ¿Cuál fue el tema central de nuestra historieta? ¿Qué elementos de la historieta has considerado? ¿Esta secuencialmente escrito tu historieta? ¿Según tu compañero, se comprende al leer tu historieta? ¿Has usado conectores al narrar tu historieta? ¿Qué debes mejorar en la escritura de tus historietas? ¿Qué hemos aprendido al redactar diferentes historietas?

CIERRE

METACOGNICIÓN

- ❖ ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Para qué nos servirá lo aprendido? ¿Te gustó este tema? ¿Qué debemos mejorar?

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- ❖ ¿Qué nivel de redacción tienen los estudiantes?, ¿Qué dificultades experimentaron?
- ❖ ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ❖ ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

BIBLIOGRAFÍA:

- ❖ Programación curricular de primaria
- ❖ Currículo Nacional.

OBSERVACIONES:

.....

VºBº DIRECCIÓN

DOCENTE DE AULA

**LISTA DE COTEJO DEL LOGRO DE APRENDIZAJE
EN LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS
(SEGÚN LAS RUTAS DEL APRENDIZAJE- MINEDU)**

POST TEST

Estudiante: _____

Sexo: ____ Edad: ____

Fecha: ____/____/____

Sección: _____

ITEMS	SI	NO
Adecua el texto a la situación comunicativa.		
1. Planifica el texto a escribir.		
2. Escribe el texto considerando el tema.		
3. Tiene relación el texto escrito con la imagen.		
Escribe textos en torno a un tema.		
4. Escribe enunciados de manera legible.		
5. Relaciona ideas por medio de algunos conectores		
6. Usa un vocabulario de su ambiente familiar y local en situaciones comunicativas.		
7. Establece la secuencia lógica y temporal del texto que escribe.		
Recursos ortográficos y gramaticales		
8. Usa mayúscula al inicio del texto y en nombres propios.		
9. Usa el punto final en una oración.		
10. Separa las palabras correctamente.		

El baremo es en base a 20 puntos

C: Inicio : Hasta 10

B: Proceso : De 11 a 14

A: Logro : De 15 a 20

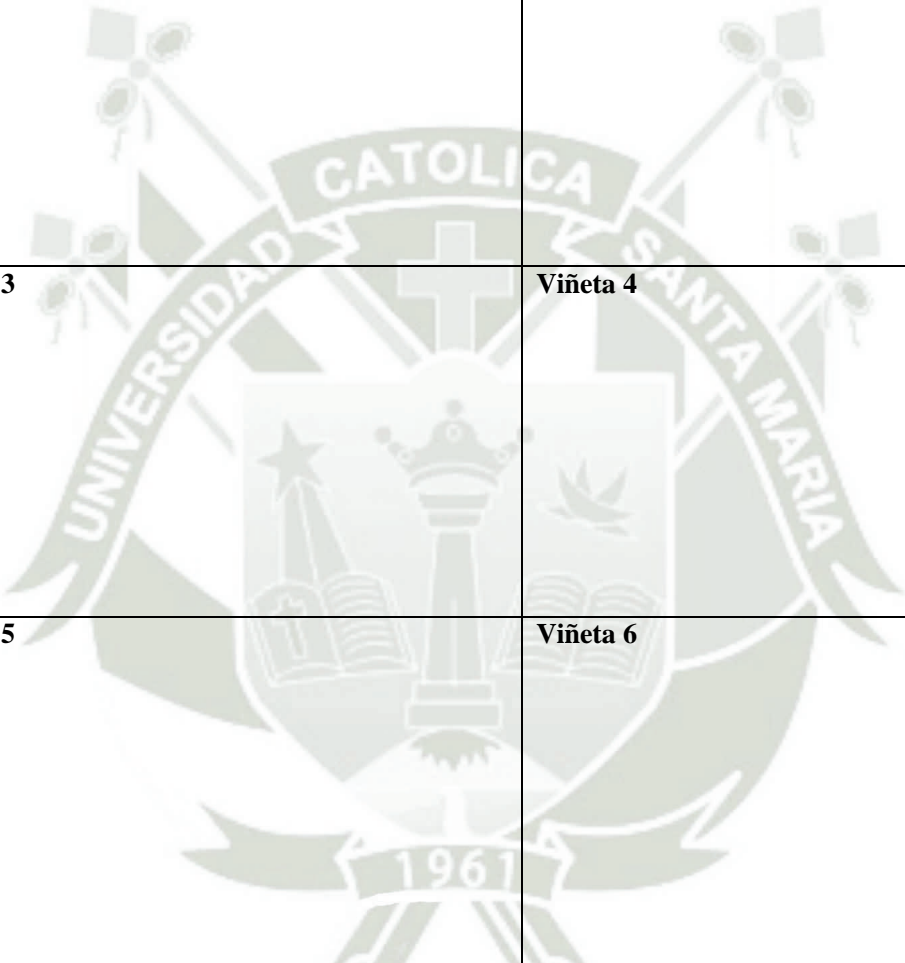
Anexo 5: Hoja guía de textualización de historietas

Título de la historieta:

Equipo N.º

Integrantes:

Viñeta 1	Viñeta 2
Viñeta 3	Viñeta 4
Viñeta 5	Viñeta 6



LISTA DE COTEJO DEL LOGRO DE APRENDIZAJE EN LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS (MINEDU) – PIXTON

Tema: La lonchera saludable

Fecha: 01/12/2022 Sección: 2° “A”

Nombres de estudiantes	Adecua el texto a la situación comunicativa		Escribe textos en torno a un tema			Recursos gramaticales y ortográficos			
	Plamifica el texto a escribir	Escribe el texto considerando el tema	Tiene relación el texto escrito con la imagen.	Relaciona ideas por medio de algunos conectores	Usa un vocabulario de su ambiente familiar y local en situaciones comunicativas	Establece la secuencia lógica y temporal del texto que escribe	Usa la mayúscula al inicio del texto y en nombres propios	Usa el punto al final de una oración	Separa las palabras correctamente
	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
1 BRAYAN JOSEPH	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2 ADRIANA ESTHER	2	2	2	0	0	0	2	0	0
3 SHEYLA SAHORY	2	2	2	0	2	0	2	2	2
4 LUZ MARCELO	2	2	2	0	2	0	0	0	0
5 LUANA VICTORIA	2	2	2	0	2	0	2	2	2
6 MARIA FERNANDA	2	2	2	2	2	2	2	2	2
7 ALEXDER JEYCKOB	2	2	2	2	2	2	2	2	2
8 DAMARIS VALERIA	2	2	2	2	2	2	2	2	2
9 KIARA ROMINA	2	2	2	2	2	2	2	2	2
10 MINJAE MILAND SAMIR	2	2	2	0	2	0	0	0	0
11 AARON BENJAMIN	2	2	2	0	2	0	2	2	2
12 ANGEL	2	2	2	0	2	0	0	0	0
13 NAOMY NICOLE	2	2	2	0	2	0	0	0	0
14 JAIR JOSHUA	2	2	2	0	2	0	2	2	2
15 ABIGAIL MARYORI	2	2	2	0	0	0	2	0	0
16 MAYRA SAYURI	2	2	2	0	2	0	0	0	0
17 CRISTEL VALERI	2	2	2	2	2	2	2	2	2
18 NAOMI SAMIRA	2	2	2	2	2	2	2	2	2
19 SINTHYA LALESKA	2	2	2	2	2	2	2	2	2
20 CHRISTIAN PAOLO	2	2	2	0	2	0	0	0	0
21 ANA CAMILA	2	2	2	0	0	0	2	0	0

LISTA DE COTEJO DEL LOGRO DE APRENDIZAJE EN LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS (MINEDU) – PIXTON

Tema: Reciclamos los desechos en casa y en el colegio.

Fecha: 02/12/2022 Sección: 2º “A”

	Nombres de estudiantes		Adecua el texto a la situación comunicativa		Escribe textos en torno a un tema		Recursos gramaticales y ortográficos			
	Planifica el texto a escribir	Escribe el texto considerando el tema	Tiene relación el texto escrito con la imagen.	Escribe enunciados de manera legible	Relaciona ideas por medio de algunos conectores	Usa un vocabulario de su ambiente familiar y local en situaciones comunicativas	Establece la secuencia lógica y temporal del texto que escribe	Usa la mayúscula al inicio del texto y en nombres propios	Usa la coma al punto al final de una oración	Separa las palabras correctamente
	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
1	BRAYAN JOSEPH	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	ADRIANA ESTHER	2	2	0	2	0	2	2	2	2
3	SHEYLA SAHORY	2	2	2	2	2	0	2	2	2
4	LUZ MARICIELO	2	2	2	2	2	2	2	2	0
5	LUANA VICTORIA	2	2	2	0	0	2	2	2	2
6	MARIA FERNANDA	2	2	2	2	2	2	2	2	2
7	ALEXDER JEYCKOB	2	2	2	2	2	2	2	2	2
8	DAMARIS VALERIA	2	2	2	2	2	2	2	2	2
9	KIARA ROMINA	2	2	2	2	2	2	2	2	2
10	MINJAE MILAND SAMIR	2	2	2	2	2	2	2	2	2
11	AARON BENJAMIN	2	2	2	0	0	2	2	2	2
12	ANGEL	2	2	2	2	2	2	2	2	2
13	NAOMY NICOLE	2	2	2	2	2	2	0	2	0
14	JAIR JOSHUA	2	2	2	2	2	2	2	2	2
15	ABIGAIL MARYORI	2	2	2	0	0	2	2	0	0
16	MAYRA SAYURI	2	2	2	0	0	2	0	0	2
17	CRISTEL VALERI	2	2	2	2	2	2	2	2	2
18	NAOMI SAMIRA	2	2	2	2	2	2	2	2	2
19	SINTHYA LALESKA	2	2	2	2	2	2	2	2	2
20	CHRISTIAN PAOLO	2	2	2	2	2	2	2	2	2
21	ANA CAMILA	2	2	2	2	0	0	2	2	2

LISTA DE COTEJO DEL LOGRO DE APRENDIZAJE EN LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS (MINEDU) – PIXTON

Tema: Soy responsable.

Fecha: 05/12/2022 Sección: 2º “A”

	Nombres de estudiantes		Adecua el texto a la situación comunicativa		Escribe textos en torno a un tema			Recursos gramaticales y ortográficos		
	Planifica el texto a escribir	Escribe el texto considerando el tema	Tiene relación el texto escrito con la imagen.	Escribe enunciados de manera legible	Relaciona ideas por medio de algunos conectores	Usa un vocabulario de su ambiente familiar y local en situaciones comunicativas	Establece la secuencia lógica y temporal del texto que escribe	Usa la mayúscula al inicio del texto y en nombres propios	Usa el punto al final de una oración	Separa las palabras correctamente
	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
1	BRAYAN JOSEPH	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	ADRIANA ESTHER	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	SHEYLA SAHORY	2	2	2	2	2	2	2	2	2
4	LUZ MARICIELO	2	2	2	2	2	2	2	2	2
5	LUANA VICTORIA	2	2	2	0	2	2	2	2	2
6	MARIA FERNANDA	2	2	2	2	2	2	2	2	2
7	ALEXDER JEYCKOB	2	2	2	2	2	2	2	2	2
8	DAMARIS VALERIA	2	2	2	2	2	2	2	2	2
9	KIARA ROMINA	2	2	2	2	2	2	2	2	2
10	MINJAE MILAND SAMIR	2	2	2	2	2	2	2	2	2
11	AARON BENJAMIN	2	2	2	0	2	0	2	2	2
12	ANGEL	2	2	2	2	2	2	2	2	2
13	NAOMY NICOLE	2	2	2	2	2	2	2	2	2
14	JAIR JOSHUA	2	2	2	2	2	2	2	2	2
15	ABIGAIL MARYORI	2	2	2	2	2	2	2	2	0
16	MAYRA SAYURI	2	2	2	2	0	2	2	2	2
17	CRISTEL VALERI	2	2	2	2	2	2	2	2	2
18	NAOMI SAMIRA	2	2	2	2	2	2	2	2	2
19	SINTHYA LALESKA	2	2	2	2	2	2	2	2	2
20	CHRISTIAN PAOLO	2	2	2	2	2	2	2	2	2
21	ANA CAMILA	2	2	2	2	0	2	0	2	2

LISTA DE COTEJO DEL LOGRO DE APRENDIZAJE EN LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS (MINEDU) – PIXTON

Tema: De grande voy a ser...

Fecha: 06/12/2022 Sección: 2º "A"

Nombres de estudiantes	Adecua el texto a la situación comunicativa		Escribe textos en torno a un tema			Recursos gramaticales y ortográficos			
	Plamifica el texto a escribir	Escribe el texto considerando el tema	Tiene relación el texto escrito con la imagen.	Relaciona ideas por medio de algunos conectores	Usa un vocabulario de su ambiente familiar y local en situaciones comunicativas	Establece la secuencia lógica y temporal del texto que escribe	Usa la mayúscula al inicio del texto y en nombres propios	Usa el punto al final de una oración	Separa las palabras correctamente
	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
1 BRAYAN JOSEPH	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2 ADRIANA ESTHER	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3 SHEYLA SAHORY	2	2	2	2	2	2	2	2	2
4 LUZ MARICIELO	2	2	2	2	2	2	2	2	2
5 LUANA VICTORIA	2	2	2	2	2	2	2	2	2
6 MARIA FERNANDA	2	2	2	2	2	2	2	2	2
7 ALEXDER JEYCKOB	2	2	2	2	2	2	2	2	2
8 DAMARIS VALERIA	2	2	2	2	2	2	2	2	2
9 KIARA ROMINA	2	2	2	2	2	2	2	2	2
10 MINJAE MILAND SAMIR	2	2	2	2	2	2	2	2	2
11 AARON BENJAMIN	2	2	2	2	2	2	2	2	2
12 ANGEL	2	2	2	2	2	2	2	2	2
13 NAOMY NICOLE	2	2	2	2	2	2	2	2	2
14 JAIR JOSHUA	2	2	2	2	2	2	2	2	2
15 ABIGAIL MARYORI	2	2	2	2	2	2	2	2	2
16 MAYRA SAYURI	2	2	2	2	2	2	2	2	2
17 CRISTEL VALERI	2	2	2	2	2	2	2	2	2
18 NAOMI SAMIRA	2	2	2	2	2	2	2	2	2
19 SINTHYA LALESKA	2	2	2	2	2	2	2	2	2
20 CHRISTIAN PAOLO	2	2	2	2	2	2	2	2	2
21 ANA CAMILA	2	2	2	2	2	0	2	2	2

LISTA DE COTEJO DEL LOGRO DE APRENDIZAJE EN LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS (MINEDU) – PIXTON

Tema: El significado de la navidad.

Fecha: 07/12/2022 Sección: 2° "A"

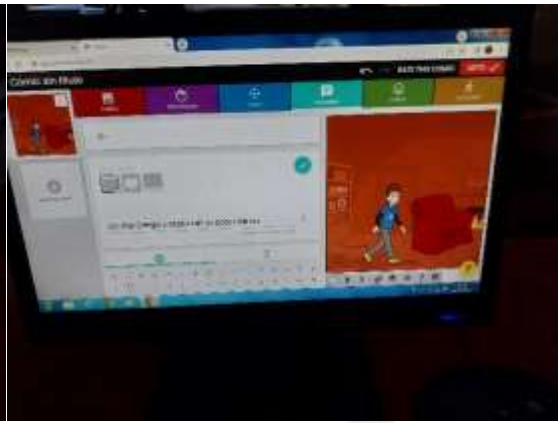
	Nombres de estudiantes	Adecua el texto a la situación comunicativa			Escribe textos en torno a un tema			Recursos gramaticales y ortográficos			
		Planifica el texto a escribir	Escribe el texto considerando el tema	Tiene relación el texto escrito con la imagen.	Escribe enunciados de manera legible.	Relaciona ideas por medio de algunos conectores	Usa un vocabulario de su ambiente familiar y local en situaciones comunicativas	Establece la secuencia lógica y temporal del texto que escribe	Usa la mayúscula al inicio del texto y en nombres propios	Usa el punto al final de una oración	Separa las palabras correctamente
		SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
1	BRAYAN JOSEPH	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	ADRIANA ESTHER	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	SHEYLA SAHORY	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
4	LUZ MARICIELO	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
5	LUANA VICTORIA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
6	MARIA FERNANDA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
7	ALEXDER JEYCKOB	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
8	DAMARIS VALERIA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
9	KIARA ROMINA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
10	MINJAE MILAND SAMIR	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
11	AARON BENJAMIN	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
12	ANGEL	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
13	NAOMY NICOLE	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
14	JAIR JOSHUA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
15	ABIGAIL MARYORI	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
16	MAYRA SAYURI	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
17	CRISTEL VALERI	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
18	NAOMI SAMIRA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
19	SINTHYA LALESKA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
20	CHRISTIAN PAOLO	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
21	ANA CAMILA	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2

Anexo 7: Galería fotográfica

Evidencias del trabajo con estudiantes del grupo experimental

LOS ESCRITORES DE LA MANSION DE SOCABAYA





RECICLANDO, VIVIMOS MEJOR

DESCARGAR | IMPRIMIR | COMPARTIR

Un día, Hedu y Albert jugaban con la pelota.

De tanto jugar, sintieron sed y se fueron a la tienda.

Después de refrescarse, botaron los envases al río.

Posteriormente, escucharon a las personas que el clima del planeta variaba por la contaminación del agua, aire y suelo.

Finalmente, reflexionaron sobre su conducta y prometieron cambiar.

RECICLANDO, VIVIMOS MEJOR

¡Vamos a ver, ¿Quién gana?

¡Yo gané!

¿Que sed que tengo!

Vamos a tomar una gaseosa

¿Quién lanza más lejos?

¡Yo!

¡Oh, nosotros también contaminamos!

¡Tenemos que cambiar!

A partir de ahora, ya no contaminaremos el planeta.

Así es Albert, reciclaremos y sembraremos más árboles. ¡Cuidemos nuestro planeta!

EL VERDADERO SIGNIFICADO DE LA NAVIDAD



DE GRANDE VOY A SER...



RECICLAMOS PARA ESTAR EN UN AMBIENTE SANO

Reciclamos para estar en un ambiente sano
Por Yesenia

FAVORITO VISTO
DESCARGAR IMPRIMIR COMPARTIR

Un día la profesora de Juan estaba explicando porque debemos reciclar y les invitó a entregar un libro.

Niños les entregaron estos libros para que puedan saber porque debemos reciclar.

Al terminar de leer el libro Juan, Lucía y Fernando se fueron al patio de la escuela para hablar de lo que leyeron.

¿Buena idea Lucía y a ti que te parece Juan?
Fue muy interesante la lectura que leímos, tengo una idea y ¿que tal si hacemos una carpeta del reciclado?
A mí no me parece nada interesante porque a mí no me gusta reciclar.

Al terminar la escuela Juan se fue para su casa muy enojado por lo que pasó con Lucía y Fernando.

¿Porque les gusta reciclar!

Al llegar a su casa Juan se fue a cambiar de ropa y cuando terminó se fue a preguntar a su mamá.

Mamá porque debemos reciclar esas mis compañeras están hablando de eso.
Hijo debemos reciclar para que nuestro planeta este limpio y sano.

Al terminar de hablar con su mamá Juan comprendió porque era bueno reciclar.

Ahora se para que se deva reciclar.

Activar Windows

SOY RESPONSABLE

Soy Responsable
Por Leonardo

FAVORITO VISTO
DESCARGAR IMPRIMIR COMPARTIR

Un día, estaba una niña llamada Paulina estaba en horas de clases y su profesora dijo:

Deben hacer un papérote del calentamiento global!

Luego, La niña llegó a casa y estaba pensando, después llegó su mamá y dijo:

¿Cómo lo voy hacer?
¿Que te pasa?

Después, su mamá le dijo a Paulina lo siguiente:

Hija no te debes preocupar.
Ya.

Finalmente, Al día siguiente, Paulina fue al colegio y le tocó es poner

Muy bien Paulina eres responsable.
Gracias.

Activar Windows

LONCHERA SALUDABLE

Comida saludable
Por D'aleessandra

DESCARGAR | IMPRIMIR | COMPARTIR

FAVORITO | VIDEO

Una vez la profesora preguntó que traían para su refrigerio

Lee recomendó que traigan fruta pero no comida chatarra

Okey profesora

Juan le dijo a su mamá que le mande de refrigerio

Okey hijo

Mamá la profesora dijo que traigamos comida saludable

Marcelo lleva comida saludable

Muy bien

Profra yo traigo comida saludable

Juan le pide todos los días comida saludable

Okey hijo

Mamá por favor me puedes mandar comida saludable

Active Windows

¿Porque debemos ser responsables?
Por Yacenia

DESCARGAR | IMPRIMIR | COMPARTIR

FAVORITO | VIDEO

Un día la profesora de Alicia les dijo que hicieran una exposición de un tema que les guste

Niños hoy día les dejare de tarea hacer una exposición de un tema que les guste

En la escuela Alicia vio como sus compañeros abian traído su exposición y cuando se dio cuenta de que no la hizo se puso triste

Profesora no hice la exposición esque se me olvido perdon

No te preocupes Alicia pero para la próxima vez no te olvides de hacer

Al terminar su clase Alicia se fue para su casa y comprendio que debía ser responsable y pensó

Ya nunca me olvidare de hacer mis deberes

Al día siguiente

Active Windows

Evidencias del trabajo con estudiantes del grupo control

Equipos
Salvata

¿Reconstruimos los hechos en un y sus sellos.

Equipos
Historista

¿El rey responsable?

Discusión
Equipos
Historista

5. El significado de la Navidad

Equipos
Historista

Discusión y a res

