

Universidad Católica de Santa María

Escuela de Postgrado

Maestría en Educación con Mención en Gestión de los Entornos

Virtuales para el Aprendizaje



**USO DEL SCRATCH COMO RECURSO DIDÁCTICO EN LA
PRODUCCIÓN DE DIÁLOGOS ANIMADOS DE LOS
ESTUDIANTES DEL QUINTO DE PRIMARIA DE LA I.E.P SAN
LUIS DE ILO, 2018**

Tesis presentada por los bachilleres:

Díaz Alarcón, Rogelio

Loayza Florentino, Carmen Rosa

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

Asesor: Dr. Tomaylla Quispe, Ygnacio

Arequipa – Perú

2020

DICTAMEN DE BORRADOR DE TESIS

A: Dr. José A. Villanueva Salas
Director de la Escuela de Post Grado de la Universidad Católica de Santa María.
De: Jurado Dictaminador de Tesis.
Fecha: 26 de mayo de 2019

Borrador de tesis:
"USO DEL SCRATCH COMO RECURSO DIDÁCTICO EN LA PRODUCCIÓN DE DIÁLOGOS ANIMADOS
DE LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO DE PRIMARIA DE LA IEP SAN LUIS DE ILO, 2018"
(expediente N° 20180000022764)

Maestristas: DIAZ ALARCÓN, Rogelio
LOAYZA FLORENTINO, Carmen Rosa.


Visto el documento, y después de haberse levantado las observaciones del Jurado Dictaminador:

SE APRUEBA EL BORRADOR DE TESIS. Es apto para su sustentación en lugar y fecha que la Escuela de Posgrado determine, en acto público.


Atentamente.



Dr. Olger Gutiérrez Aguilar.



Dr. Ygnacio Tomaylla Quispe



Mgter. Elena Martínez Puma.

DEDICATORIA

A toda nuestra familia por el apoyo incondicional y demostración de afecto durante este tiempo. A nuestros hijos que son la fuente de nuestra inspiración. A nuestros padres por su apoyo y ánimo brindado constantemente,

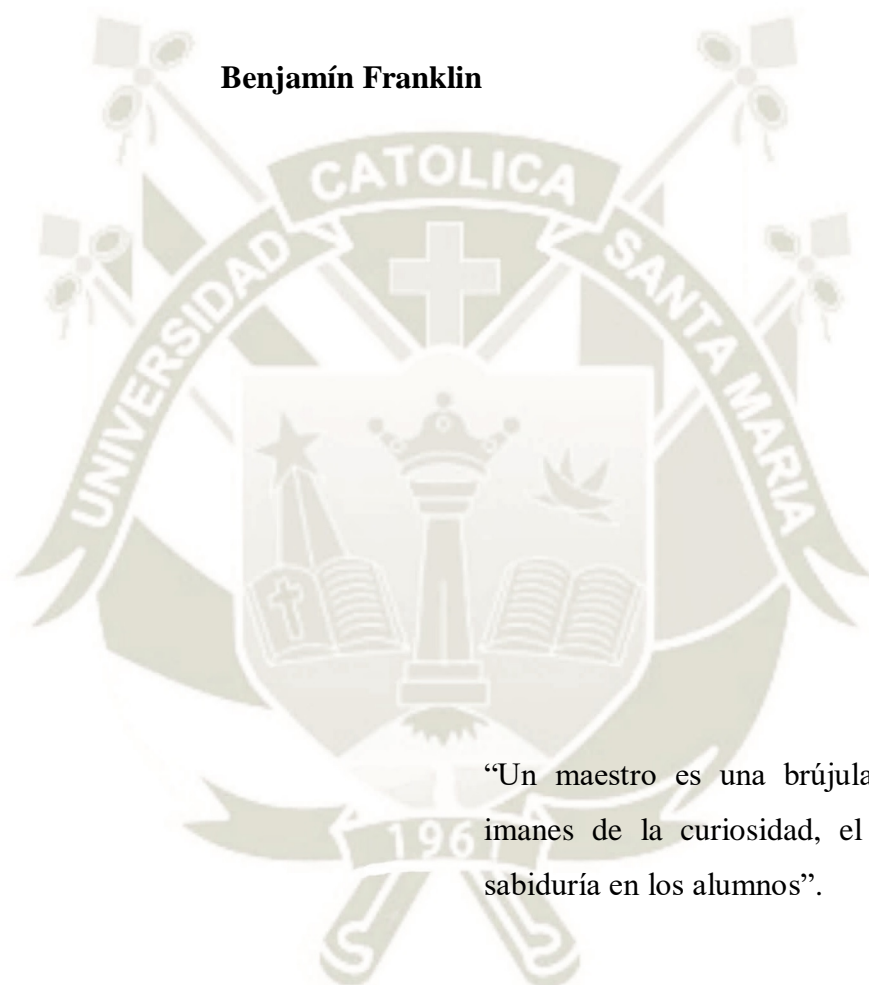


EPIGRAFE

“Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo,

Involúcrame y lo aprendo”.

Benjamín Franklin



“Un maestro es una brújula que activa los imanes de la curiosidad, el conocimiento y sabiduría en los alumnos”.

Ever Garrison

ÍNDICE

DEDICATORIA	ii
EPIGRAFE	iii
RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
INTRODUCCIÓN	xiii

CAPÍTULO I

FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA

1.1.Enunciado del problema	10
1.2.Descripción del problema.....	10
1.2.1.Área del conocimiento	10
1.2.2.Análisis de variables e indicadores.....	10
1.2.3.Interrogantes	12
1.2.4.Nivel de Investigación.....	12
1.2.5.Tipo de Investigación	13
1.3. Justificación del problema	13

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Marco Conceptual.....	16
2.1.1.-Software Scratch.....	16
2.1.1.1. Definición.....	16
2.1.1.2.Características del Software educativo “Scratch”.....	17
2.1.1.3.Ventajas del Software educativo “Scratch”.....	17
2.1.1.4.Utilidad del Software educativo “Scratch”.....	18
2.1.1.5.Historia de Scratch.....	19
2.1.1.6.Scratch para Niños.....	19
2.1.1.7.Entorno de la ventana scratch.....	20
2.1.2.Produce Diálogos Animados	23
2.1.2.1. Enfoque comunicativo textual.....	23
2.1.2.2.Producción de Textos	24
2.1.2.3.Etapas de la producción de Texto.....	25
2.1.2.4.Producción de Diálogos	26
2.1.2.5.Producción Diálogos Animados en Scratch.....	28
2.2. Análisis de Antecedentes Investigativos Software Educativo	29

2.2.1. A Nivel Internacional	29
2.2.2. A Nivel Nacional	32
2.2.3. A Nivel Local	35

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

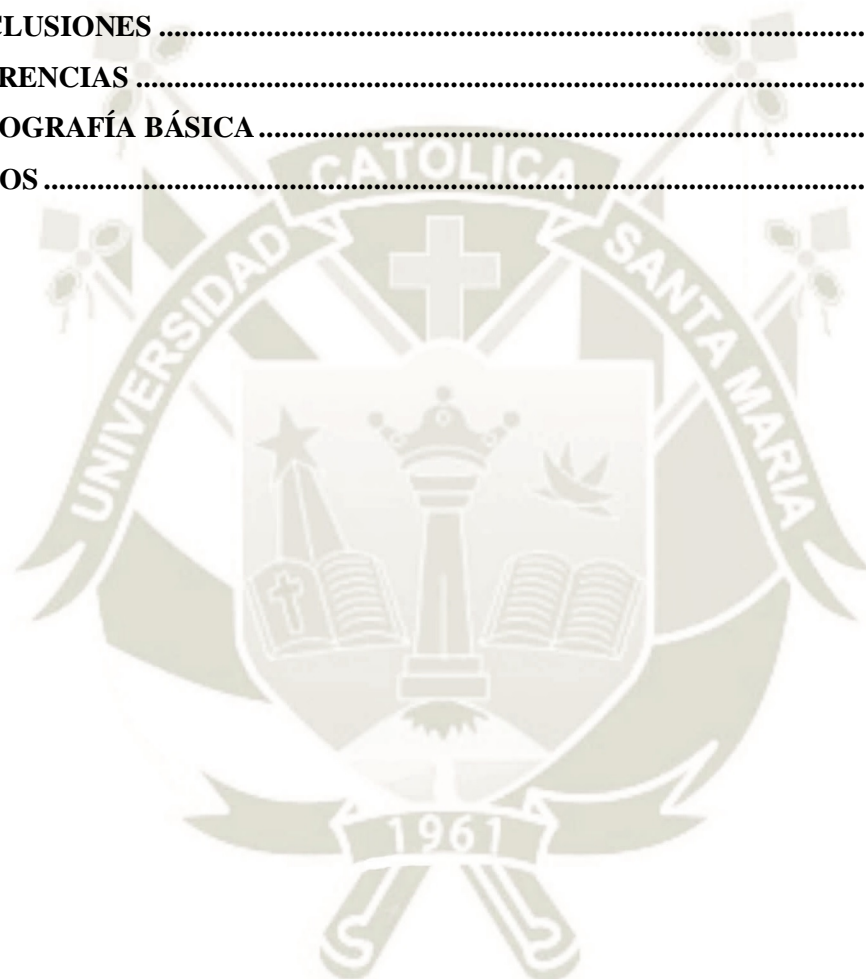
3.1. Objetivos.....	37
3.1.1 Objetivo General.....	37
3.1.2. Objetivos Específicos.....	37
3.2. Hipótesis.....	37
3.2.1. Hipótesis según variable	37
3.3. Planteamiento Operacional.....	38
3.3.1. Técnica	38
3.3.2. Instrumento	38
3.3.3. Materiales de verificación.....	40
3.4. Campo de Verificación	40
3.4.1. Ubicación espacial.....	40
3.4.2. Ubicación temporal	40
3.4.3. Unidades de estudio.....	40
3.5. Estrategias de Recolección de Datos.....	41
3.5.1. Organización	41
3.5.2. Recursos	42
3.5.3. Validación del instrumento.....	42
3.5.4. Criterios para el manejo de resultados.....	43

CAPÍTULO IV

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

4.1.- Resultados del Pre test en la Producción de Diálogos Animados	46
4.2.- Resultados del Pos test en la Producción de Diálogos Animados.	47
4.3.- Resultados Comparativos entre el Pre test y Pos test	48
4.4.- Resultados por indicadores en la Producción de Diálogos Animados.....	49
4.4.1.- Resultados por indicadores en el Pre test Producción de Diálogos Animados	49
4.4.2.- Resultados por indicadores en el Pos test Producción de Diálogos Animados	52

4.5.-Resultados por sub indicadores en el Pre test y Pos test Producción de Diálogos Animados.....	58
4.6.-Verificación de la Hipótesis	70
4.6.1.-Prueba de la Normalidad de los Datos	70
4.6.2.- Prueba no Paramétrica de Wilcoxon, Producción de Diálogos Animados.	72
4.7.-Discusión de Resultados.....	77
CONCLUSIONES	81
SUGERENCIAS	82
BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	83
ANEXOS	85



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1 Niveles de logro para el Pre test en la Producción de Diálogos Animados .	46
Tabla N° 2 Niveles de logro para el Pos test en la Producción de Diálogos Animados .	47
Tabla N° 3 Comparación de niveles de logro entre pre test y pos test en la Producción de Diálogos Animados.....	48
Tabla N° 4 Planifica la Producción de Diálogos Animados.....	49
Tabla N° 5 Textualiza la Producción de Diálogos Animados	50
Tabla N° 6 Reflexiona sobre la Producción de Diálogos Animados	51
Tabla N° 7 Planificación de la Producción de Diálogos Animados	52
Tabla N° 8 Textualiza en la Producción de Diálogos Animados.....	53
Tabla N° 9 Reflexiona la forma, contenido y contexto de la producción diálogos animados	54
Tabla N° 10 Comparación del nivel de logro Pre test y Pos test en la Planificación de la Producción de Diálogos Animados	55
Tabla N° 11 Comparación del nivel de logro Pre test y Pos test en la Textualización de la Producción de Diálogos Animados	56
Tabla N° 12 Comparación del nivel de logro Pre test y Pos test en la Reflexión sobre la forma, contenido y contexto de sus diálogos animados.....	57
Tabla N° 13 Elige de manera libre el tema de Diálogo a Trabajar	58
Tabla N° 14 Selecciona los recursos Textuales para los Diálogos	59
Tabla N° 15 Propone de manera libre un Plan de Diálogo	60
Tabla N° 16 Organiza sus ideas de acuerdo con su propósito.....	61
Tabla N° 17 Diseña Diálogos Animados según Temáticas	62
Tabla N° 18 Mantiene el Tema evitando vacíos de Información	63
Tabla N° 19 Presenta una Secuencia Lógica y Temporal.....	64
Tabla N° 20 Usa vocabulario adecuado para la Comunicación	65
Tabla N° 21 Revisa Contenido del Diálogo Animado con lo Planificado	66
Tabla N° 22 Examina Adecuación del Diálogo Animado con el Propósito Planteado..	67
Tabla N° 23 Corrige y se Mantiene en el Tema Evitando Repeticiones.....	68

Tabla N° 24 Explica la Organización de sus Ideas en el Diálogo Animado	69
Tabla N° 25 Estadísticos para el antes y el después del uso del Programa Scratch.....	72
Tabla N° 26 Estadísticos para el indicador planifica la producción escrita de diálogos animados.....	74
Tabla N° 27 Estadísticos para el indicador textualiza ideas de acuerdo a diálogos animados.	75
Tabla N° 28 Estadísticos para el indicador Reflexiona la forma, contenido y contexto de sus diálogos animados	76



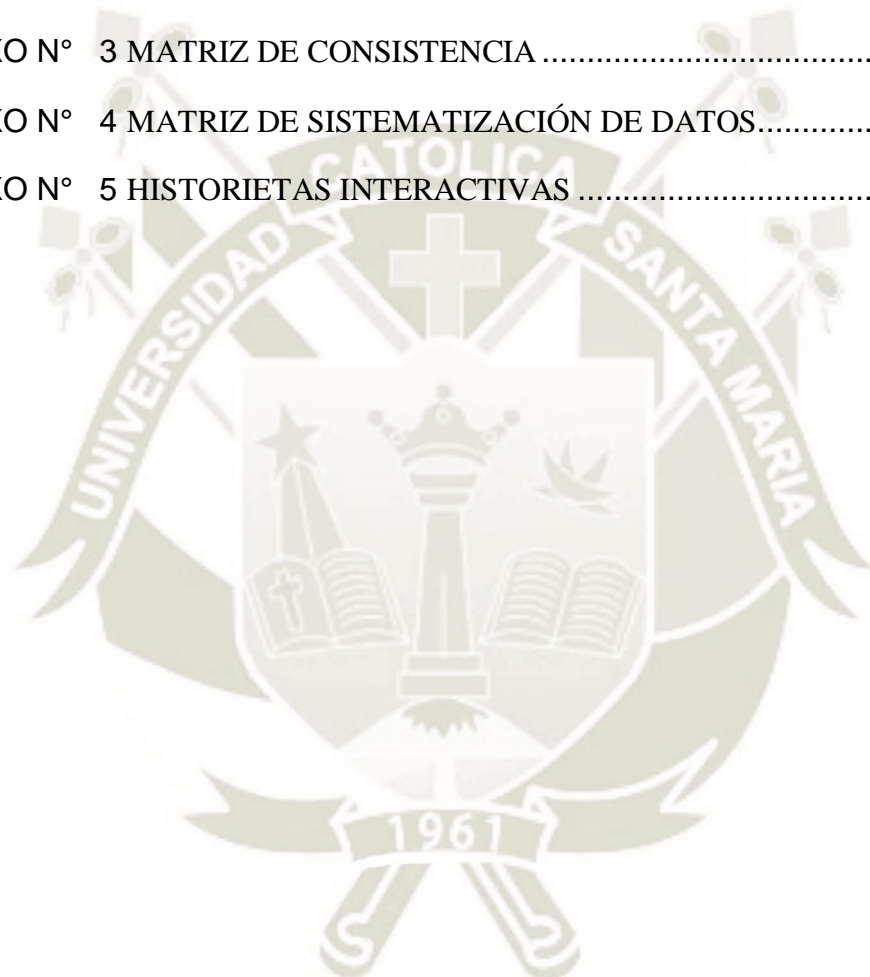
ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1 Niveles de logro para el Pre test en la Producción de Diálogos Animados	46
Gráfico N° 2 Niveles de logro para el Pos test en la Producción de Diálogos Animados	47
Gráfico N° 3 Comparación de niveles de logro entre pre test y pos test en la Producción de Diálogos Animados	48
Gráfico N° 4 Planifica la Producción de Diálogos Animados	49
Gráfico N° 5 Textualiza la Producción de Diálogos Animados	50
Gráfico N° 6 Reflexiona sobre la Producción de Diálogos Animados	51
Gráfico N° 7 Planificación de la Producción de Diálogos Animados	52
Gráfico N° 8 Textualiza en la Producción Diálogos Animados	53
Gráfico N° 9 Reflexiona la forma, contenido y contexto de la producción diálogos animados	54
Gráfico N° 10 Comparación del nivel de logro Pre test y Pos test en la Planificación de la Producción de Diálogos Animados	55
Gráfico N° 11 Comparación del nivel de logro Pre test y Pos test en la Textualización de la Producción de Diálogos Animados	56
Gráfico N° 12 Comparación del nivel de logro Pre test y Pos test en la Reflexión sobre la forma, contenido y contexto de sus diálogos animados	57
Gráfico N° 13 Elige de manera libre el tema de Diálogo a Trabajar	58
Gráfico N° 14 Selecciona los recursos Textuales para los Diálogos	59
Gráfico N° 15 Propone de manera libre un Plan de Diálogo	60
Gráfico N° 16 Organiza sus ideas de acuerdo con su propósito	61
Gráfico N° 17 Diseña Diálogos Animados según Temáticas	62
Gráfico N° 18 Mantiene el Tema evitando vacíos de Información	63
Gráfico N° 19 Presenta una Secuencia Lógica y Temporal	64
Gráfico N° 20 Usa vocabulario adecuado para la Comunicación	65
Gráfico N° 21 Revisa contenido del Diálogo Animado con lo Planificado	66
Gráfico N° 22 Examina Adecuación del Diálogo Animado con el Propósito Planteado	67
Gráfico N° 23 Corrige y se Mantiene en el Tema Evitando Repeticiones	68

Gráfico N° 24 Explica la Organización de sus Ideas en el Diálogo Animado 69

ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXO N° 1 PROPUESTA PEDAGÓGICA.....	86
ANEXO N° 2 VALIDACION DEL INSTRUMENTO DE EVALUACION.....	100
ANEXO N° 3 MATRIZ DE CONSISTENCIA	104
ANEXO N° 4 MATRIZ DE SISTEMATIZACIÓN DE DATOS.....	106
ANEXO N° 5 HISTORIETAS INTERACTIVAS	111



RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene como título: **Uso del scratch como recurso didáctico en la producción de diálogos animados de los estudiantes del quinto de primaria de la I.E. San Luis de Ilo, 2018.** Presenta como variables de Investigación: Aplicación Software Scratch y desarrollo de la Capacidad: Produce diálogos animados, teniendo como unidades de estudio a 45 estudiantes de educación primaria.

El estudio corresponde a una investigación de tipo bibliográfica y de campo; el nivel de investigación Descriptivo – Aplicativa; con un diseño pre-experimental con un solo grupo, tuvo dos mediciones antes y después de conocer el programa software Scratch, para determinar el nivel de desarrollo de la Capacidad: Produce diálogos animados.

Planteándose como objetivos Establecer que el uso del Software Scratch mejora el nivel de logro en la producción de diálogos animados de los estudiantes de 5to grado de educación primaria de la I.E.P “San Luis” Ilo – 2018

El nivel de logro de la Capacidad Produce diálogos animados con la aplicación del Software Scratch, llego a tener una diferencia notoria; en el nivel Logro llego tener 75.6%; en el nivel Progreso 24.4%; en la categoría Inicio 0.00%; la herramienta Scratch promueve el trabajo de los estudiantes.

El software Scratch, es un recurso pedagógico que permite desarrollar una estrategia didáctica siguiendo una metodología, lo fundamental es el cambio de las relaciones entre las distintas funciones de la memoria lógica y el pensamiento verbal, con beneficio directo para los estudiantes, mejorando el desarrollo de la Capacidad Produce diálogos animados, perfeccionando su conocimiento y elevando la calidad educativa de la institución Educativa Particular “San Luís”

Palabras clave: software Scratch, Producción diálogos animados, desarrollo de capacidades.

ABSTRACT

The present work of investigation has like title: Use of the scratch like didactic resource in the production of animated dialogs of the students of the fifth of primary of the I.E. San Luis de Ilo, 2018. Presented as research variables: Scratch Software Application and Capacity Development: Produces animated dialogues, having 45 primary school students as study units.

The study corresponds to a bibliographical and field research; the level of Descriptive - Applicative research; with a pre-experimental design with a single group, had two measurements before and after knowing the Scratch software program, to determine the level of development of the Capacity: Produces animated dialogues.

Setting out as objectives To establish that the use of Scratch Software improves the level of achievement in the production of animated dialogues of 5th grade students of primary education of the I.E.P "San Luis" ILO - 2018

The level of achievement of the Capacity Produces animated dialogues with the Scratch Software application, came to have a notorious difference; in the Achievement level, I got 75.6%; in the Progress level 24.4%; in the category Start 0.00%; The Scratch tool promotes the work of students.

The Scratch software is a pedagogical resource that allows developing a didactic strategy following a methodology, the fundamental thing is the change of the relations between the different functions of the logical memory and the verbal thought, with direct benefit for the students, improving the development of Capacity Produces animated dialogues, perfecting their knowledge and raising the educational quality of the Private Educational Institution "San Luis"

Keywords: Scratch software, Production of animated dialogues, capacity development.

INTRODUCCIÓN

La capacidad de producir textos realza la capacidad de componer un mensaje con el propósito de comunicar algo; es entendida como una capacidad de comunicación social y creativa. La producción de textos se puede hacer combinando diferentes recursos: textos escritos, imágenes, signos, software. Porque estamos hablando de comunicar sentimiento emociones actitudes y de esta forma darle mayor capacidad expresiva a los mensajes.

Producir textos no es solo crear un cuento o hacer una descripción se debe motivar al estudiante con otro tipo de producciones como los diálogos animados donde hará despliegue de su creatividad y recursos multimedia.

El software scratch es un lenguaje de programación creado especialmente para ser usado por quienes se inician en la programación, facilita la producción de diálogos animados mediante la elaboración de material didáctico interactivo que puede ser usado por los estudiantes y docentes.

Por ello realizamos la presente investigación denominada: **Uso del scratch como recurso didáctico en la producción de diálogos animados de los estudiantes del quinto de primaria de la Institución Educativa Particular San Luis de Ilo, 2018.** La cual, contiene cuatro capítulos, denominados Capítulo I Fundamentación del Problema, Capítulo II Marco Teórico, Capítulo III Marco Metodológico, capítulo IV Resultados de la Investigación, donde se presentan los datos recolectados a través de la ficha de observación pretest y postest, que han sido procesados y presentados estadísticamente en tablas y gráficos, con sus respectivas interpretaciones; también contiene la comprobación de la hipótesis, la discusión de resultados. Finalmente se presentan las conclusiones y recomendaciones en base a los resultados obtenidos; así como los anexos que contienen el proyecto de investigación, el programa experimental con las sesiones de aprendizaje, fichas de observación y su validación, matrices e ilustraciones fotográficas de la aplicación del programa educativo



CAPÍTULO I
FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA

1.1. Enunciado del problema

Uso del Scratch como recurso didáctico en la producción de diálogos animados de los estudiantes del quinto de primaria de la Institución Educativa San Luis de Ilo, 2018.

1.2. Descripción del problema

1.2.1. Área del conocimiento

- **Campo** : Ciencias Sociales
- **Área** : Ciencias de la Educación
- **Línea** : Entornos Virtuales

1.2.2. Análisis de variables e indicadores

Variable	Indicador	definiciones
<p>USO DEL SOFTWARE SCRATCH</p> <p>Scratch es una de las herramientas que permiten comenzar a utilizar un lenguaje de programación de una manera simple pero eficiente.</p> <p>Scratch se utiliza desde un “entorno de desarrollo” que muestra de un solo golpe de vista todos los elementos necesarios: escenario, objetos y elementos del lenguaje.</p>	<p>Manejo entorno Software Scratch</p>	<p>Utilización de cada uno de los elementos del entorno Software Scratch, como: la barra de menú, la barra de bloques, área de programación y el área de escenario.</p>
	<p>Etapa de animación</p>	<p>Animación es la acción “dotar de movimiento a cosas inanimadas” (D.R.A.E.); a través de este software se realiza animaciones, se diseña y crea personajes, así como se procede a grabar y editar aullidos.</p>
	<p>Etapa de inserción de diálogos animados</p>	<p>Toda elaboración de textos de diálogo animado tienen como base un escrito, que posee características formales relacionadas directamente con el proceso del escrito y son: la adecuación, corrección gramatical y del vocabulario, coherencia y cohesión.</p>

<p>PRODUCE DIÁLOGOS ANIMADOS</p> <p>Según el diccionario de la Real Academia de la lengua española, el diálogo se define como una “plática entre dos o más personas que alternativamente manifiestan sus ideas o afectos.</p> <p>El estudiante, con un propósito y de manera autónoma, produce diálogos animados de diverso tipo y complejidad en variadas situaciones comunicativas.</p>	<p>Planifica la producción escrita de diálogos animados</p>	<p>Es el proceso que consiste en el planteamiento de ideas, en la identificación de necesidades de información y en la elaboración de un plan de escritura; los estudiantes seleccionan con autonomía el destinatario, tema, tipo de texto, recursos textuales, así como el registro, persona y tiempo que empleará al escribir su texto.</p>
	<p>Textualiza ideas de acuerdo a los diálogos animados de la escritura</p>	<p>Es el proceso que consiste en producir el diálogo de acuerdo con lo planificado. Esto implica la elaboración del borrador, que es la primera expresión de las ideas, opiniones, sentimientos, pensamientos, sueños y fantasías.</p>
	<p>Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de sus diálogos animados</p>	<p>Es el proceso de meditación de lo creado comprenderlo bien, formarse una opinión sobre ello o tomar una decisión, además de darlo a conocer a los demás</p>

1.2.3. Interrogantes

Interrogante Principal

¿Cuál es la influencia del software Scratch como recurso didáctico en la producción de diálogos animados, de los estudiantes del quinto de primaria de la Institución Educativa San Luis de Ilo, Moquegua 2018?

Interrogantes secundarias

- ¿Cuál es el nivel de diferencia de la capacidad planifica diálogos animados de los estudiantes de quinto de primaria de la Institución Educativa Particular San Luis de Ilo, antes y después de la aplicación del Programa Scratch como recurso didáctico?
- ¿Cuál es el nivel de diferencia de la capacidad textualiza diálogos animados de los estudiantes de quinto de primaria de la Institución Educativa Particular San Luis de Ilo, antes y después de la aplicación del Programa Scratch como recurso didáctico?
- ¿Cuál es el nivel de diferencia de la capacidad reflexiona diálogos animados de los estudiantes de quinto de primaria de la Institución Educativa Particular San Luis de Ilo, antes y después de la aplicación del Programa Scratch como recurso didáctico?

1.2.4. Nivel de Investigación

De acuerdo a la profundidad de sus resultados, el estudio corresponde a la investigación explicativa (Hernández, Fernández y Baptista, 2006), en tanto el propósito del estudio es buscar una relación causa – efecto entre las variables.

En términos generales, corresponde a las investigaciones experimentales, porque se manipuló la variable independiente (el Programa Scratch) en el nivel mínimo posible: presencia – ausencia

de la variable, para verificar su efecto en la variable dependiente.
(Hernández, Fernández y Baptista, 2006)

1.2.5. Tipo de Investigación

El tipo de investigación es experimental de campo. Con un diseño pre experimental, con un solo grupo, donde se considera un “Pre Test” - “Post Test”

Siendo el esquema el siguiente:

O₁ X O₂

En donde:

O₁ = Pre -Test

X = Aplicación del software Scratch

O₂ = Post – Test

1.3. Justificación del problema

La presente investigación tiene por finalidad el uso del software Scratch para mejorar la producción de diálogos animados en los estudiantes de quinto de primaria; ya que en la realidad concreta se observa el poco interés que los estudiantes presentan en los procesos de producción de textos además del ministerio de educación no lo considera en las pruebas ECE; surgiendo entonces la necesidad de usar el software Scratch como recurso pedagógico.

La investigación a desarrollarse tiene relevancia científica en la medida que se orienta hacia la búsqueda objetiva de nuevos conocimientos a partir de la aplicación del programa educativo utilizando el software Scratch para optimizar los niveles de producción de diálogos animados.

Desde el punto de vista académico, su relevancia se centra, en que los resultados ofrecen una alternativa de trabajo en el ámbito pedagógico, contribuyendo a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Comunicación, porque ofrece a los docentes instrumentos y recursos útiles para desarrollar la competencia de producción de textos con un enfoque comunicativo textual que sostiene que la función principal del lenguaje oral o escrito es comunicar ideas,

pensamientos, sentimientos, conocimientos, información etc. pero esto, se debe dar en situaciones comunicativas auténticas, con interlocutores reales y haciendo uso de temas significativos para el niño, tal como señala Jossette Jolibert (1997) "El escrito sólo cobra significado en el texto, autentico y completo usado en situaciones de vida."

Consideramos que la producción de diálogos animados es una competencia que va a desarrollar todas las habilidades comunicativas porque a través de ella, el niño logra escuchar con atención los aportes de sus compañeros, hablar expresando sus ideas sobre el texto, dictar a la docente sus ideas, aportes, pensamientos sentimientos, en el proceso de redacción y revisión del texto.

El presente estudio fue factible porque, la institución educativa de aplicación cuenta con ordenadores para la aplicación del software scratch en el área de Comunicación; como medio tecnológico permite cubrir las necesidades y desarrollar un entorno educativo donde se podrá; facilitar la enseñanza - aprendizaje y el empleo de las herramientas y recursos que ejercitan el progreso de la producción de diálogos animados.



CAPÍTULO II
MARCO TEÓRICO

2.1. Marco Conceptual

2.1.1.-Software Scratch

2.1.1.1. Definición

Scratch es un lenguaje de programación que facilita crear historias interactivas, juegos y animaciones y compartir sus creaciones con otras personas en la Web. Esta aplicación, que forma parte del software de las XO y también se utiliza con otros sistemas operativos, ofrece posibilidades educativas a través de un entorno que hace que la programación sea más atractiva y accesible para todo aquel que se enfrente por primera vez a aprender a programar.

Scratch está basado en el lenguaje de programación LOGO. Fue desarrollado por el "Lifelong Kindergarten group", viendo la luz por primera vez en 2007. Scratch es software libre, y por lo tanto se puede redistribuir libremente e instalar en cualquier ordenador que tenga Windows, Mac OS X o Linux.

Scratch se utiliza en lugares muy diferentes y es válido para cualquiera de ellos, como en casa, la escuela, museos, etcétera. Está recomendado para niños/as entre 6 y 16 años, pero pueden utilizarlo personas de cualquier edad.

El concepto de software educativo ha sido abordado por diferentes autores, atribuyéndole disímiles definiciones a pesar de las cuales se imponen las potencialidades y su absoluto basamento en los principios de la enseñanza para su vinculación en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Según el libro "Construyendo y aprendiendo con el Computador" (Sánchez, J. 1999) define como un concepto genérico, el Software Educativo como un programa computacional cuyas características estructurales y funcionales sirvan de apoyo al proceso de enseñar, aprender y administrar. Un concepto más restringido de Software Educativo lo define como aquel material de aprendizaje especialmente diseñado para ser utilizado con una computadora en los procesos de enseñar y aprender.

Por otra parte, Bill Gates (1997) en su libro "Camino al futuro" define al Software Educativo como programa informático, medio de enseñanza

bidireccional, interactivo basado en una forma de presentar la información que emplea una combinación de texto, sonido, imagen, animación, video con propósitos específicos dirigidos a contribuir con el desarrollo de predeterminados aspectos del proceso docente.

Otro trabajo de investigación realizado por Peña Gálvez, R. (2001) en el Programa y Orientaciones Metodológicas de Computación Básicas, plantea que: “Los Software Educativos son programas de Computación, cuyo objetivo es instruir y educar, permite el accionar con la máquina a partir de las operaciones del Sistema Operativo Windows y sus aplicaciones.

Estos programas serán utilizados desde el preescolar hasta el sexto grado en el proceso docente educativo, contribuyen a elevar la calidad del aprendizaje y posibilita una mejor atención al tratamiento de las diferencias individuales en correspondencia del diagnóstico de los educandos”. Citado en Duro Novoa V. (2013) pág. 3.

2.1.1.2. Características del Software educativo “Scratch”.

Las características más importantes de Scratch son:

- Este programa está basado en bloques gráficos y la interfaz que tiene es muy sencilla e intuitiva.
- Tiene un entorno colaborativo mediante el cual se pueden compartir proyectos, scripts y personajes en la web.
- El trabajo en Scratch se realiza mediante la unión de bloques que pueden ser eventos, movimientos de gráficos y sonidos.
- Los programas pueden ser ejecutados directamente sobre el navegador de Internet.

2.1.1.3. Ventajas del Software educativo “Scratch”.

Sus ventajas son varias:

- Es un programa gratuito, de software libre.
- Es perfecto para enseñar y aprender a programar.
- Está disponible para varios sistemas operativos, Windows, Mac y Linux.
- Permite compartir los proyectos a través de Internet, pudiendo ser

descargados y utilizados por otras personas.

- Es multilinguaje.
- Desde la perspectiva de un programador o programadora experto/a, el lenguaje es una gran limitación a la hora de desarrollar un software educativo. Pero Scratch es una herramienta con un gran potencial en este sentido.

2.1.1.4. Utilidad del Software educativo “Scratch”.

Es un recurso pedagógico que permite a los estudiantes desarrollar habilidades del siglo XXI, capacidades intelectuales de orden superior y pensamiento algorítmico (lógico).

Los alumnos podrán expresar sus ideas en forma creativa mediante la creación de historietas interactivas que incorporen contenidos de las diferentes áreas de educación primaria.

Scratch es un entorno de programación constituido por símbolos iconográficos denominado “bloques”. Este entorno aprovecha los avances en diseño de interfaces para hacer que la programación sea más atractiva y accesible para todo aquel que se enfrente por primera vez al reto de aprender a programar.

Scratch se puede utilizar para crear historias interactivas, animaciones, juegos y música. Permite a los estudiantes explorar y experimentar con los conceptos de programación de ordenadores en una interfaz gráfica sencilla.

Como medio de comunicación visual interactivo se puede usar para:

- Crear historietas animadas y campañas de prevención.
- Recrear escenas históricas y hábitat naturales.
- Fomentar la creatividad de los alumnos, ya que pueden crear por sí mismos sus propios juegos.
- Elaborar animaciones, ya sea con objetos que incluye el sistema o con nuevos, elaborados por los alumnos.
- Compartir sus creaciones con otros a través de Internet.
- Resolver situaciones problemáticas con animaciones.
- Elaborar infografías móviles.

2.1.1.5. Historia de Scratch

Todo surge en la universidad de Massachusetts Instituto of Tecnology (MIT) la cual tiene un objetivo el ir mejorando e innovando que las personas puedan acceder de una manera más practica a una maquina la cual se pueda conectarse a internet, tal que las cosas, como objetos, identificados y capaces de conectarse e intercambiar información, pero con una forma más dinámica y creativa. Un investigador perteneciente a esta institución NaelGershenfeld dijo lo siguiente: "Cuando la gente puede crear su propia tecnología es cuando se despierta la pasión".

Bajo estas palabras ponen en marcha un proyecto el cual es la creación de Scratch, el cual fue inventado con la finalidad de hacer la programación accesible a cualquiera. Este fue desarrollado por Media Lab Del Mit, el cual uno de los responsables fue Mitchel Resnick declaró que esta aplicación está elaborada con fines educativos, esto es lo que dijo: "Queremos que los niños sean los creadores. Queremos que hagan cosas interesantes y dinámicas en el ordenador".

Cabe mencionar que esta aplicación fue desarrollada con fondos de la Fundación Nacional para la Ciencia. El día 18 de mayo de 2007 aparece por primera vez en el mundo cibernético Scratch, considerada en ese entonces como una herramienta que permite hacer "animaciones fáciles a base de ladrillos".

2.1.1.6. Scratch para Niños

SCRATCH es un lenguaje de programación desarrollado por MIT diseñado para niños con el objetivo de enseñarles conceptos de programación a una edad temprana y que así puedan desarrollar sus habilidades creativas, inventando sus propias historias, animaciones, música, juegos y demás.

A este programa se le puede dar tres usos tal como dice su lema: "Programa, Juega y Crea". Scratch facilita el aprendizaje autónomo, abre las puertas del conocimiento hacia un mundo de la programación. Dado que el manejo de la aplicación es sencillo, además de que cuenta con una interfaz gráfica llamativa y simple, permite que sea utilizado por niños, jóvenes y adultos.

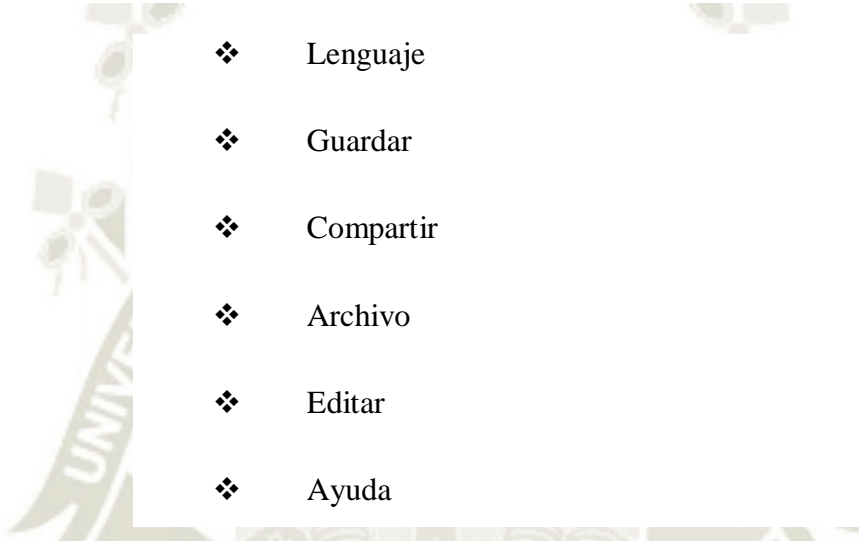
Scratch se puede comenzar a utilizar con alumnado a partir de los 8 años de edad, aunque para comenzar a utilizar algunas de las funcionalidades se debería esperar, hasta los 10 años de edad más o menos (3° de Primaria). Esta

herramienta permite que se haga un uso de ella con diferentes niveles de complejidad.

2.1.1.7. Entorno de la ventana scratch

Empezamos a trabajar con el programa Scratch y lo primero que debemos de conocer es su entorno:

a. Barra de menú

- 
- ❖ Lenguaje
 - ❖ Guardar
 - ❖ Compartir
 - ❖ Archivo
 - ❖ Editar
 - ❖ Ayuda

b. Área de Bloques

Scratch tiene bloques (programas). Estos bloques se arrastran hasta el área de programación. De esta forma le damos órdenes a los objetos para que efectúen distintas acciones.

Los bloques se dividen de esta manera:

- ❖ **Movimiento:** Controlan la posición, dirección, rotación y movimiento de los objetos.
- ❖ **Apariencia:** Controlan la apariencia de objetos y escenario.
- ❖ **Sonido:** Controlan la reproducción y volumen de notas musicales y archivos de audio.
- ❖ **Control:** se utiliza para disparar la ejecución de los programas y cambiar la secuencia de los mismos.
- ❖ **Lápiz:** permite controlar el trazado en la pantalla como si trabajáramos con un lápiz.

- ❖ Sensores: permite detectar señales y reaccionar frente a ellas
- ❖ Operadores: Permite realizar operaciones y establecer relaciones.
- ❖ Variable: Permite incluir elementos que varían a medida que avanza el programa.

Cada uno tiene un color que los diferencia, siendo los cuatro primeros los principales.

c. Área de programa

Para programar un objeto, arrastre las instrucciones de los bloques al área de programas. Para ejecutar un bloque haga doble clic sobre este.

❖ Disfraces

Al hacer clic en la pestaña de disfraces para ver y editar los disfraces del objeto.

Existen tres maneras de crear nuevos disfraces:

- Al hacer clic en **pintar** se podrá dibujar un nuevo disfraz.
- Al hacer clic en **importar** se podrá seleccionar un archivo de imagen.
- Al hacer clic en **cámara** se podrá tomar una fotografía para insertarla en el escenario.

❖ Sonidos

Se hace clic en la pestaña sonidos para ver los sonidos de los objetos.

Se puede grabar nuevos sonidos o importar archivos de sonidos que trae Scratch.

d. Área de escenario

Es el área dónde se ve cómo las historias, juegos y animaciones cobran vida. En él los objetos se mueven e interactúan

unos con otros. El escenario tiene 480 unidades de ancho y 360 unidades de alto y está dividido en un plano cartesiano X-Y, el centro del escenario corresponde a las coordenadas X:0, Y:0.

❖ **Herramientas**

- Duplicar: Crear una copia de un objeto
- Achicar: Disminuye el tamaño de un Objeto
- Tijeras: Elimina un objeto
- Agrandar: Aumento el tamaño de un objeto

❖ **Bandera verde**

Permite una manera fácil para comenzar varios programas simultáneamente.

❖ **Parar Todo**

Permite finalizar toda la animación que se está ejecutando

❖ **Objetos**

En esta parte encontraremos tres opciones que permiten:

- Pintar un objeto: la misma opción que en disfraces pintar.
- Importar un objeto: Añadir un objeto (predeterminado) desde una carpeta.
- Insertar un objeto sorpresa: Incorporar un personaje de los existentes en el programa de forma aleatoria.

❖ **Fondo de escritorio:**

Permite modificar el fondo del escenario donde se está llevando a cabo la animación. Editado o insertado de una carpeta

2.1.2. Produce Diálogos Animados

2.1.2.1. Enfoque comunicativo textual

En el aprendizaje de la producción de textos, los estudiantes deben producir diferentes tipos de textos a partir de sus necesidades comunicativas siguiendo una secuencia sistemática definiendo en una primera etapa una planificación de la producción del texto seguido de la producción misma y concluyendo con una revisión de la integridad del texto. Según el autor y las necesidades reales del individuo como miembro de una unidad familiar que se desarrolla en una comunidad local, es necesario que el desarrollo de las habilidades comunicativas deben considerar las necesidades del estudiante y las demandas del contexto, sin embargo no puede dejarse de lado que la imaginación y la creatividad de cada individuo pueden y deben conducir al desarrollo de capacidades de escritura en niveles superiores, pues un aprendizaje adecuado de la producción de textos puede y debe conducir a producción de textos en base a la creatividad partiendo de la realidad. Las personas escriben con múltiples propósitos comunicativos, pero en la vida cotidiana básicamente se escribe para comunicar, informar y expresar necesidades comunicativas personales o de grupo. En la escuela los estudiantes deben tener muy claro: a quién o quienes se escribe, para qué y sobre qué se escribe, ello les permite tener en claro que el lenguaje les permite establecer la comunicación para intercambiar y compartir sus saberes, intereses, necesidades, ideas y sentimientos en situaciones reales de comunicación. Considerando que la unidad fundamental y con sentido del lenguaje humano es el texto. El proceso de aprendizaje de la comprensión lectora y la producción de textos se desarrolla en un marco de interacción comunicativa permanente, en este proceso se debe tener permanente contacto con diversos tipos de textos que respondan a situaciones de comunicación diversas y pertinentes. El propósito del área de Comunicación es que los estudiantes alcancen el dominio eficiente y pertinente de las habilidades comunicativas para expresarse, comprender, procesar y producir mensajes. El desarrollo de las competencias comunicativas por los estudiantes no solo se da en el área de Comunicación, es responsabilidad de todas las áreas curriculares y de la institución educativa, es imposible que un estudiante desarrolle la competencia de indagación en el área de Ciencia y

Ambiente si no es capaz de comprender una lectura científica, mucho menos será capaz de redactar un informe como resultado de una visita al campo. Por todo ello es importante que la comunidad educativa asuma su responsabilidad compartida en el desarrollo de las competencias comunicativas que permita a los estudiantes desempeñarse de manera eficiente y pertinente en todos los espacios que le toque convivir.

2.1.2.2. Producción de Textos

Las exigencias de la vida cotidiana demandan que estemos en la capacidad de traducir en forma escrita lo que pensamos o sentimos. Las actividades escolares, laborales y profesionales y nuestra relación con los demás requieren que desarrollemos la habilidad de escribir la redacción de un informe, una carta, un oficio u otros textos de carácter funcional constituyen una práctica habitual en nuestra relación con los demás requiere que desarrollemos la habilidad de escribir. La redacción de un informe, una carta, un oficio u otros textos de carácter funcional constituyen una práctica habitual en nuestra actividad diaria.

La capacidad de producir textos hace énfasis en la capacidad de “componer” un mensaje con la intención de comunicar algo; debe ser entendida como una capacidad de comunicación social que proporciona, además, la oportunidad de desarrollar la capacidad creadora (crear, componer) y creativa (imaginación, fantasía).

La capacidad de producir textos abarca la posibilidad de producir usando diferentes códigos, no sólo la escritura. En la mayoría de los casos un texto se enriquece cuando se combinan diferentes recursos, textos escritos, imágenes, signos. Cuando una persona quiere comunicar algo, entran en juego conocimientos, sentimientos, emociones y actitudes que difícilmente pueden ser representados con fidelidad en el texto escrito, de allí que es importante contar con múltiples recursos para poder dar mayor capacidad expresiva a los mensajes. Por otro lado, tomando en cuenta la diversidad de actitudes, inclinaciones y estilos personales de los estudiantes, la producción de textos debe ser lo suficientemente permeable como para que cada quien se sienta a gusto produciendo sus textos.

Para producir textos no basta con solo escribir, es necesario que los estudiantes tomen conciencia de los procesos cognitivos implicados en el proceso de producción, y que adquieran conocimientos básicos indispensables para escribir un texto. Es por ello que la producción de textos escritos implica tener conocimiento sobre los siguientes aspectos:

- ◆ El tema sobre el cual se va a escribir
- ◆ La estructura del texto
- ◆ Los tipos de textos
- ◆ Las características a quien se dirige el texto
- ◆ Los aspectos lingüísticos y gramaticales: corrección, cohesión, coherencia.
- ◆ Las características del contexto comunicativo.
- ◆ Las estrategias para escribir el texto y para la autorregulación del proceso.

2.1.2.3. Etapas de la producción de Texto

Generalmente en la producción de textos se realiza tres etapas.

- a. **La Planificación.** Etapa que corresponde a la generación y selección de ideas, la elaboración de esquemas previos, la toma de decisiones sobre la organización del discurso, el análisis de las características de los posibles lectores y del contexto comunicativo, así como de la selección de estrategias para la planificación del texto.
- b. **La Textualización.** Es el acto mismo de poner por escrito lo que se ha previsto en el plan. Lo que se ha pensado se traducen en información lingüística, y esto implica tomar una serie de decisiones sobre la ortografía la sintaxis y la estructura del discurso. Durante la Teatralización se consideran algunos aspectos como:

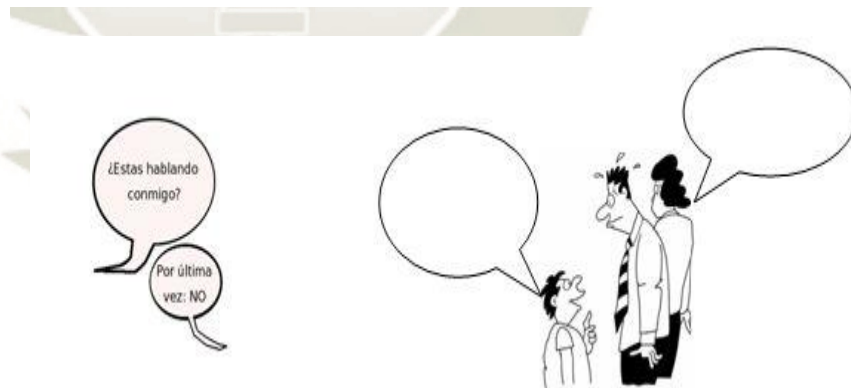
- Tipo de texto. Que está relacionado con la estructura
- Lingüística textual. Son funciones dominantes del lenguaje, enunciación, signos de personas, espacio, tiempo; coherencia textual, coherencia semántica, progresión temática, etc.
- Lingüística oracional. Congruente con el orden de las palabras o grupos de palabras, relaciones sintácticas, manejo de oraciones complejas, etc.

c. La Reflexión. Orientada a mejorar el resultado de la teatralización. Se cumplen tareas como la lectura atenta y compartida de lo escrito para detectar casos de incoherencia, vacíos u otros aspectos que necesiten mejoramiento. Es una etapa de reflexión sobre el proceso de producción textual. En realidad, la metacognición abarca las diversas etapas, pues en todo momento tenemos necesidad de corroborar si estamos haciendo bien o no.



2.1.2.4. Producción de Diálogos

Se considera que el diálogo es el intercambio verbal entre dos personas, el cual se produce en diversos tipos de textos. Su producción contribuye al desarrollo de habilidades de interacción verbal, además de tomar conciencia de la importancia de mantener un foco comunicativo.



Además, en el diálogo se hace alusión tanto a situaciones reales como imaginarias. El intercambio genera una variación constante en los roles de hablante y oyente. Cuando un interlocutor está dirigiendo la palabra cumple el rol de hablante, mientras el que escucha hace de oyente, cuando el otro interlocutor toma la palabra se da un intercambio de roles y así sucesivamente hasta el cierre de la conversación o diálogo.

La Real Academia Española de la Lengua define diálogo como:

- a. Plática entre dos o más personas, que alternativamente manifiestan sus ideas o afectos.
- b. Obra literaria, en prosa o en verso, en que se finge una plática o controversia entre dos o más personajes.
- c. Discusión o trato en busca de avenencia. Real Academia Española.

En la disciplina del lenguaje el diálogo es un tipo de discurso que está presente en diferentes tipos de texto, especialmente narrativos y dramáticos. En este último, el diálogo entre personajes es el discurso por excelencia.

El texto dialógico puede ser oral o escrito y tiene las siguientes características:

- Se dan turnos verbales.
- Cada intervención se antepone de un guion (en caso del texto escrito)
- Consta de momentos de: apertura, objeto de la conversación, conclusión y cierre.
- Se presenta en un contexto situacional, con un propósito definido.
- Está matizado por las cargas emocionales, el nivel de información, intereses e intenciones de los interlocutores.
- Su curso está influido por el carácter de los interlocutores, la relación que mantienen y por su posición jerárquica.
- Su registro verbal se relaciona con el nivel social y cultural de los interlocutores, su edad y sexo.
- Mantiene un hilo conductor.

Los textos dialógicos los encontramos en conversaciones, entrevistas, dramatizaciones, textos narrativos y en algunos ensayos. En cada uno de esos textos la presencia del diálogo revela características de las personas o personajes, sus intenciones, motivos, disposiciones y estados de ánimo. Es decir, la creación de un diálogo supone penetrar en la esencia de cada uno de los interlocutores, para así evidenciar a través de sus palabras su forma de ser y concebir el mundo.

En la vida diaria establecemos relaciones con diferentes personas. Algunas de ellas son cercanas, como hermanos, tíos, amigos; otras más distantes, como el vecino, chofer de la micro, portero del colegio. Generalmente, esas relaciones se establecen a través de la palabra, específicamente a través de interacciones verbales en la que se expresa cortesía (“Buenos días señor González”, dirigiéndose al vecino) necesidades (“¿Cuál es la siguiente parada?”, preguntando al chofer de la micro) o intereses (“Estrenaron la última de Harry Potter ¿vamos?”, animando a un amigo a ir al cine). Las interacciones ocurren la mayor parte del día, todo el tiempo nos estamos comunicando con otros para demandar, exigir, compartir, declarar, sin embargo la manera como nos comuniquemos dependerá de las propias características y actitudes.

Realizar con los estudiantes un trabajo sistemático e intencionado para la producción de textos dialógicos, orales y escritos, les da oportunidad de aplicar conocimientos formales de la lengua, adquirir habilidades propias de la interacción verbal, tomar conciencia de la importancia de mantener el foco de la conversación que establecen ellos o los personajes, y planificar sus intervenciones en función del propósito comunicativo, ajustando su discurso a las intervenciones del interlocutor sin perder su orientación.

2.1.2.5. Producción Diálogos Animados en Scratch

Con esta actividad se pretende que los estudiantes desarrollen su habilidad para crear diálogos entre dos o más personajes utilizando Scratch.

La tarea debe realizarse en dos partes. Primero, representarán la comunicación entre dos personajes mediante la reproducción de una tira cómica impresa. Después, los estudiantes crearán un diálogo entre dos personajes, en el que se vea la secuencia de este, para lo cual deberán sincronizar la acción (manejo de tiempos de espera). En esta segunda parte se debe incluir movimiento o algún tipo de animación (cambio de disfraz, etc.) a los personajes.

Al finalizar esta actividad los estudiantes estarán en capacidad de:

- Utilizar las instrucciones "decir" y "pensar" para representar la interacción entre dos personajes en una sola imagen fija (como en una tira cómica).
- Dar ubicación inicial a un objeto (coordenadas X, Y)
- Dar dirección de desplazamiento a un objeto
- Mover un objeto de un lugar a otro, incorporando cambios de disfraz e instrucciones repetitivas
- Utilizar instrucciones "decir por N segundos" o "pensar por N segundos", "esperar" o algunas similares, que permitan lograr una adecuada sincronización en el diálogo de los dos personajes.
- Agregar un fondo musical a la animación
- Agregar un sonido a un objeto, que se ejecute en algún o algunos momentos durante la animación.
- Cambiar el fondo del escenario. (López García, J. 2011).

2.2. Análisis de Antecedentes Investigativos Software Educativo

2.2.1. A Nivel Internacional

La autora Usman, S. (2013), en el trabajo de Aplicación de entornos elaborados con herramientas digitales gráficas animadas, tesis que presenta a la Universidad Nacional de Colombia sede Palmira; específicamente en la parte concerniente a El Estado del Arte, se refiere al Scratch como un Software Educativo aplicado como herramienta transversal en el currículum educativo; el programa fue utilizado para graficar flores maravillosas en el curso de Geometría Analítica; asimismo, este programa se constituyó como un apoyo a proyectos de popularización de la ciencia, la tecnología y la innovación.

Los objetivos del trabajo fueron crear un objeto de aprendizaje integrado en el lenguaje de programación Scratch al proceso de enseñanza aprendizaje de las matemáticas; asimismo, caracterizar la población y las condiciones que limitan el uso didáctico efectivo del Internet; promover el uso de la herramienta digital Scratch para diseñar entornos de aprendizaje que estimulen y motiven a los estudiantes; contribuir al enriquecimiento del modelo pedagógico institucional aplicando entornos elaborados con Scratch; analizar el impacto generado al integrar Scratch en el desarrollo de las actividades escolares en el área de las matemáticas.

También presento las siguientes conclusiones, que los estudiantes tienen acceso a cantidad y variedad de información disponible en Internet, llegando a transformar la información en conocimiento, desarrollando habilidades en la búsqueda y selección; mejorando sus competencias de expresión y creatividad de manera colaborativa.

Asimismo, que la implementación del uso de la herramienta digital Scratch, en el diseño de objetos animados de aprendizaje, utilizando el computador como herramienta, permite estimular y motivar a los estudiantes a representar lo que saben, mejorando los resultados de habilidades en el manejo y análisis de la información, de esta manera participan activamente en su proceso de aprendizaje.

Lo más notorio es que se ha mejorado la competencia comunicativa y los resultados de esta experiencia didáctica, contribuyendo a enriquecer el modelo pedagógico institucional, estableciendo un plan de mejora y seguimiento académico de la gestión del aula y el diseño curricular.

En el trabajo que presentan López-Escribano, C. y Sánchez-Montoya, R. (2012), denominado Scratch y necesidades educativas especiales, tienen por objetivo principal animar a los educadores a utilizar el lenguaje de programación Scratch en estudiantes con necesidades educativas especiales.

Los autores consideran que el programa Scratch es un lenguaje visual de fácil uso y de libre distribución que por sus características se constituye en un método de aprendizaje activo y constructivo, además ofrece una lista de recursos haciendo del programa accesible, permitiendo crear proyectos alternativos a las dificultades de aprendizaje.

Llegan a las siguientes conclusiones, que Scratch es un lenguaje de programación con gran utilidad para todos los estudiantes por las características y lista de herramientas que posibilita ser accesible.

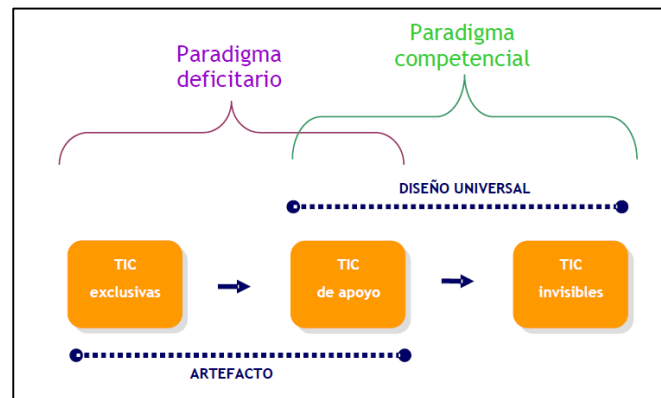
El programa Scratch es de fácil uso, lo que permite a los maestros y a estudiantes un aprendizaje muy cómodo y se convierte en herramienta de enseñanza aprendizaje, desde un alto nivel de abstracción, hasta la complejidad de conceptos, se deja de lado todo impedimento y es posible utilizar un lenguaje de programación.

Trabajar con programa Scratch es una experiencia lúdica que permite la enseñanza aprendizaje gratificante en beneficio de los estudiantes. Además, es una herramienta que por su idiosincrasia posibilita el aprendizaje activo y constructivo, las experiencias al utilizar el programa Scratch convierten a los estudiantes en protagonistas de su proceso de aprendizaje motivando su autoconcepto, plantearse problemas, formular hipótesis y planificar su trabajo.

Otro de los trabajos importantes es el que presenta el autor Sánchez-Montoya, R. (2011), en el trata de contestar la interrogante ¿Más avance tecnológico implica mayor inclusión?, esto corresponde a la concepción de una escuela inclusiva y de la utilización de los nuevos recursos digitales, donde la mayoría de los estudiantes desean aprovechar la oportunidad de hacer de las Tics, el punto de apoyo más sólido para la construcción de una sociedad más autónoma y comunitaria en su desarrollo de competencias; es decir, sentir, pensar, actuar.

Hoy en día existe en el mercado, potentes herramientas multisensoriales, flexibles y participativas, que permiten una mejor oportunidad para la comunicación y el aprendizaje; sin embargo, no todos los estudiantes tienen la posibilidad de acceso a estas herramientas, por diferentes dificultades que genera la brecha digital.

Lo que parece oportuno es precisar la utilización de las diversas herramientas digitales, para que participen activamente en el entorno educativo, social, cultural y laboral; donde básicamente los profesores tienen que renovar su trabajo cotidiano de aula, utilizando los recursos didácticos y planificando nuevas estrategias de enseñanza y aprendizaje.



Otro aspecto es los diseños universales de los programas o software educativo, es que permite el mejoramiento continuo, la diversidad y la comunicación entre diferentes países.

En los diferentes proyectos que realiza el docente en trabajos de investigación-acción, resalta uno de ellos, de los Modelos de Intermediación, que el gráfico anterior muestra, donde se puede apreciar básicamente las capacidades y competencias múltiples, su relación con la propuesta curricular y la correlación del software con las competencias, la adaptación y el plan de mejoras.

El autor concluye que se viene trabajando en igualdad de oportunidades para todos los estudiantes y que los modelos tecnológicos deben estar centrados en la persona en un proceso de estrategias flexibles y adaptables para que cada uno de ellos sea protagonista de sus proyectos.

Se trata de establecer nuevas metodologías creando puentes cognitivos que estimulen la plasticidad cerebral a través de rampas digitales, para obtener un mejor aprendizaje, generando nuevas formas de pensar y actuar en los estudiantes.

2.2.2. A Nivel Nacional

Aunque son escasos los trabajos e y las investigaciones en este tema, se rescata los que tienen relación. La autora Jara, N. (2012) en su trabajo de tesis influencia del software educativo que presenta la Pontificia Universidad Católica del Perú, sostiene que la influencia de los juegos digitales educativos en la

adquisición de las nociones lógico matemáticas en niños de 4 a 5 años, es de gran utilidad en el proceso de enseñanza aprendizaje porque el juego es un componente favorable para el proceso complejo de la adquisición de conocimientos.

La autora ha utilizado y aplicado software educativo: “Fisher Price: Little People Discovery Airport” para realizar un conjunto de evaluaciones y observaciones, lo que le permite afirmar que el juego digital educativo influye positivamente y facilita el proceso de adquisición de conocimientos lógico-matemáticas.

Después de un proceso de estudio se evaluó a dos grupos de estudiantes en base a indicadores preestablecidos, los resultados obtenidos semanalmente por el salón fueron: los que utilizaron el software educativo, son mejores que los que no utilizaron, ya que optaron por el método tradicional.

Además, la autora llega a la conclusión que los juegos digitales educativos contribuyen al afianzamiento y adquisición de nociones básicas de orden lógico matemático. Estas nociones, posteriormente, permitirán al niño adquirir el concepto de número e introducirse en procesos más complejos y abstractos vinculados a la operatoria matemática.

En cuanto al rendimiento escolar un aporte significativo es el trabajo de tesis de Cervera, J. (2009), referido al rendimiento escolar en matemáticas, porque reconoce que a partir del Ministerio de Educación existen deficiencias acerca de las fortalezas, dificultades y necesidades del sistema educativo, que deben ser considerados para formular cualquier propuesta que apunte a una educación de calidad.

En ese contexto, se analizó que en la Institución Educativa “Nicolás La Torre” los contenidos del componente de Geometría y medida del área de Matemáticas, son desarrollados de manera abstracta y con poca ayuda de material, donde el rol del docente y estudiante, siguen siendo de expositor y receptor.

Por estas consideraciones se propuso desarrollar la didáctica basada en el uso del material educativo Multimedia GpM2.0, la misma que puede contribuir al progreso de las capacidades de los estudiantes: razonamiento y demostración, comunicación matemática y resolución de problemas.

En dicho estudio se llegó a plantear los siguientes objetivos: analizar el nivel de desarrollo de las capacidades del área de matemática en los estudiantes; diseñar la propuesta didáctica a partir de la secuencia de contenidos establecidos por el Ministerio de Educación y, validar la propuesta didáctica basada en el uso del material educativo multimedia GpM2.0.

Asimismo, en este trabajo se llegó a las siguientes conclusiones, que para la elaboración de los contenidos y actividades presentadas, debe considerarse el uso de animaciones y vídeos que activan los sentidos y amplían la posibilidad de fijar mayor cantidad de información en una sola sesión de clase, esto permite que el estudiante mejore los contenidos geométricos y pueda repasar los mismos.

Los materiales elaborados constituyen una alternativa eficaz para el desarrollo de las capacidades y de las actitudes en el área de matemática, así es el resultado de la evaluación de los expertos; su difusión puede mejorar la calidad de la enseñanza y de la actividad del profesorado en el contexto regional.

También el tema de la redacción de textos resulta importante, y estar relacionado con el trabajo que presenta Ramos, M. (2010), el problema de la lectoescritura en el Perú; donde el autor señala que en nuestro país se evidencia el déficit de comprensión lectora en nuestros estudiantes a partir de las pruebas internacionales PISA 2000 y 2003, cuyo resultado a nivel mundial nos ubican en los últimos lugares, pese a darse un debate político, académico, social y mediático; decidieron hacer estudios que estarían vinculados con el desarrollo de la competencia lectora.

Sin embargo, el problema continúa la deficiencia en lectoescritura, es un problema latente alejado de las medidas del ámbito pedagógico y al margen de las disertaciones complejas, condujeron a la creación del Plan Lector, más horas para el componente de Comunicación en la escuela y la inclusión en el mercado educativo de métodos que prometían el Cáliz de la comprensión lectora.

Las razones concretas porque los niños no leen o lo hacen deficientemente, es porque existe dos discursos: uno oficial nominal y otro real, que es el que importa en la interacción social; el discurso vinculado con la lectoescritura comprende un discurso oficial en el que debe producir textos para tareas, a pesar de que la escuela no ha logrado que el niño incorpore la escritura, como una forma de comunicación.

Por eso le es muy difícil redactar, y el otro según el cual puede escribir lo que quiera, lo que siente, lo que entiende, lo que necesita, aunque sabe que eso está proscrito, porque se hace en la contratapa de los cuadernos, libros o en las paredes. El niño si escribe, pero muchas veces consideramos que ese contenido tiene problemas de socialización y de valores.

Cuando los niños se han iniciado en la lectoescritura, los padres desean que escritura y lectura sean herramientas del apoderamiento de lo supuestamente culto, la representación de la lectura como medio de apropiación de la cultura dominante y la posibilidad de una movilidad social.

El autor llega a la conclusión que las Facultades de Educación deberían fortalecer los estudios teóricos de los estudiantes, sólo así un maestro puede conversar, escuchar y persuadir a los padres de familia, que la memoria y la copia de textos, no ayudan a sus hijos, que leer no es decodificar las grafías y que los procesos no se pueden forzar.

2.2.3. A Nivel Local

A nivel local no existen investigaciones respecto a la aplicación del software Scratch en estudiantes de educación primaria, es por ello que nos lleva a una iniciativa particular de impartir estos conocimientos para obtener resultados y que la presente investigación sirva como un medio socializador y extender estas experiencias a otras instituciones educativas muy similares.



CAPÍTULO III
MARCO METODOLÓGICO

3.1. Objetivos

3.1.1 Objetivo General

Determinar que el uso del Software Scratch como recurso didáctico mejora el nivel de logro en la producción de diálogos animados, de los estudiantes de 5to Grado de Educación Primaria en la IEP San Luís de Ilo 2018.

3.1.2. Objetivos Específicos

- Establecer diferencia de nivel de la capacidad planifica diálogos animados de los estudiantes de quinto de primaria de la Institución Educativa Particular San Luis de Ilo, antes y después de la aplicación del Programa Scratch como recurso didáctico.
- Establecer diferencia de nivel de la textualiza planifica diálogos animados de los estudiantes de quinto de primaria de la Institución Educativa Particular San Luis de Ilo, antes y después de la aplicación del Programa Scratch como recurso didáctico.
- Establecer diferencia de nivel de la capacidad reflexiona diálogos animados de los estudiantes de quinto de primaria de la Institución Educativa Particular San Luis de Ilo, antes y después de la aplicación del Programa Scratch como recurso didáctico.

3.2. Hipótesis

3.2.1. Hipótesis según variable

Hi: El uso del Software Scratch influye significativamente en la producción de diálogos animados de los estudiantes 5to Grado de Educación Primaria en la Institución Educativa Particular San Luis de Ilo, Moquegua 2017.

Ho: El uso del Software Scratch no influye significativamente en la producción de diálogos animados de los estudiantes 5to Grado de Educación Primaria en la Institución Educativa Particular San Luis de Ilo, Moquegua 2017.

3.3. Planteamiento Operacional

3.3.1. Técnica

La Observación

Para para la realización de la siguiente investigación se utilizará la Técnica de la Observación, como un procedimiento para recoger datos e información y determinar la influencia que tiene la aplicación del Software Scratch en la producción de diálogos animados.

La observación .se realizará en dos tiempos, al inicio un Pre Test y después de haber aplicado las sesiones de aprendizaje y tomar anotación de la forma o manera cómo ellos van adquiriendo destrezas y habilidades en el dominio en la producción de diálogos animados utilizando el software educativo Scratch; un Postest.

3.3.2. Instrumento

La Ficha de Observación

Para tal caso se ha de elaborar un instrumento que consiste en una ficha de observación que tiene una función descriptiva, evaluativa y de verificación; esto significa describir las principales dimensiones que se va a percibir, que será registrada para establecer pruebas que contraste con la hipótesis.

La ficha de observación será estructurada, para poder estandarizar indicadores que permitan validar el estudio y cuyos resultados sean uniformes para contrastar con las hipótesis planteadas.

El trabajo será desarrollado por la investigadora antes de iniciar las sesiones de aprendizaje, lo que se ha denominado Pre Test. Se utilizará un cuaderno de campo para procesar la información en base de una plantilla donde se tendrá en

cuenta: Los datos generales, Lugar día y hora, los aspectos más destacados de cada una de las sesiones de aprendizaje.

Estructura Ficha de Observación

VARIABLE	INDICADORES	ITEMS
Producción de diálogos animados	Planifica la producción escrita de diálogos animados.	<ul style="list-style-type: none"> - Elige de manera libre el tema de diálogo a trabajar - Selecciona los recursos textuales para los diálogos - Propone de manera libre un plan de diálogo - Organiza sus ideas de acuerdo con su propósito comunicativo
	Textualiza ideas de acuerdo a los diálogos animados	<ul style="list-style-type: none"> - Diseña tipos de diálogos animados según temáticas - Mantiene el tema evitando repeticiones o vacíos de información - Presenta una secuencia lógica y temporal de los diálogos animados que exhibe - Usa un vocabulario adecuado para la comunicación
	Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de sus diálogos animados	<ul style="list-style-type: none"> - Revisa el contenido del diálogo animado en relación a lo planificado - Examina la adecuación del diálogo animado con el propósito señalado - Repasa si se mantienen en el tema evitando repeticiones - Explica la organización de sus ideas en el diálogo animado que ha producido

3.3.3. Materiales de verificación

En la investigación se utilizará los siguientes materiales de verificación:

- Ficha de Observación (Pre Test y Post Test)
- Sesiones de aprendizaje
- Utilización del programa estadístico SPSS

3.4. Campo de Verificación

3.4.1. Ubicación espacial

La presente investigación se desarrolla en el ámbito de la Institución Educativa Particular San Luis que corresponde a estudiantes del 5to Grado de educación primaria, queda ubicada en la provincia de Ilo, Región Moquegua; además los resultados del estudio serán un referente para establecer comparaciones con otras instituciones muy similares en el distrito.

3.4.2. Ubicación temporal

En cuanto a la ubicación temporal, se trata de una investigación con un corte temporal de un semestre, que corresponde hasta el mes de julio del 2017.

3.4.3. Unidades de estudio

Una característica del universo es cuantitativa, dado que intervienen estudiantes de 5to Grado de educación primaria en la IEP San Luis por consiguiente la población de estudio está constituida por 45 estudiantes y por ser un número reducido, la investigación será considerada como de tipo censal, porque el 100% de la población puede ser manejable, porque las unidades de investigación son consideradas como muestra. (Ramírez 1997); por lo tanto, no existe ningún tipo de muestra.

También interviene como objetos el programa informático del software Scratch, ya que permite introducir la programación informática en el aula, dónde el estudiante al utilizarlo adopta un papel activo creando sus propios juegos y fomentando el aprendizaje en proyectos que sean de su

interés, con criterio autónomo, motivador y con mejores resultados. (Pons D., 2016)

Unidad de estudio	f	%
Estudiantes	45	100%
Total	45	100%

3.5. Estrategias de Recolección de Datos

3.5.1. Organización

En la investigación sobre la utilización del Software Scratch para incrementar la producción de diálogos animados en los estudiantes se realizó las siguientes actividades:

- Coordinaciones con la Dirección de la I.E. san Luis -Ilo; con la finalidad de alcanzar la aceptación y permiso para la ejecución del proyecto de investigación.
- Verificación de los equipos y software pertinentes para la aplicación del proyecto.
- Orientaciones necesarias a los estudiantes para estimular el avance en la investigación iniciada.
- Medición previa de la variable dependiente a ser estudiada (Pre test), que corresponde a la ficha de observación.
- Aplicación de la variable independiente (X) a los estudiantes del grupo, a través de sesiones de aprendizaje.
- Medición de la variable dependiente (Post test), nuevamente se aplicó la ficha de observación.

- Interpretación y análisis de datos utilizando un programa estadístico

3.5.2. Recursos

Recursos humanos

- Un asesor
- Una investigadora
- Un ayudante en investigación y programador
- Una digitadora con dominio de programas

Recursos Logísticos

- Un equipo de cómputo
- Sistema de fotocopiado
- Programa de procesamiento de datos
- Movilidad

3.5.3. Validación del instrumento

Para medir la validez del instrumento es necesario precisar el significado de este concepto: comprende asignar números, símbolos o valores a las propiedades de objetos de acuerdo a ciertas reglas; por consiguiente, existe una medición que viene a ser un proceso de vincular conceptos abstractos con indicadores científicos a través de un instrumento que se utiliza para registrar la información que el investigador quiere obtener. La validación muchas veces se encarga a los especialistas para que determinen sus bondades de acuerdo a determinados parámetros establecidos.

En cuanto a la confiabilidad, se refiere a un instrumento que produce resultados consistentes y coherentes, significa que en su aplicación repetida al mismo sujeto produce resultados iguales. Para el caso de estudio de la

confiabilidad, se tomará en cuenta la medida de estabilidad, que significa que un mismo instrumento de medición, se aplica dos veces a un mismo grupo de personas después de un cierto periodo de tiempo, obteniendo una confiabilidad Pre test y Pos Test y obtener la “r” de Pearson, así como la prueba estadística Wilcoxon.

En cuanto a la validez se tiene tres criterios y son los siguientes:

- Validez de contenido. Cuando el instrumento refleja un dominio específico de contenido de lo que se mide.
- Validez de criterio. Cuando se valida un instrumento de medición al compararlo con algún criterio externo que pretende medir lo mismo.
- Validez constructor. Cuando se explica el modelo teórico empírico ya sea la variable de interés.

Para nuestro caso se utilizará la validez de contenido de mayor preferencia, dado que, está relacionado con la aplicación del Software Scratch antes y después de su aplicación.

3.5.4. Criterios para el manejo de resultados

Respecto al tratamiento de los datos e información del manejo de los resultados, se parte del criterio de valoración, comprendida como parte principal del proceso de enseñanza aprendizaje; además, es guía de acción para el docente, que permite detectar progresos y dificultades encontradas y busca la manera de intervenir ajustándolas a las necesidades concretas de los estudiantes y de realización en forma continua.

Siguiendo las pautas establecidas en el currículo oficial se propone para este caso de la aplicación del Software Scratch, que el docente pueda orientar su trabajo hacia aspectos concretos en tres momentos, esos son los siguientes:

- a. Evaluación inicial. Consiste en una medición previa de la variable dependiente a ser estudiada (Pre Test). Significa en que condición se encuentran los estudiantes antes de aplicarse el Software Scratch.
- b. Evaluación continua. Cuando se aplica el Software Scratch relacionado con las sesiones de aprendizaje. Esto es la aplicación de la variable independiente (X) a los estudiantes del grupo.
- c. Evaluación final. Consiste en una nueva medición de la variable dependiente (Post Test). Se trata de saber en qué condición se encuentran los estudiantes después de haberse aplicado el Scratch, para luego establecer comparaciones producto de un análisis de las evaluaciones, así como del desarrollo de la aplicación del Software.

Para llevar adelante un trabajo sistemático y ordenado sea vertical como instrumento la Ficha de Observación, siendo una herramienta que se aplica para la observación del desempeño de habilidades, destrezas y actitudes, de los estudiantes a través del diseño de sesiones de aprendizaje que permitan lograr las competencias esperadas.

La Seriación: Se trata de aplicar un número de serie, correlativo a cada una de las fichas a realizarse a los estudiantes.

La Codificación: A cada una de las preguntas se le asigna un número, para que luego permita decodificar, tener un mejor control al ingresar los datos en un programa de cómputo.

La Tabulación: Está referida a la aplicación técnica matemática de conteo, se tabulará extrayendo la información ordenándola en cuadro simple y doble entrada con indicadores de frecuencia y porcentaje.

Los Gráficos: Una vez tabulada la encuesta procederemos a graficar los resultados en barras.

Cabe mencionar que, en el procesamiento de las Fichas de Observación, se ha de utilizar el programa de análisis estadístico SPSS, también el programa Excel

CAPÍTULO IV

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

En este capítulo se muestran las tablas y gráficos que constituyen los resultados obtenidos de la investigación, a partir de la aplicación del pretest y postest, dirigidos a los estudiantes del de 5to grado de educación primaria de la Institución Educativa Particular San Luis; además se muestra los resultados comparativos, resultados por indicadores, la prueba de hipótesis y finalmente la discusión de los resultados; quedando demostrada la viabilidad del uso pedagógico del Software Scratch asociado y la producción de diálogos animados

4.1.-Resultados del Pre test en la Producción de Diálogos Animados

Tabla N° 1

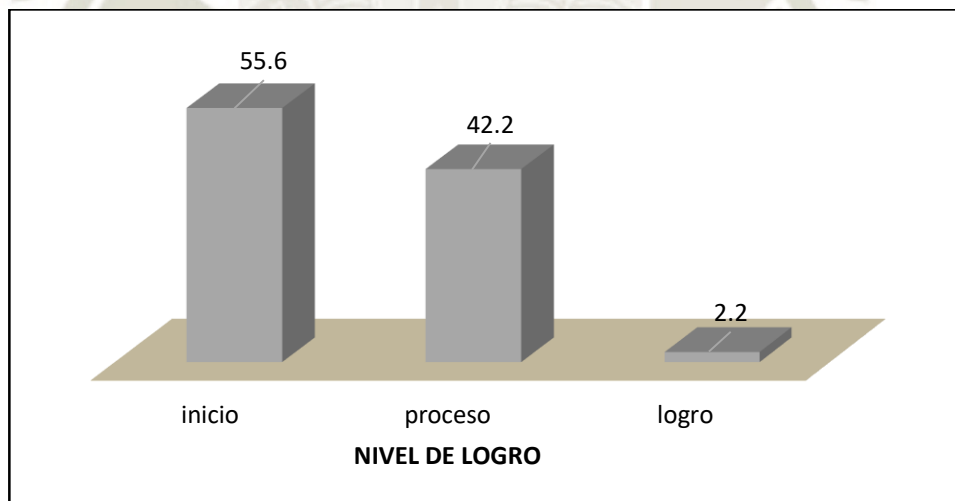
Niveles de logro para el Pre test en la Producción de Diálogos Animados

Nivel de logro	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Inicio	25	55,6	55,6
Proceso	19	42,2	97,8
Logro	1	2,2	100,0
Total	45	100	

FUENTE: Ficha de Observación Pre test.

Gráfico N° 1

Niveles de logro para el Pre test en la Producción de Diálogos Animados



Fuente: Datos de la Tabla N° 1

Según la tabla y gráfico N° 01 se puede observar que en la medición de los resultados sobre la producción de diálogos animados con el Software Scratch se tiene un 55,6% de los estudiantes en el nivel de inicio, el 42,2% en el nivel de proceso y solo el 2,2% en el nivel de logro.

4.2.-Resultados del Pos test en la Producción de Diálogos Animados.

Tabla N° 2

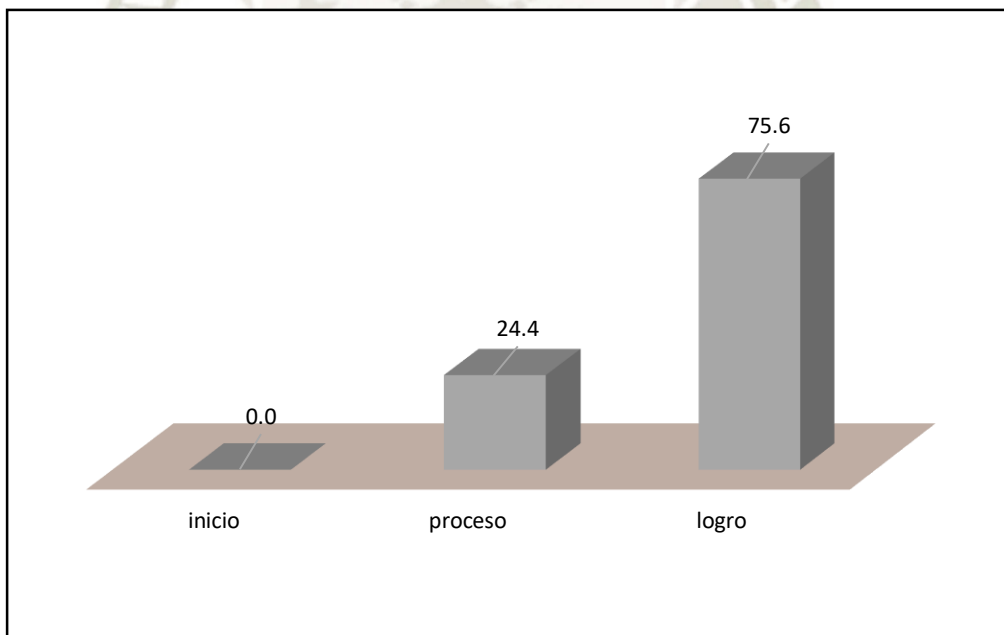
Niveles de logro para el Pos test en la Producción de Diálogos Animados

Nivel de logro	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Inicio	0	0,0	0,0
Proceso	11	24,4	24,4
Logro	34	75,6	100,0
Total	45	100,0	

FUENTE: Ficha de Observación Pos test

Gráfico N° 2

Niveles de logro para el Pos test en la Producción de Diálogos Animados



Fuente: Datos de la Tabla N° 2

Según la tabla y gráfico N° 02, se observa que luego de la aplicación del Software Scratch los resultados son muy alentadores dado que en el nivel de inicio no hay ningún estudiante, mientras que en el nivel de proceso se tiene un 24,4% y en el nivel de logro se ha obtenido un 75,6%.

4.3.-Resultados Comparativos entre el Pre test y Pos test

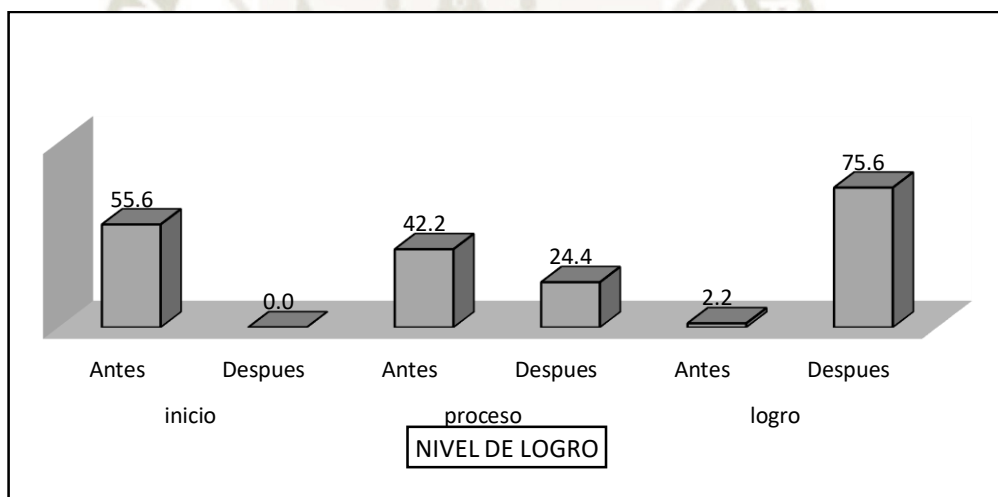
Tabla N° 3

Comparación de niveles de logro entre pre test y pos test en la Producción de Diálogos Animados

Nivel de logro	Prueba	Frecuencia	Porcentaje
inicio	Antes	25	55,6
	Después	0	0,0
proceso	Antes	19	42,2
	Después	11	24,4
logro	Antes	1	2,2
	Después	34	75,6
Total		45	100

Gráfico N° 3

Comparación de niveles de logro entre pre test y pos test en la Producción de Diálogos Animados



Fuente: Datos de la Tabla N° 3

La tabla y gráfico N° 03 se observa que comparativamente los resultados son muy alentadores con la aplicación del software en la producción de diálogos animados, ya que por ejemplo en el nivel de inicio de contar con un 55,0% se ha reducido a 0,0%, mientras que en el nivel de proceso se contaba con 42,2% en el pretest, luego del uso de aplicativo este porcentaje se ha reducido a 24,4% y finalmente en el nivel de logro de estar en un 2,2% se ha elevado a 75,6%.

4.4.-Resultados por indicadores en la Producción de Diálogos Animados

4.4.1.- Resultados por indicadores en el Pre test Producción de Diálogos Animados

Tabla N° 4

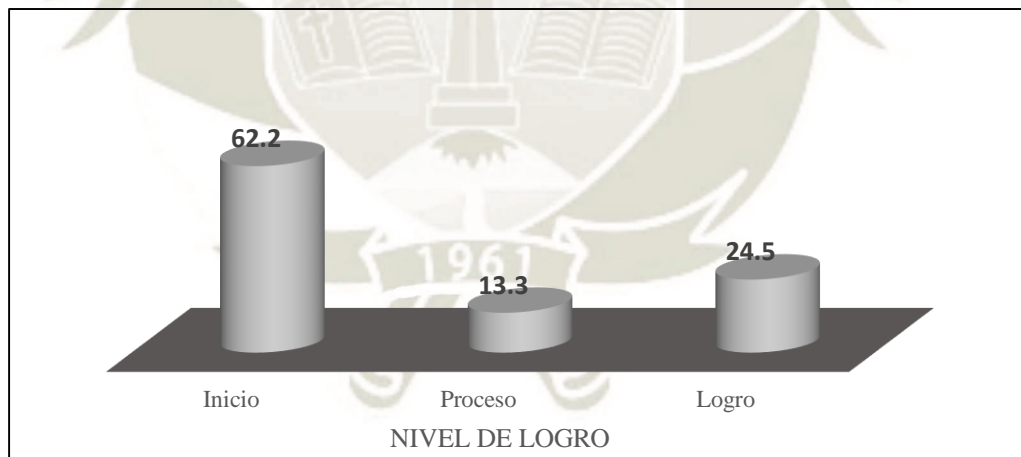
Planifica la Producción de Diálogos Animados

Nivel de logro	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Inicio	28	62,2	62,2
Proceso	6	13,3	75,5
Logro	11	24,5	100
Total	45	100	

FUENTE: Ficha de Observación Pre test

Gráfico N° 4

Planifica la Producción de Diálogos Animados



Fuente: Datos de la Tabla N° 4

La tabla y gráfico N° 04; se puede observar que antes de la aplicación del Software Scratch en relación a la planificación de la producción escrita de diálogos animados el 62,2% se encontraba en el nivel de inicio, mientras que el 13,3% se hallaba en proceso y únicamente el 24,5% había alcanzado el nivel de logro.

Tabla N° 5

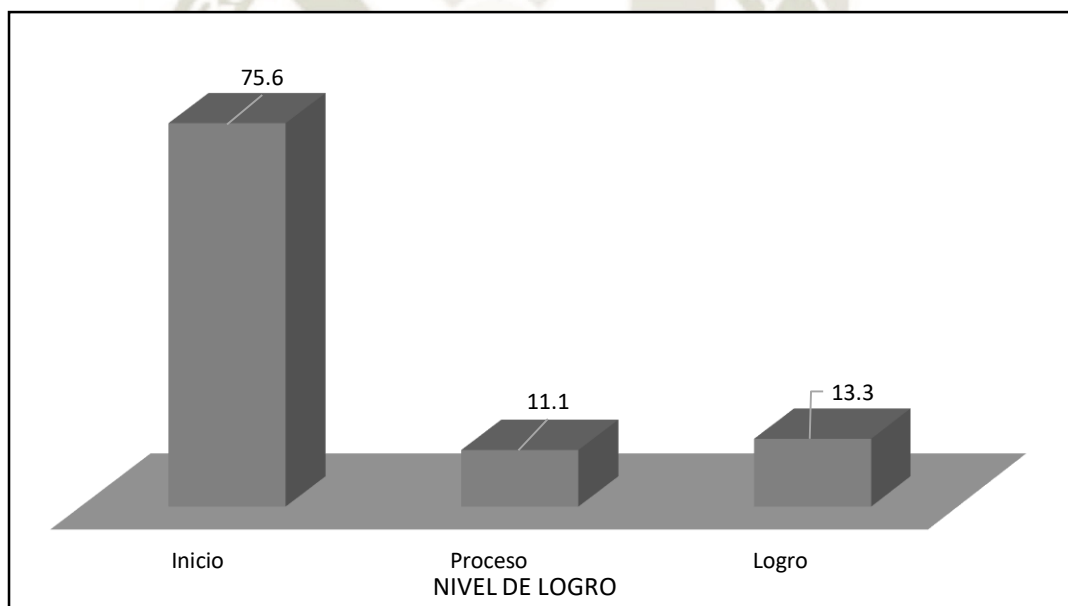
Textualiza la Producción de Diálogos Animados

.Nivel de logro	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Inicio	34	75,6	75,6
Proceso	5	11,1	86,7
Logro	6	13,3	100,0
Total	45	100,0	

FUENTE: Ficha de Observación Pre test

Gráfico N° 5

Textualiza la Producción de Diálogos Animados



Fuente: Datos de la Tabla N° 5

Según la tabla y gráfico N°05 se puede observar que antes de la aplicación del software Scratch en relación al indicador textualiza ideas de acuerdo a diálogos animados el 75,6% de los estudiantes se encontraban en el nivel de inicio, a su vez el 11,1% de los mismos estaban en el nivel de proceso y solo el 13,3% había alcanzado el nivel de logro.

Tabla N° 6

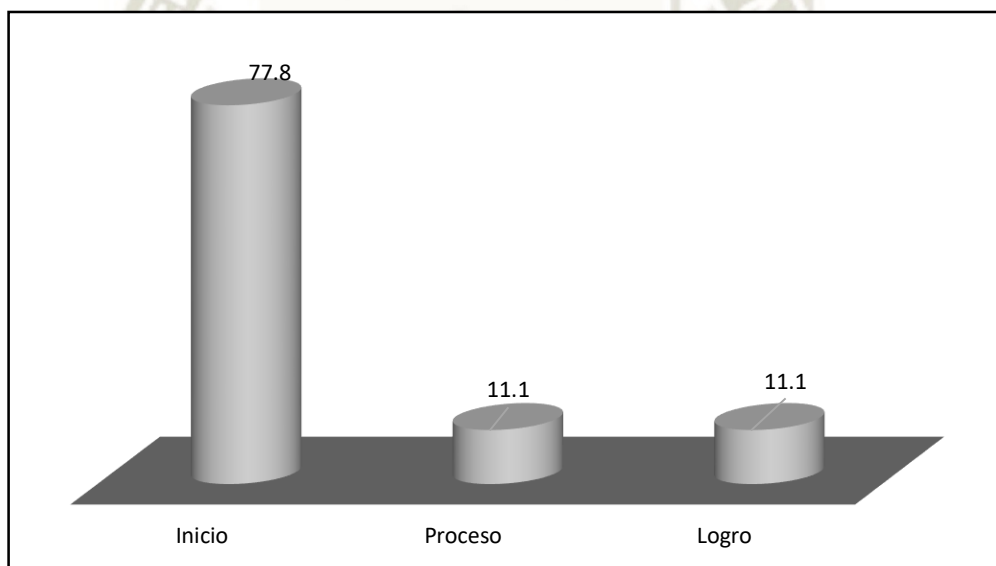
Reflexiona sobre la Producción de Diálogos Animados

Nivel de logro	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Inicio	35	77,8	77,8
Proceso	5	11,1	88,9
Logro	5	11,1	100,0
Total	45	100,0	

FUENTE: Ficha de Observación Pre test.

Gráfico N° 6

Reflexiona sobre la Producción de Diálogos Animados



Fuente: Datos de la Tabla N° 6

La tabla y gráfico N° 06 muestra que en relación al indicador: reflexiona la forma, contenido y contexto de sus diálogos animados antes de la aplicación del Software Scratch se obtuvo los siguientes resultados; el 77,8% de los estudiantes que ingresa al estudio se encontraron en el nivel de inicio, el 11,1% de los mismos alcanzaron un nivel intermedio como es el de proceso y el mismo porcentaje 11,1% llegó a obtener el nivel de logro esperado.

4.4.2.- Resultados por indicadores en el Pos test Producción de Diálogos Animados

Tabla N° 7

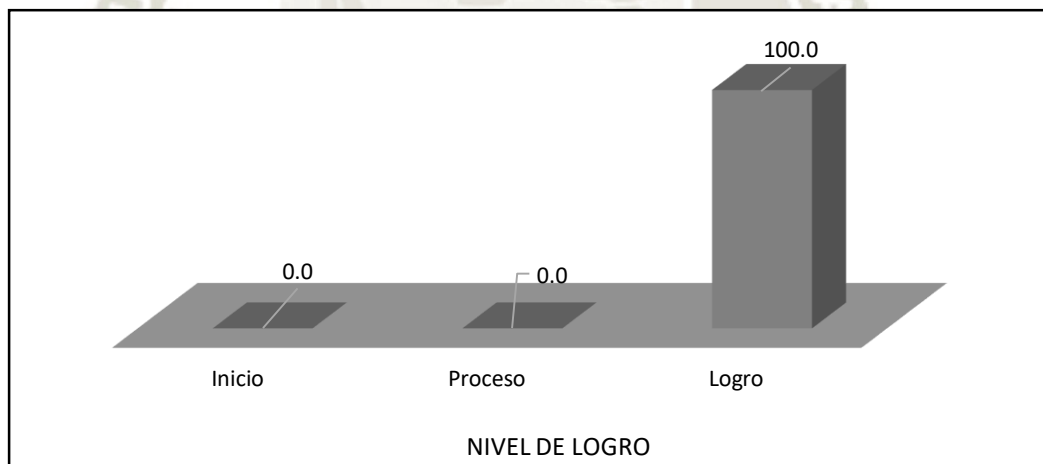
Planificación de la Producción de Diálogos Animados

Nivel de logro	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Inicio	0	0,0	0,0
Proceso	0	0,0	0,0
Logro	45	100,0	100,0
Total	45	100	

FUENTE: Ficha de Observación Pos test.

Gráfico N° 7

Planificación de la Producción de Diálogos Animados



Fuente: Datos de la Tabla N° 7

La tabla y gráfico N° 07; muestra que luego de la aplicación del software Scratch en los estudiantes, en relación al indicador Planificación de la producción escrita de diálogos animados se ha obtenido los siguientes resultados: ningún estudiante en el nivel inicio, tampoco ningún estudiante en el nivel de proceso y el 100,0% de los estudiantes se ubicaron en el nivel de logro, implicando ello que todos cumplan con la planificación de la producción escrita.

Tabla N° 8

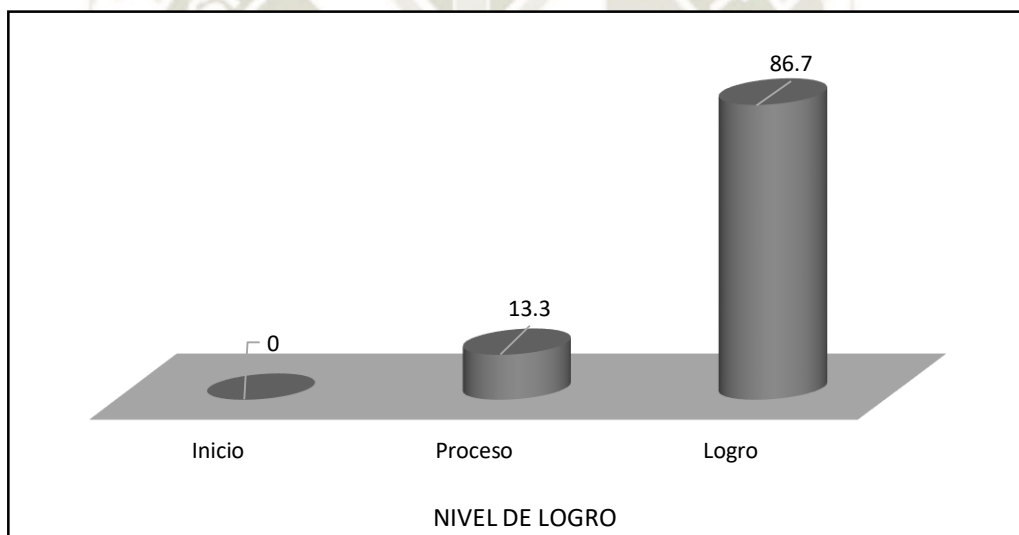
Textualiza en la Producción de Diálogos Animados

Nivel de logro	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Inicio	0	0,0	0,0
Proceso	6	13,3	13,3
Logro	39	86,7	100,0
Total	45	100,0	

FUENTE: Ficha de Observación Pos test.

Gráfico N° 8

Textualiza en la Producción Diálogos Animados



Fuente: Datos de la Tabla N° 8

La tabla y gráfico N° 08, se puede observar que en relación al indicador textualiza ideas de acuerdo a diálogos animados y luego de la aplicación del software Scratch en los estudiantes los resultados que se obtuvieron son como sigue: ningún estudiante en el nivel de inicio, el 13,3% de los estudiantes llegaron al nivel de proceso y un 86,7% de los estudiantes que ingresan al estudio superaron la meta, que es lo mismo que decir que alcanzaron el nivel de logro.

Tabla N° 9

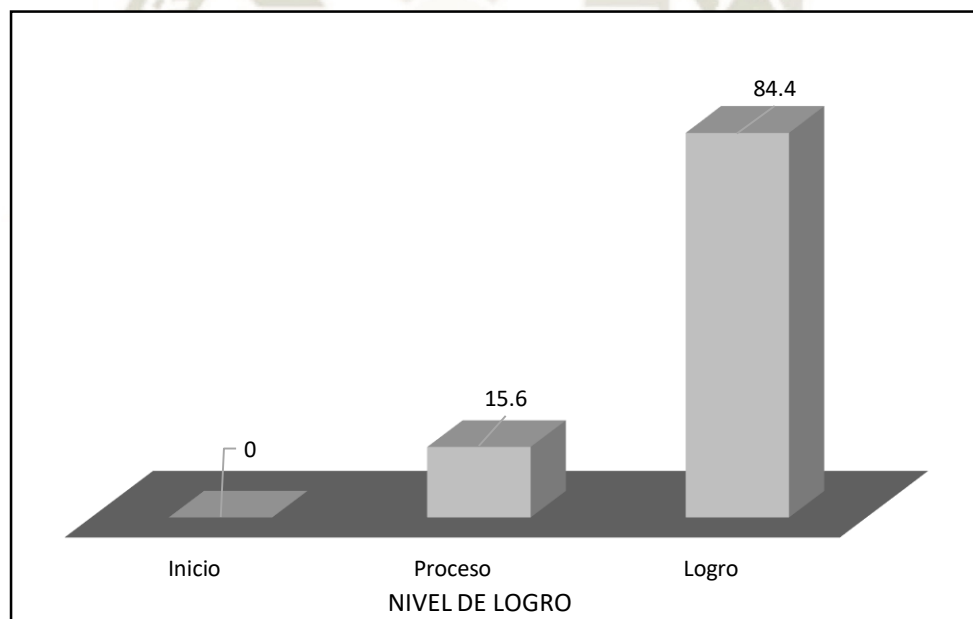
Reflexiona la forma, contenido y contexto de la producción diálogos animados

Nivel de logro	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Inicio	0	0,0	0,0
Proceso	7	15,6	15,6
Logro	38	84,4	100,0
Total	45	100,0	

FUENTE: Ficha de Observación Pos test

Gráfico N° 9

Reflexiona la forma, contenido y contexto de la producción diálogos animados



Fuente: Datos de la Tabla N° 9

La tabla y gráfico N° 09, es que en relación al indicador reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de sus diálogos animados después de la aplicación del software Scratch los resultados obtenidos son como se detalla: el 0,0% de los estudiantes lo que significa que ningún estudiante se encontraba en este nivel de inicio, sin embargo, el 15,6% se ubicó en el nivel de proceso y el 84,4% de los estudiantes lograron el nivel de logro esperado.

Tabla N° 10

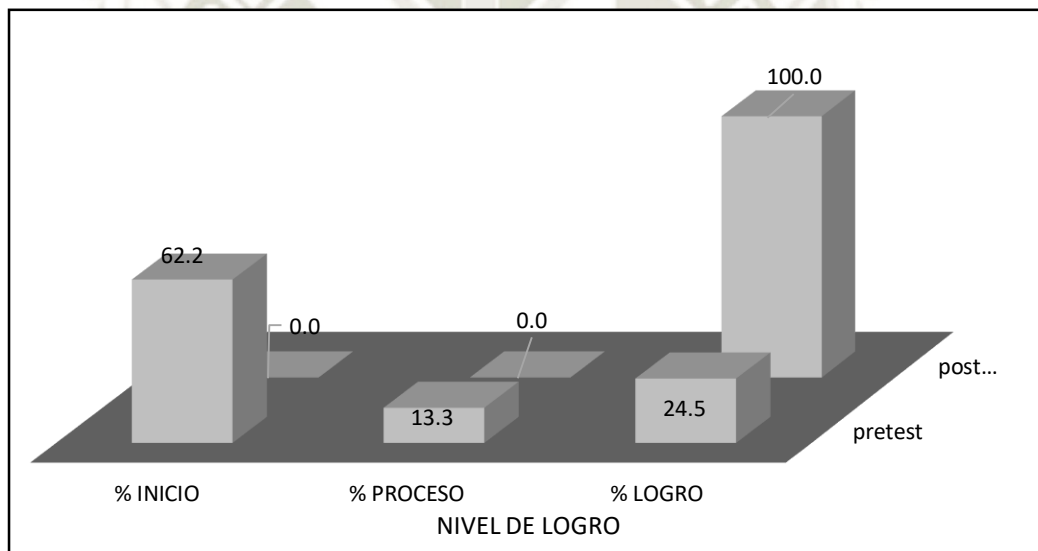
Comparación del nivel de logro Pre test y Pos test en la Planificación de la Producción de Diálogos Animados

NIVEL DE LOGRO	INICIO	% INICIO	PROCESO	% PROCESO	LOGRO	% LOGRO	TOTAL
Pre test	28	62,2	6	13,3	11	24,5	45
Pos test	0	0,0	0	0,0	45	100,0	45

FUENTE: Ficha de Observación Pre test y Pos test

Gráfico N° 10

Comparación del nivel de logro Pre test y Pos test en la Planificación de la Producción de Diálogos Animados



Fuente: Datos de la Tabla N° 10

En la tabla y gráfico N° 10; se observa el comportamiento de los niveles de logro de los estudiantes al mismo tiempo el pre test y el pos test; así tenemos que en el nivel de inicio antes de la aplicación del Scratch el 62,2% se hallaba en este nivel, luego de la aplicación ningún estudiante se encontró en este nivel. En cuanto al nivel de proceso antes de la aplicación del software en estudio el 13,3% estaba en este nivel, y luego de la aplicación de tampoco hubo estudiantes que estén en este nivel. Finalmente, en el nivel de logro de tener un 24,5% de estudiantes en el nivel de logro antes del uso del software se elevó al 100,0% en ese nivel.

Tabla N° 11

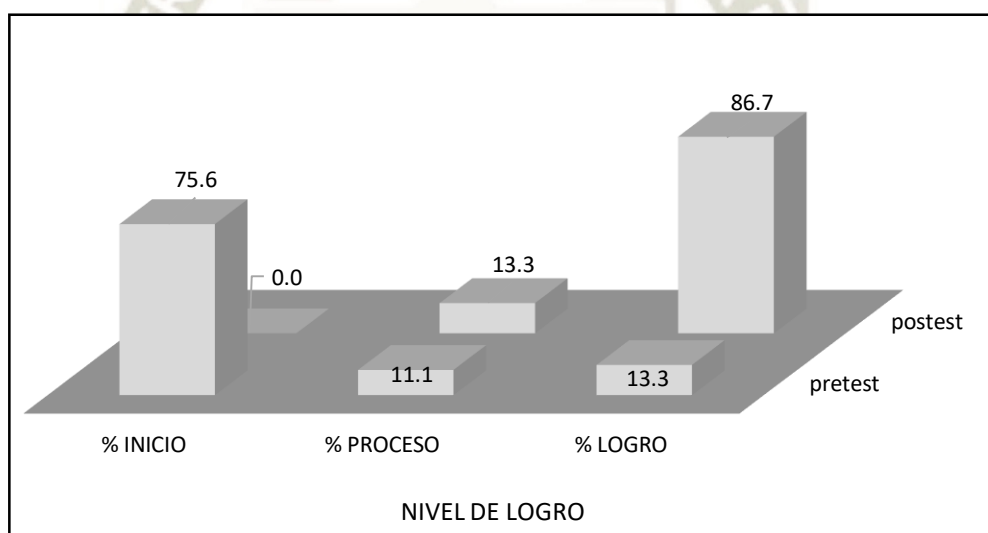
Comparación del nivel de logro Pre test y Pos test en la Textualización de la Producción de Diálogos Animados

NIVEL DE LOGRO	%		%		%		TOTAL
	INICIO	INICIO	PROCESO	PROCESO	LOGRO	LOGRO	
Pre test	34	75,6	5	11,1	6	13,3	45
Pos test	0	0,0	6	13,3	39	86,7	45

FUENTE: Ficha de Observación Pre test y Pos test

Gráfico N° 11

Comparación del nivel de logro Pre test y Pos test en la Textualización de la Producción de Diálogos Animados



Fuente: Datos de la Tabla N° 11

La tabla y gráfico N° 11, muestra las cifras comparativas entre el antes y el después de la aplicación del Software Scratch para la teatralización de ideas de acuerdo a diálogos animados, por ejemplo en el nivel de inicio en el pres test se tenía un 75,6%, luego en el pos test se obtuvo 0,0% ósea ningún estudiante; en el nivel de proceso antes de la aplicación del Scratch había un 11,1% de estudiantes en este nivel, luego en el pos test se observó que el 13,3% de los estudiantes estaban en este nivel y en el nivel de logro de tener un 13,3% se elevó a 86,7% .

Tabla N° 12

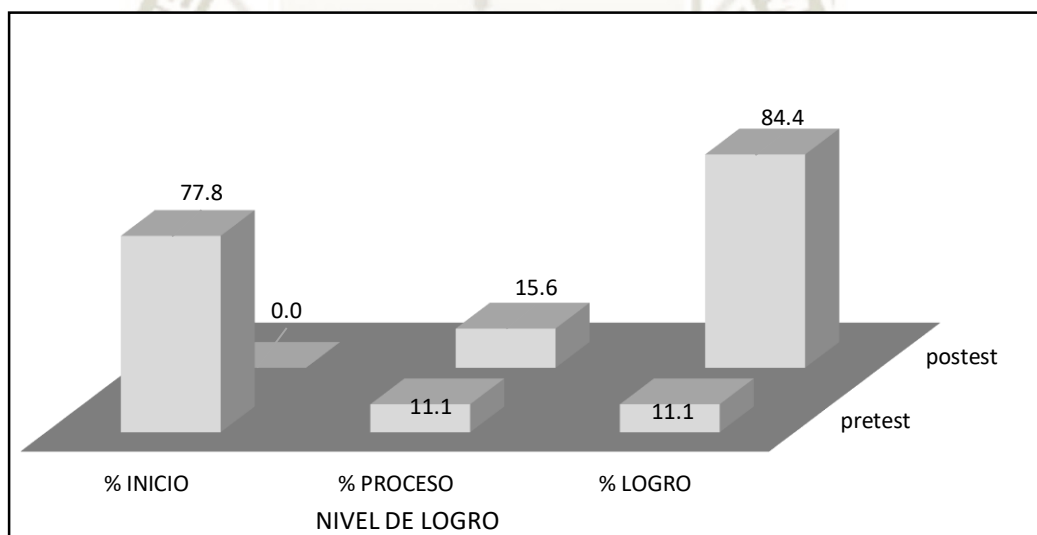
Comparación del nivel de logro Pre test y Pos test en la Reflexión sobre la forma, contenido y contexto de sus diálogos animados

Nivel de Logros	%		%		%		TOTAL
	INICIO	INICIO	PROCESO	PROCESO	LOGRO	LOGRO	
Pre test	35	77,8	5	11,1	5	11,1	45
Pos test	0	0,0	7	15,6	38	84,4	45

FUENTE: Ficha de Observación Pre test y Pos test

Gráfico N° 12

Comparación del nivel de logro Pre test y Pos test en la Reflexión sobre la forma, contenido y contexto de sus diálogos animados



Fuente: Datos de la Tabla N° 12

La tabla y gráfico N° 12, en relación al indicador reflexión sobre la forma, contenido y contexto de los diálogos animados en los estudiantes que ingresan al estudio; se pueden ver las diferencias entre el antes y el después de la aplicación del software así: de contar con el 77,8% que se hallaban en inicio se redujo a 0,0% lo que significa que ningún estudiante deja de reflexionar sobre la forma, contenido y contexto de sus diálogos, por otra parte en el nivel proceso en el pre test estaba en 11,1%, en el pos test se elevó a 15,6% y por último en el nivel de logro de 11,1% en el pre test se logró elevar a 84,4% en el pos test.

4.5.-Resultados por sub indicadores en el Pre test y Pos test Producción de Diálogos Animados

Tabla N° 13

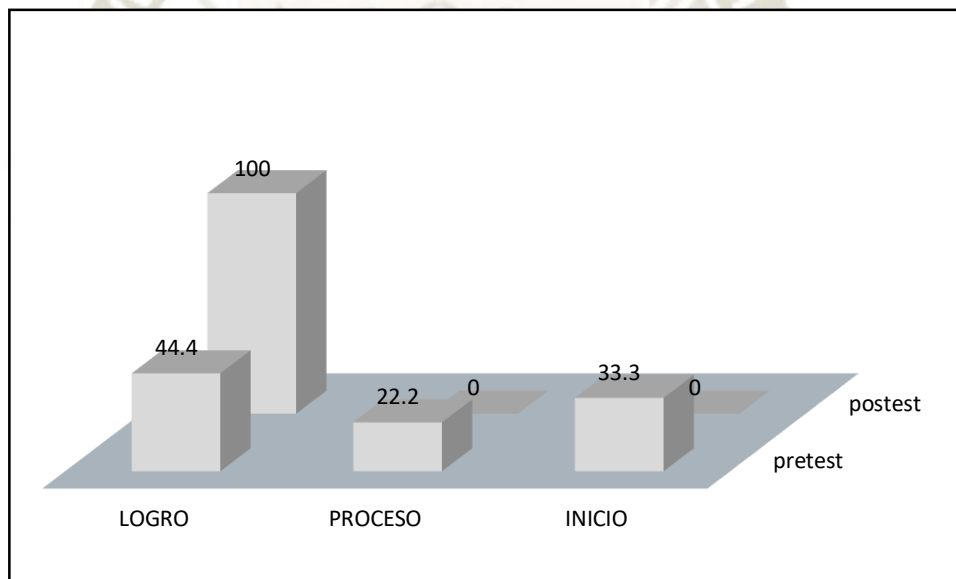
Elige de manera libre el tema de Diálogo a Trabajar

Nivel de Logro	logro	proceso	inicio
Pre test	44,4	22,2	33,3
Pos test	100	0	0

FUENTE: Ficha de Observación Pre test y Pos test

Gráfico N° 13

Elige de manera libre el tema de Diálogo a Trabajar



Fuente: Datos de la Tabla N° 13

Según la tabla y gráfico N° 13 se observa que en relación a la elección de manera libre el tema de dialogo a trabajar durante el pre test el 33,3% de los estudiantes se encontraban en el nivel de inicio, el 22,2% en el nivel de proceso y un 44,4% en el nivel de logro; mientras que después de la aplicación del Scratch el 100,0, % se encontraba en el nivel de logrado

Tabla N° 14

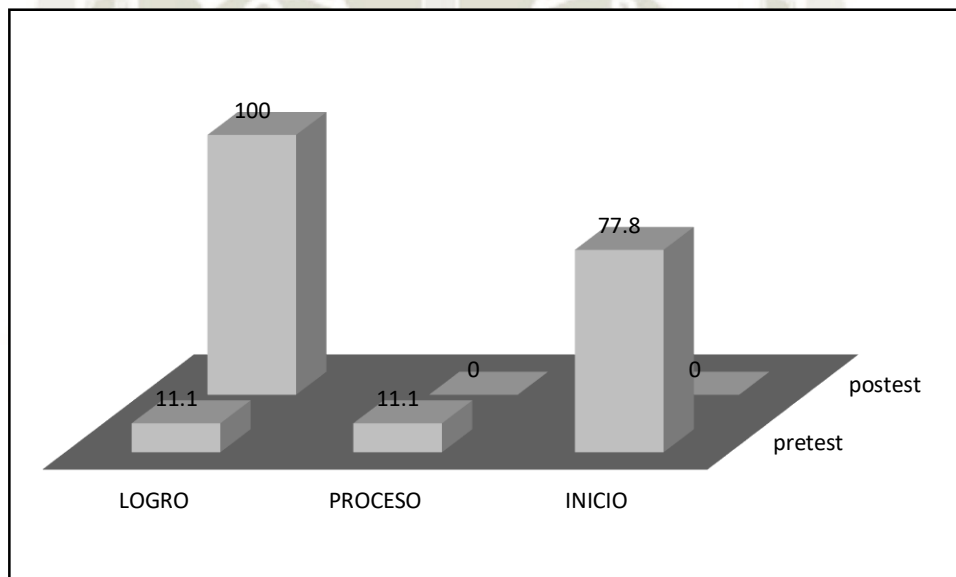
Selecciona los recursos Textuales para los Diálogos

Nivel de Logro	logro	proceso	inicio
Pre test	11,1	11,1	77,8
Pos test	100	0	0

FUENTE: Ficha de Observación Pre test y Pos test

Gráfico N° 14

Selecciona los recursos Textuales para los Diálogos



Fuente: Datos de la Tabla N° 1

.Según la tabla y gráfico N° 14 se observa que en relación a la Selección de los recursos textuales para los diálogos durante el pretest el 77,8% de los estudiantes se encontraban en el nivel de inicio, el 11,1% en el nivel de proceso y un 11,1% en el nivel de logro; mientras que después de la aplicación del scratch el 100,0, % se encontraba en el nivel de logro.

Tabla N° 15

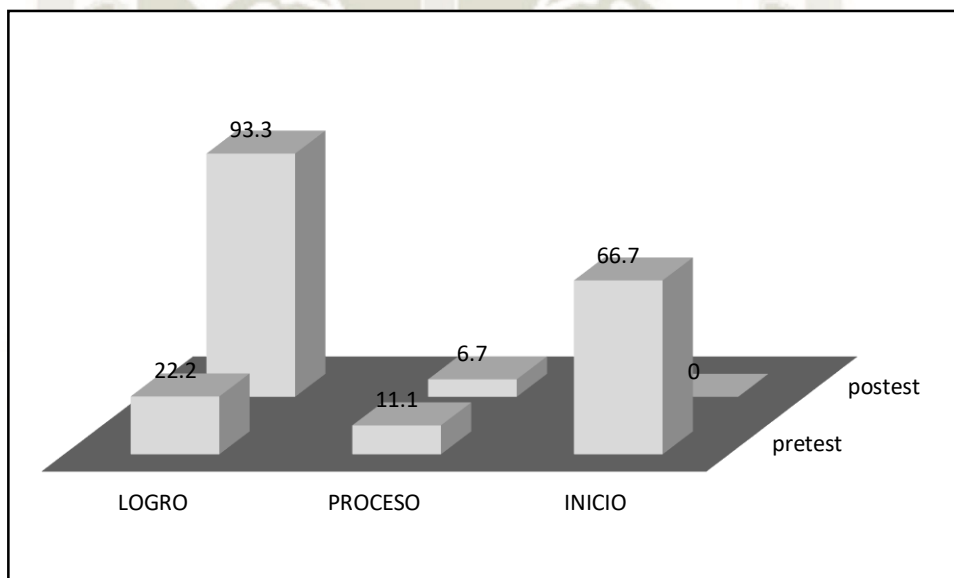
Propone de manera libre un Plan de Diálogo

3. Propone de manera libre un plan de diálogo	logro	proceso	inicio
Pre test	22,2	11,1	66,7
Pos test	93,3	6,7	0

FUENTE: Ficha de Observación Pre test y Pos test

Gráfico N° 15

Propone de manera libre un Plan de Diálogo



Fuente: Datos de la Tabla N° 15

Según la tabla y gráfico N° 15 se observa que en relación a la propuesta de manera libre de un plan de dialogo durante el pre test el 66,7% de los estudiantes se encontraban en el nivel de inicio, el 11,1% en el nivel de proceso y un 22,2% en el nivel de logro; mientras que después de la aplicación del Scratch el 93,3% se encontraba en el nivel de logrado y un 6,7% en proceso.

Tabla N° 16

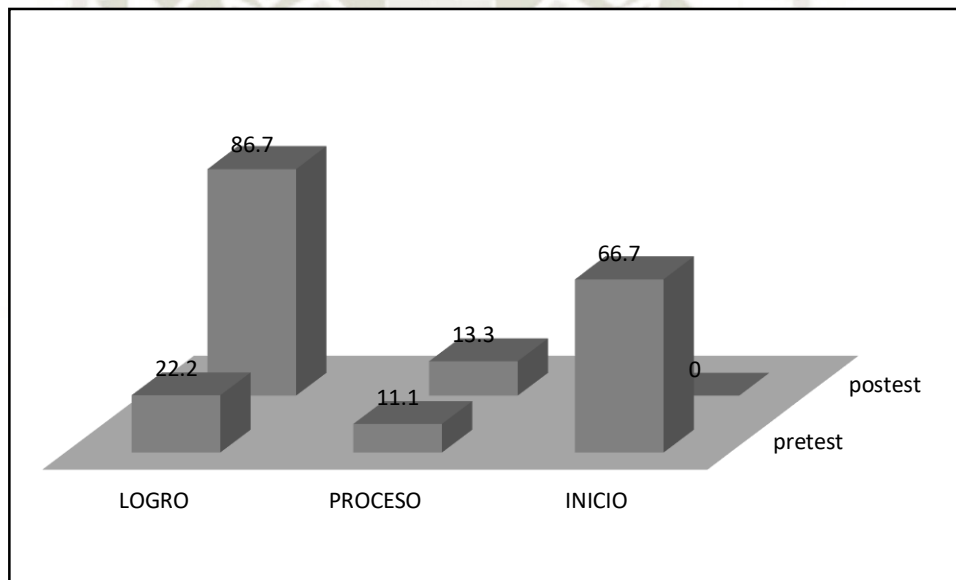
Organiza sus ideas de acuerdo con su propósito

Nivel de Logro	logro	proceso	inicio
Pre test	22,2	11,1	66,7
Pos test	86,7	13,3	0

FUENTE: Ficha de Observación Pre test y Pos test

Gráfico N° 16

Organiza sus ideas de acuerdo con su propósito



Fuente: Datos de la Tabla N° 16

.Según la tabla y gráfico N° 16 se observa que en relación a la organización de ideas de acuerdo a su propósito durante el pre test el 66,7% de los estudiantes se encontraban en el nivel de inicio, el 11,1% en el nivel de proceso y un 22,2% en el nivel de logro; mientras que después de la aplicación del Scratch el 86,7% se encontraba en el nivel de logrado y un 13,3% en proceso.

Tabla N° 17

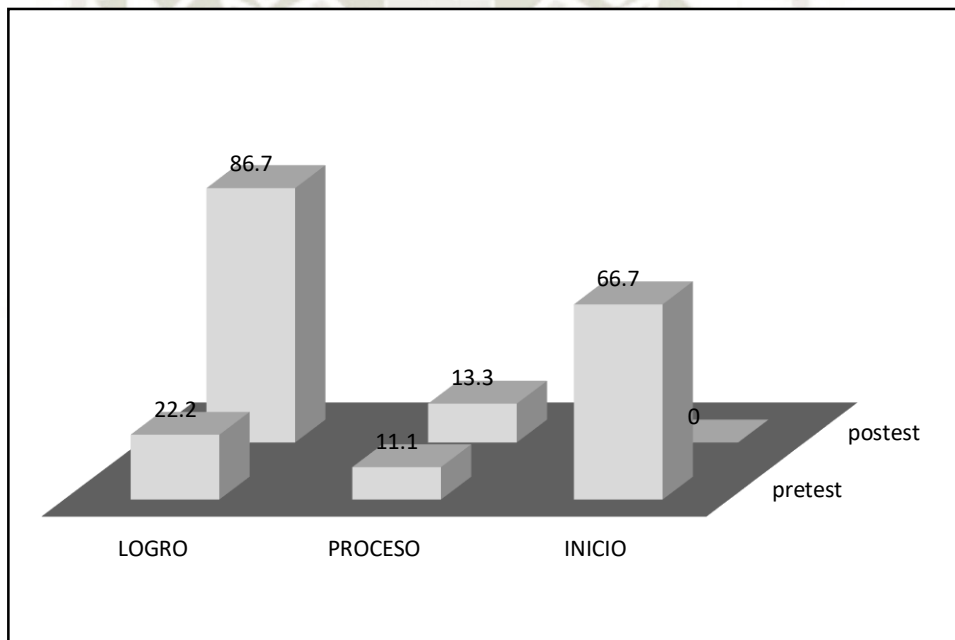
Diseña Diálogos Animados según Temáticas

Nivel de logro	logro	proceso	inicio
Pre test	22,2	11,1	66,7
Pos test	86,7	13,3	0

FUENTE: Ficha de Observación Pre test y Pos test

Gráfico N° 17

Diseña Diálogos Animados según Temáticas



Fuente: Datos de la Tabla N° 17

Según la tabla y gráfico N° 17 se observa que en relación al diseño de diálogos animados según temáticas durante el pre test el 66,7% de los estudiantes se encontraban en el nivel de inicio, el 11,1% en el nivel de proceso y un 22,2% en el nivel de logro; mientras que después de la aplicación del Scratch el 86,7% se encontraba en el nivel de logrado y un 13,3% en proceso.

Tabla N° 18

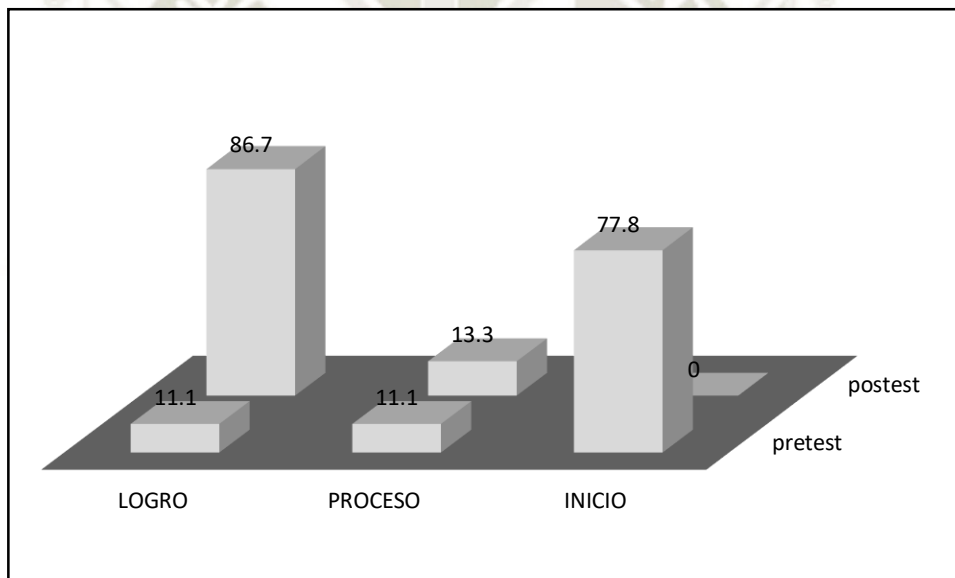
Mantiene el Tema evitando vacíos de Información

Nivel de Logro	logro	proceso	inicio
Pre test	11,1	11,1	77,8
Pos test	86,7	13,3	0

FUENTE: Ficha de Observación Pre test y Pos test

Gráfico N° 18

Mantiene el Tema evitando vacíos de Información



Fuente: Datos de la Tabla N° 18

Según la tabla y gráfico N° 18 se observa que en relación al mantenimiento del tema evitando vacíos de información durante el pre test el 77,8% de los estudiantes se encontraban en el nivel de inicio, el 11,1% en el nivel de proceso y un 11,1% en el nivel de logro; mientras que después de la aplicación del Scratch el 86,7% se encontraba en el nivel de logrado y un 13,3% en proceso y ningún estudiante en el nivel de inicio.

Tabla N° 19

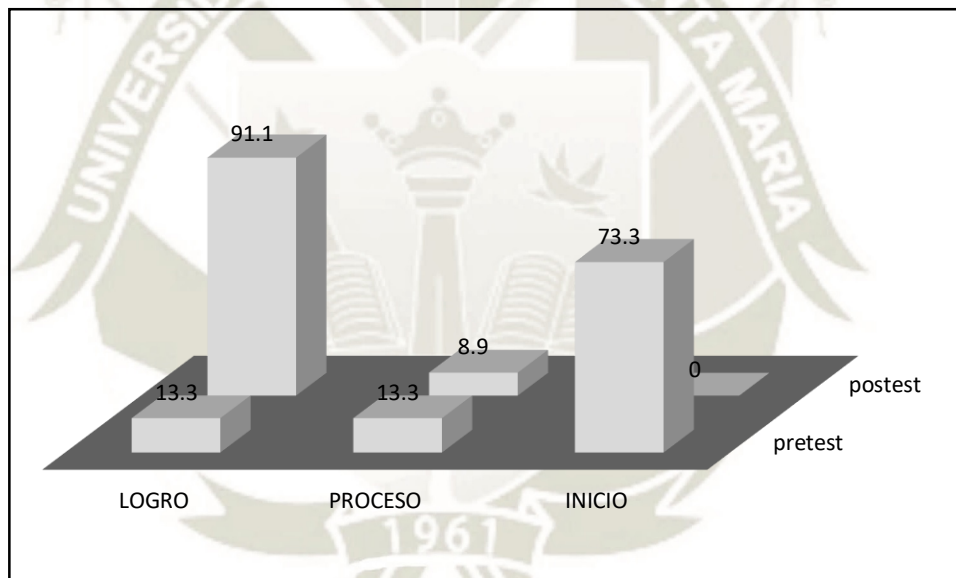
Presenta una Secuencia Lógica y Temporal

Nivel de Logro	logro	proceso	inicio
Pre test	13,3	13,3	73,3
Pos test	91,1	8,9	0

FUENTE: Ficha de Observación Pre test y Pos test

Gráfico N° 19

Presenta una Secuencia Lógica y Temporal



Fuente: Datos de la Tabla N° 19

Según la tabla y gráfico N° 19 se observa que en relación a la presentación de una secuencia lógica y temporal durante el Pre test el 73,3% de los estudiantes se encontraban en el nivel de inicio, el 13,3% en el nivel de proceso y un 13,3% en el nivel de logro; mientras que después de la aplicación del Scratch el 91,1% se encontraba en el nivel de logrado y un 8,9% en proceso y ningún estudiante en el nivel de inicio.

Tabla N° 20

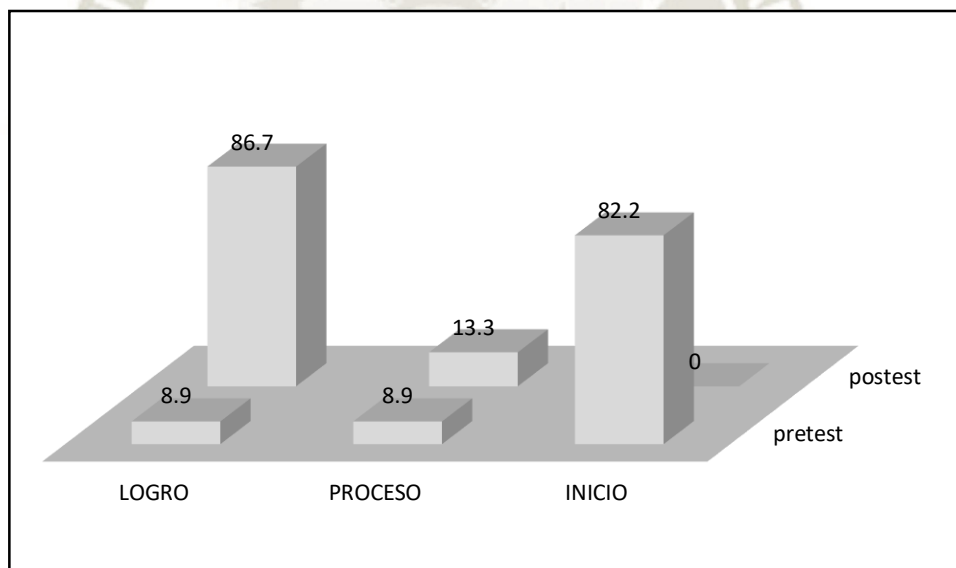
Usa vocabulario adecuado para la Comunicación

Nivel de Logro	logro	proceso	inicio
Pre test	8,9	8,9	82,2
Pos test	86,7	13,3	0

FUENTE: Ficha de Observación Pre test y Pos test

Gráfico N° 20

Usa vocabulario adecuado para la Comunicación



Fuente: Datos de la Tabla N° 20

Según la tabla y gráfico N° 20 se observa que en relación al uso del vocabulario adecuado para la comunicación durante el pre test el 82,2% de los estudiantes se encontraban en el nivel de inicio, el 8,9% en el nivel de proceso y un 8,9% en el nivel de logro; mientras que después de la aplicación del Scratch el 86,7% se encontraba en el nivel de logrado y un 13,3% en proceso y ningún estudiante en el nivel de inicio.

Tabla N° 21

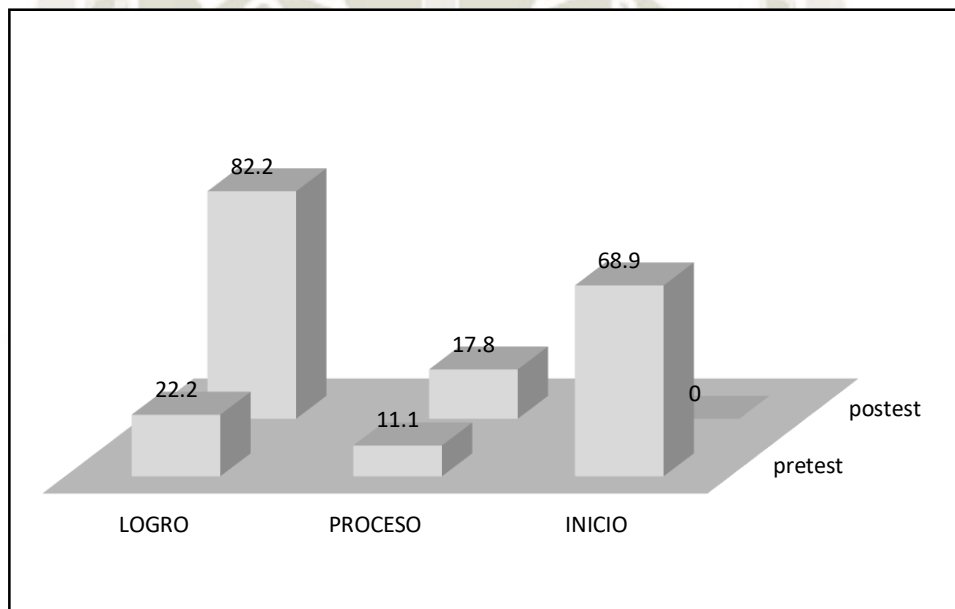
Revisa Contenido del Diálogo Animado con lo Planificado

Nivel de Logro	logro	proceso	inicio
Pre test	22,2	11,1	68,9
Pos test	82,2	17,8	0

FUENTE: Ficha de Observación Pre test y Pos test

Gráfico N° 21

Revisa contenido del Diálogo Animado con lo Planificado



Fuente: Datos de la Tabla N° 21

Según la tabla y gráfico N° 21 se observa que en relación a la revisión de contenido del diálogo animado con lo planificado durante el pre test el 68,9% de los estudiantes se encontraban en el nivel de inicio, el 11,1% en el nivel de proceso y un 22,2% en el nivel de logro; mientras que después de la aplicación del Scratch el 82,2% se encontraba en el nivel de logrado y un 17,8% en proceso y ningún estudiante en el nivel de inicio.

Tabla N° 22

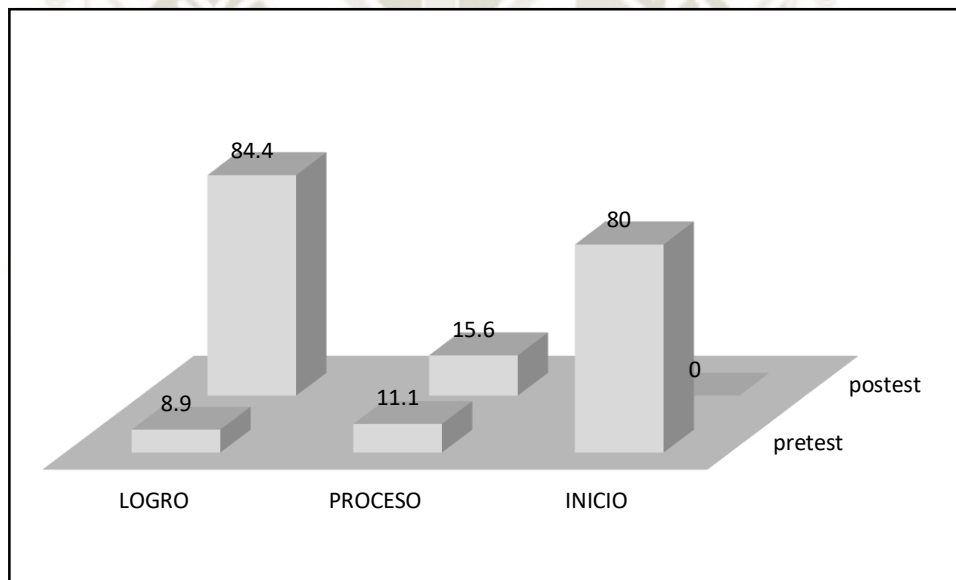
Examina Adecuación del Diálogo Animado con el Propósito Planteado

Nivel de Logro	logro	proceso	inicio
Pre test	8,9	11,1	80,0
Pos test	84,4	15,6	0,0

FUENTE: Ficha de Observación Pre test y Pos test

Gráfico N° 22

Examina Adecuación del Diálogo Animado con el Propósito Planteado



Fuente: Datos de la Tabla N° 1

.Según la tabla y gráfico N° 22 se observa que en relación al examen de adecuación del diálogo animado con el propósito durante el pre test el 80,0% de los estudiantes se encontraban en el nivel de inicio, el 11,1% en el nivel de proceso y un 8,9% en el nivel de logro; mientras que después de la aplicación del Scratch el 84,4% se encontraba en el nivel de logrado y un 15,6% en proceso y ningún estudiante en el nivel de inicio.

Tabla N° 23

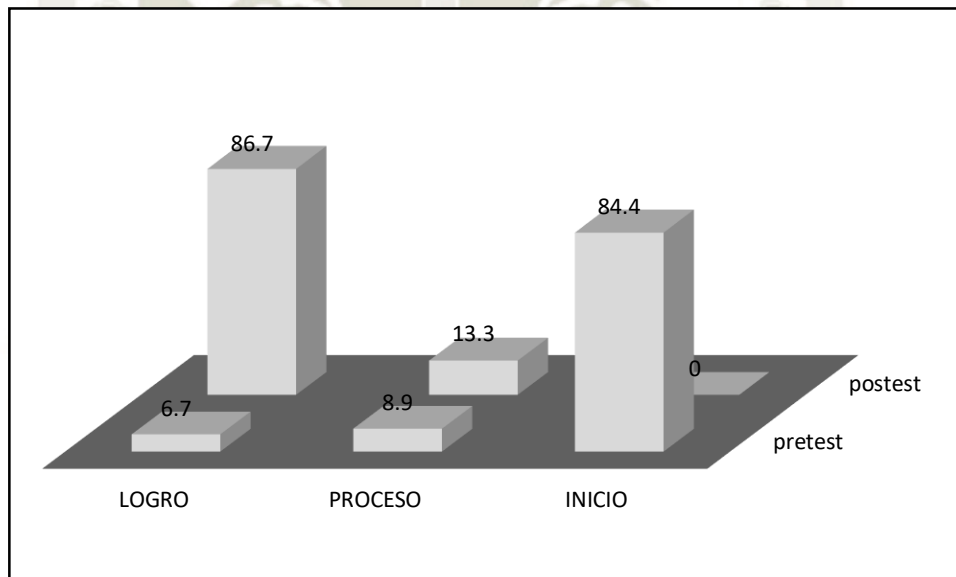
Corrige y se Mantiene en el Tema Evitando Repeticiones

Niveles de logro	logro	proceso	inicio
Pre test	6,7	8,9	84,4
Pos test	86,7	13,3	0

FUENTE: Ficha de Observación Pre test y Pos test

Gráfico N° 23

Corrige y se Mantiene en el Tema Evitando Repeticiones



Fuente: Datos de la Tabla N° 23

Según la tabla y gráfico N° 23 se observa que en relación a corrige y se mantiene en el tema evitando repeticiones, durante el pre test el 84,4% de los estudiantes se encontraban en el nivel de inicio, el 8,9% en el nivel de proceso y un 6,7% en el nivel de logro; mientras que después de la aplicación del Scratch el 86,7% se encontraba en el nivel de logrado y un 13,3% en proceso y ningún estudiante en el nivel de inicio.

Tabla N° 24

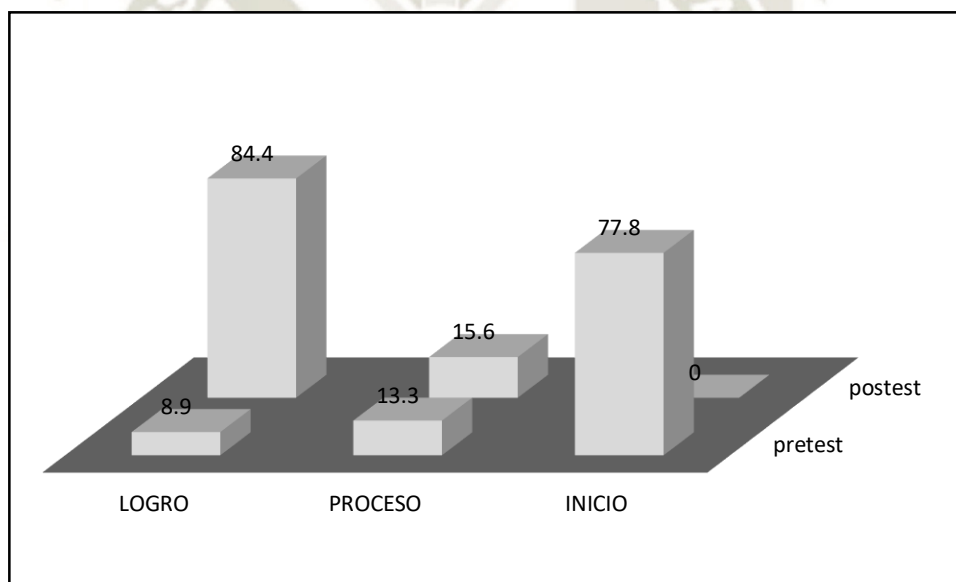
Explica la Organización de sus Ideas en el Diálogo Animado

Nivel de Logros	logro	proceso	inicio
Pre test	8,9	13,3	77,8
Pos test	84,4	15,6	0

FUENTE: Ficha de Observación Pre test y Pos test

Gráfico N° 24

Explica la Organización de sus Ideas en el Diálogo Animado



Fuente: Datos de la Tabla N° 24

Según la tabla y gráfico N° 24 se observa que en relación a explica la organización de sus ideas en el diálogo animado, durante el pre test el 77,8% de los estudiantes se encontraban en el nivel de inicio, el 13,3% en el nivel de proceso y un 8,9% en el nivel de logro; mientras que después de la aplicación del Scratch el 84,4% se encontraba en el nivel de logrado y un 15,6% en proceso y ningún estudiante en el nivel de inicio.

4.6.-Verificación de la Hipótesis

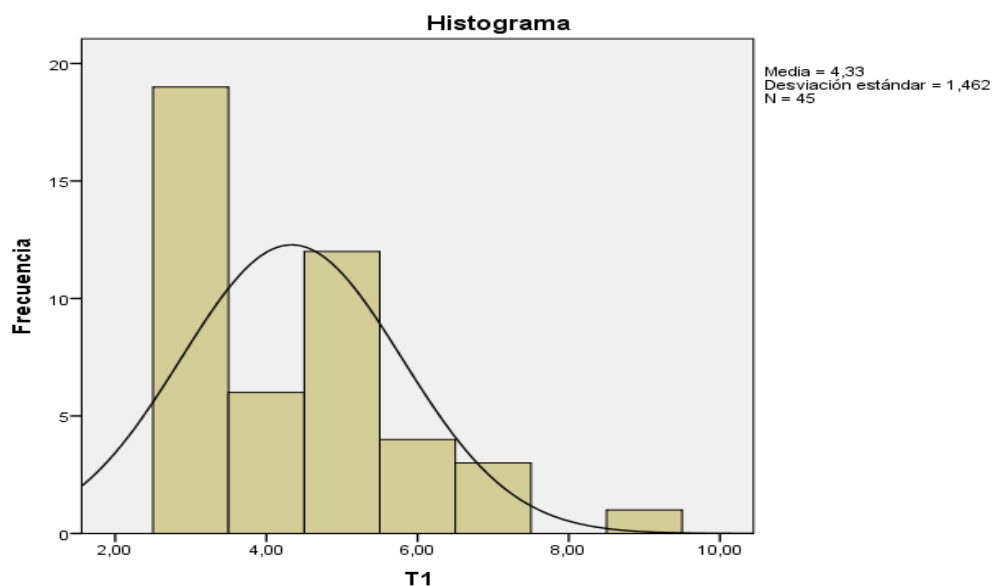
4.6.1.-Prueba de la Normalidad de los Datos

Variable Producción de Diálogos Animados antes de la aplicación del software Scratch.

Planteamiento de Hipótesis

H0: la variable Producción de Diálogos Animados antes de la aplicación del software Scratch en la población tiene una distribución normal.

H1: la variable Producción de Diálogos Animados antes de la aplicación del software Scratch en la población no tiene una distribución normal.



Nivel de significancia: El nivel de significancia para la prueba estadística es de $\alpha = 0.05$ o del 5%.

Prueba estadística

Producción de Diálogos Animados antes de la aplicación del software Scratch	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
	,241	45	,000	,831	45	,000

Corrección de significación de Lilliefors

Decisión

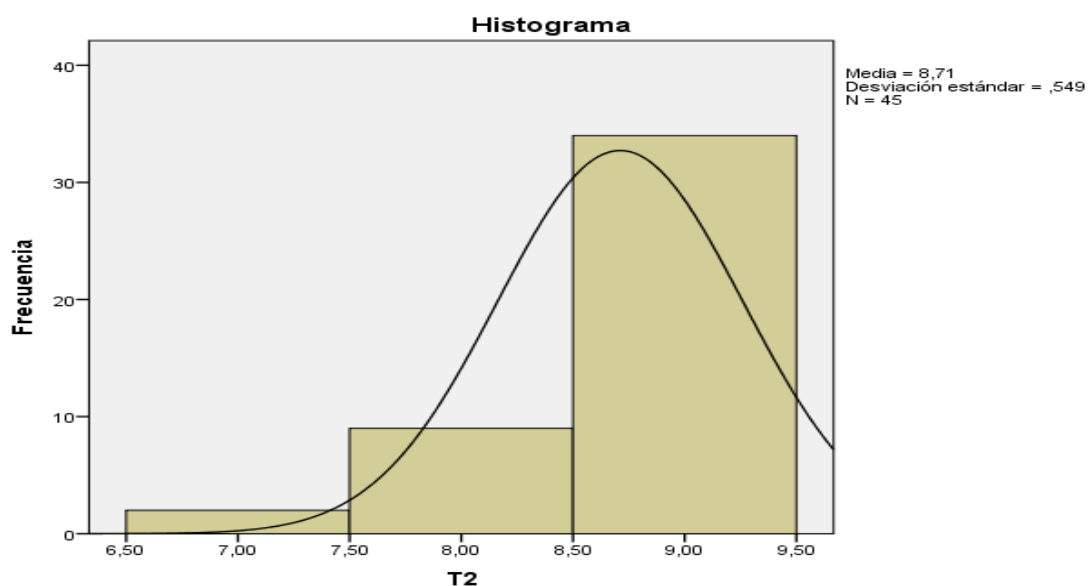
En la presente investigación se ha considerado 45 unidades de estudio por lo que corresponde trabajar con la prueba de Shapiro-Wilk que es para muestras menores a 50 y dado que el valor de probabilidad P-value es de 0,000 bastante pequeño y menor al nivel de significancia (0,05) se rechaza la hipótesis nula, lo que permite concluir que los datos no tienen un gráfico normal.

Variable producción de diálogos animados después de la aplicación del Software Scratch.

Planteamiento de Hipótesis

H0: la variable Producción de Diálogos Animados después de la aplicación del Software Scratch en la población tiene una distribución normal.

H1: la variable Producción de Diálogos Animados después de la aplicación del Software Scratch en la población no tiene una distribución normal.



Nivel de significancia: El nivel de significancia para la prueba estadística es de $\alpha = 0.05$ o del 5%.

Prueba estadística

Producción de Diálogos Animados después de la aplicación del software Scratch	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
	,456	45	,000	,569	45	,000

Corrección de significación de Lilliefors

Decisión

Utilizando la prueba de Shapiro-Wilk que es para muestras menores a 50 se ha realizado el contraste de hipótesis para determinar la normalidad de los datos luego de lo cual se obtiene un valor de probabilidad P-value de 0,000 bastante pequeño y menor al nivel de significancia (0,05) por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se admite la hipótesis alterna.

Conclusión

El desarrollo de la capacidad produce diálogos animados, permite concluir que los datos obtenidos en los estudiantes luego de la aplicación del software no tienen un grafico normal.

4.6.2.- Prueba no Paramétrica de Wilcoxon, Producción de Diálogos Animados.

Tabla N° 25

Estadísticos para el antes y el después del uso del Programa Scratch.

Estadísticos	Pre test	postest	dif
Válido	45	45	45
Perdidos	0	0	0
Media	4,3	8,7	4,4
Error estándar de la media	0,2	0,1	0,2
ic 95% lim inferior	3,9	8,6	3,9
ic 95% lim superior	4,8	8,9	4,8

Planteamiento de Hipótesis

H₀: No Existen diferencias significativas en el pre test y el pos test del uso del programa scratch como recurso didáctico en la producción de diálogos animados, de los estudiantes del quinto de primaria de la Institución Educativa Particular San Luis, de Ilo, 2018.

H₁: Existen diferencias significativas en el pre test y el pos test del uso del programa Scratch como recurso en la producción de diálogos animados, de los estudiantes del quinto de primaria de la Institución Educativa Particular San Luis, de Ilo, 2018.

Nivel de Significancia

Nivel de significancia alfa = 0,05

Prueba de Hipótesis

Estadísticos de prueba

	postest - pretest
Z	-5,831 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

- a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo
- b. Se basa en rangos negativos.

Decisión

Efectuada la prueba estadística se obtiene como resultado un valor de $z = -5,831$ con un P-value (0,000) y este valor de probabilidad es menor al nivel de significancia (0,05); entonces se rechaza la hipótesis nula, concluyéndose que luego de utilizar el programa scratch como recurso didáctico en la producción de diálogos animados, de los estudiantes del quinto de primaria de la Institución Educativa Particular San Luis, de Ilo, 2018, si existe diferencia significativa entre el pretest y el postest.

Prueba de Hipótesis de Wilcoxon para el pre test y el pos test del indicador planifica la Producción de Diálogos animados

Tabla N° 26

Estadísticos para el indicador planifica la producción escrita de diálogos animados

Estadísticos	Pre test	postest	dif
Válido	45	45	45
Perdidos	0	0	0
Media	1,6	3,0	1,4
Error estándar de la media	0,1	0,0	0,1
ic 95% lim inferior	1,4	3,0	1,1
ic 95% lim superior	1,9	3,0	1,6

FUENTE: Aplicación de instrumento sobre uso de software Scratch a estudiantes.

Planteamiento de Hipótesis

Ho: No Existen diferencias significativas en el indicador Planifica la producción escrita de diálogos animados, de los estudiantes del quinto de primaria de la Institución Educativa Particular San Luis, de Ilo, 2018.

H1: Existen diferencias significativas en el indicador Planifica la producción escrita de diálogos animados, de los estudiantes del quinto de primaria de la Institución Educativa Particular San Luis, de Ilo, 2018.

Nivel de Significancia

Nivel de significancia alfa = 0,05

Prueba de Hipótesis

Estadísticos de prueba	postest - pretest
Z	-5,468 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

Decisión

Debido a que la prueba efectuada da como resultado un valor de probabilidad P-value (0,000) y este valor es menor al nivel de significancia (0,05); entonces se rechaza la hipótesis nula, concluyéndose que la aplicación del programa scratch en estudiantes del quinto de primaria de la Institución Educativa Particular San Luis, de Ilo, 2018, muestra diferencia significativa entre el pretest y el postest para el indicador Planifica la producción escrita de diálogos animados.

Prueba de Hipótesis de Wilcoxon para el indicador Textualiza ideas de acuerdo a Diálogos Animados

Tabla N° 27

Estadísticos para el indicador textualiza ideas de acuerdo a diálogos animados.

Estadísticos	Pre test	Pos test	dif
Válido	45	45	45
Perdidos	0	0	0
Media	1,4	2,9	1,5
Error estándar de la media	0,1	0,1	0,1
ic 95% lim inferior	1,2	2,8	1,3
ic 95% lim superior	1,6	3,0	1,7

FUENTE: aplicación de instrumento sobre uso de software Scratch a estudiantes.

Planteamiento de hipótesis

Ho: No Existen diferencias significativas en el indicador Textualiza ideas de acuerdo a diálogos animados, de los estudiantes del quinto de primaria de la Institución Educativa Particular San Luis, de Ilo, 2018.

H1: Existen diferencias significativas en el indicador Textualiza ideas de acuerdo a diálogos animados, de los estudiantes del quinto de primaria de la Institución Educativa Particular San Luis, de Ilo, 2018.

Nivel de Significancia

Nivel de significancia alfa = 0,05

Prueba de Hipótesis

Estadísticos de prueba	postest - pretest
Z	-5,713 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

Decisión

Debido a que la prueba efectuada da como resultado un valor de probabilidad P-value (0,000) y este valor es menor al nivel de significancia (0,05); entonces se rechaza la hipótesis nula, concluyéndose que si existe diferencia significativa entre el pretest y el postest para el indicador textualiza ideas de acuerdo a diálogos animados.

Prueba de Hipótesis de Wilcoxon para el indicador Reflexiona la forma, contenido y contexto de sus Diálogos Animados

Tabla N° 28

Estadísticos para el indicador Reflexiona la forma, contenido y contexto de sus diálogos animados

Estadísticos	Pre test	postest	dif
Válido	45	45	45
Perdidos	0	0	0
Media	1,3	2,8	1,5
Error estándar de la media	0,1	0,1	0,1
ic 95% lim inferior	1,1	2,7	1,3
ic 95% lim superior	1,5	3,0	1,7

FUENTE: aplicación de instrumento sobre uso de software Scratch a estudiantes.

Planteamiento de Hipótesis

Ho: No Existen diferencias significativas en el indicador reflexiona la forma, contenido y contexto de sus diálogos animados, de los estudiantes del quinto de primaria de la Institución Educativa Particular San Luis, de Ilo, 2018.

H1: Existen diferencias significativas en el indicador reflexiona la forma, contenido y contexto de sus diálogos animados, de los estudiantes del quinto de primaria de la Institución Educativa Particular San Luis, de Ilo, 2018.

Nivel de Significancia

Nivel de significancia alfa = 0,05

Prueba de Hipótesis

Estadísticos de prueba	postest - pretest
Z	-5,774 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

Decisión

Debido a que la prueba efectuada da como resultado un valor de probabilidad P-value (0,000) y este valor es menor al nivel de significancia (0,05); entonces se rechaza la hipótesis nula, concluyéndose que si existe diferencia significativa entre el pretest y el postest para el indicador Reflexiona la forma, contenido y contexto de sus diálogos animados.

4.7.-Discusión de Resultados

Al concluir la presente investigación los resultados hallados permiten observar que la implementación del software Scratch los estudiantes están en la capacidad de proponer de manera libre un plan de diálogo así como la organización de sus ideas lo cual significa un cambio significativo en el proceso de aprendizaje como lo afirma en la investigación de Usman Narváez (2013) que la implementación de la herramienta digital Scratch permite estimular a los estudiantes mejorando los resultados de habilidades en el manejo y análisis de la información participando activamente en su aprendizaje. Así se muestra en relación a la dimensión Planifica la producción escrita de diálogos animados, los resultados contenidos en las tablas N° 13 a la tablas N° 16 indicaron que en la elección del tema de dialogo a trabajar con el software Scratch la totalidad 100,0 % de los estudiantes eligen antes y después de la aplicación del software, sin embargo en la selección de los recursos textuales para los diálogos antes de la aplicación del Scratch el 62,22% no determinaba la selección siendo solo el 37,78%; pero con la aplicación en estudio el 100,0% de los estudiantes realizaba dicha selección sobre la propuesta, de manera libre un plan de dialogo solo el 24,44% propone, mientras que el 75,56 no alcanzo esa capacidad de proponer el plan de dialogo de manera libre, sin embargo luego de la aplicación del programa el 100,0% de los estudiantes estaban en la capacidad de proponer de manera libre un plan de dialogo. Asimismo, antes de la aplicación el 84,44% de los estudiantes no podía organizar sus ideas de acuerdo a su propósito, pues solo el 15,56% estaba en esa capacidad, luego de la aplicación del programa Scratch el 60,0% de los estudiantes estaban en la capacidad de organizar sus ideas, más el 40,0% aun no lo hacía.

Respecto al indicador textualiza ideas de acuerdo a los diálogos animados, entre el pretest y el postest no se halló diferencias pues el 100,0% de los estudiantes lograr diseñar diálogos animados según las temáticas. Respecto a la mantención del tema evitando vacíos de información antes en del uso del programa la totalidad de estudiantes cumplían con este ítem, sin embargo luego de la aplicación del software el 95,56% continua manteniendo el tema de vacíos de información; de forma similar el comportamiento se mantiene en cuanto a la presentación de una secuencia lógica y temporal pues el 95,56% de los estudiantes antes del uso del programa Scratch,

mientras que después del uso del Scratch esta cifra disminuye a 84,44% y solo el 15,56% no presenta una secuencia lógica y temporal. En cuanto al uso de un vocabulario adecuado para la comunicación se observa una disminución del 8,89%; luego de la aplicación del programa, siendo esta la razón que posibilitó este cambio.

En cuanto al indicador reflexiona sobre forma, contenido y contexto de sus diálogos animados no se ha encontrado diferencias pues en el estudio la totalidad de estudiantes cumple con esta actividad. Ergo, se ha observado que los estudiantes luego del uso del programa Scratch han elevado de 22,22% a 97,78% el examen de adecuación del dialogo animado con el propósito; casi de similar comportamiento se puede observar en el ítem corrección y mantenimiento de tema evitando repeticiones se eleva del 11,1% a un 84,4% y respecto a la actividad explica la organización de sus ideas en el dialogo animado se ha mejorado del 6,7% a un 46,7%.

Sobre la dimensión planificación de la producción escrita de diálogos animados los resultados comparativos registrados en la tabla N° 10 indican que durante el pretest el 62,2% de los estudiantes se encontraban en el nivel de inicio, el 13,3% en el nivel de proceso y tan solo el 24,5% de los mismos lograban la actividad; luego de la aplicación del programa, los resultados son muy alentadores puesto que el 100,0% de los participantes alcanzaron a planificar la producción escrita de sus diálogos animados.

Respecto a la teatralización de ideas de acuerdo a los diálogos animados donde se requiere cierto manejo de información; los resultados del estudio consideran el manejo de información que le permita elaborar contenidos y actividades se ha conseguido que haya una mejora significativa, como también lo afirma en sus conclusiones Cervera, J. (2009), referido al rendimiento escolar en matemáticas, indica que en la elaboración de contenidos y actividades el uso de animaciones y videos pueden activar los sentidos de manera que se amplíe la posibilidad de fijar mayor cantidad de información en una sola sesión constituyéndose el material educativo multimedia como una alternativa eficaz para el desarrollo de las capacidades y de las actitudes del área de matemática

En cuanto a la teatralización de ideas de acuerdo a diálogos animados en la tabla N° 11 se puede observar que antes de la aplicación del scratch el 75,6% de los estudiantes se encontraban en el nivel de inicio, el 11,1% en proceso y solo el 13,3% lograba textualizar sus ideas; pero los resultados obtenidos luego de la aplicación del software Scratch mostraron que el 13,3% estaban en el nivel de proceso pero el 86,7% de los estudiantes alcanzaron a textualizar sus ideas de acuerdo a los diálogos animados.

Referente a la reflexión sobre a forma, contenido y contexto de los diálogos animados como podrá observarse en la tabla N° 12; luego del uso del programa Scratch el 84,4% de los estudiantes lograba reflexionar sobre el contenido, la forma y el contexto de sus diálogos, frente al 11,1% que era antes del uso de este aplicativo, asimismo luego de la aplicación del software en estudio se observó que ningún estudiante se quedó en el nivel de inicio, superando este 77,8% que se obtuvo antes del uso del programa.

El efecto de emplear herramientas digitales en el aprendizaje resulta de manera muy positiva en el estudiantes ya que en la actualidad se vive no solo rodeado de tecnología de la información y comunicación sino de herramientas muy específicas aplicadas en el aprendizaje que no solo ayudan sino que el uso de los juegos digitales educativos en general familiarizan tempranamente con las tecnologías de la información y comunicación y los recursos informáticos al servicio del proceso de enseñanza y aprendizaje de manera entretenida y lúdica ya que proporcionan a los niños un mundo al cual quieren manipular y con el cual están ansiosos de experimentar y descubrir como concluye y explica Natalie Jara Kudin en las conclusiones de la tesis influencia del software educativo 'FISHER PRICE: LITTLE PEOPLE DISCOVERY AIRPORT' en la adquisición de las nociones lógico-matemáticas del diseño curricular nacional, en los niños de 4 y 5 años de la I.E.P. Newton Collage. También en la prueba de la hipótesis principal de la presente investigación se empleó la prueba estadística no paramétrica de Wilcoxon para muestras relacionadas con un nivel de significancia del 0,05, luego de la prueba se obtuvo los resultados y entre ellos un valor de probabilidad bastante pequeño y menor al nivel de significancia 0,000; que permite demostrar que el uso del programa Scratch como recurso didáctico; tiene un efecto significativo en la producción de

diálogos animados en los estudiantes de la institución educativa San Luis de Ilo durante el año 2018.

Respecto al indicador que mide la planificación de la producción escrita de diálogos animados, al realizar la prueba estadística no paramétrica de Wilcoxon para muestras relacionadas para mostrar la diferencia entre el antes y el después de la actividad planificación de la producción escrita se ha logrado demostrar que a un nivel de significancia del 0,05 existe una diferencia significativa después de la aplicación del programa Scratch en los estudiantes.

En relación al indicador textualiza ideas de acuerdo a diálogos animados la prueba estadística no paramétrica de Wilcoxon para muestras relacionadas para probar si existe diferencia significativa a un nivel de significancia del 0,05; los resultados indican que luego de la aplicación de la prueba estadística no paramétrica de Wilcoxon para muestras relacionadas se obtuvo un P-value 0,000 valor menor que el nivel de significancia 0,05 lo que significa que si existe un efecto en el estudiante en la teatralización de ideas luego de la aplicación del programa Scratch.

Finalmente lo que se persigue en el proceso de aprendizaje del estudiante es que con el uso de las herramientas digitales pueda desarrollar un aprendizaje muy entretenido y mejor si se trabaja en equipo así como lo exponen en la investigación Scratch y Necesidades Educativas Especiales: Programación para todos; donde Carmen López-Escribano y Rafael Sánchez-Montoya concluyen que esta herramienta posibilita el aprendizaje activo y constructivo lejos del aprendizaje reproductivo y memorístico ya que los estudiantes se sienten protagonistas de su proceso de aprendizaje favoreciendo su auto concepto. Por lo visto en los resultados hallados se puede continuar indicando que cuando se busca demostrar si existe diferencia significativa en el indicador reflexiona la forma, contenido y contexto de los diálogos animados, refiere ; siempre con el nivel de significancia del 0,05 se evidencia que el empleo del software Scratch en los estudiantes del quinto año de primaria de la institución educativa San Luis de Ilo en el año 2018 tiene una diferencia significativa en cuanto a la reflexión sobre la forma, contenido y contexto de los diálogos animados.

CONCLUSIONES

PRIMERA:

Realizada la investigación se concluye que la aplicación del software Scratch como recurso didáctico en el quehacer académico mejora la producción de diálogos animados de los estudiantes del quinto de primaria de la institución educativa San Luis de Ilo en el 2018 esto con un nivel de significación del 0,05, y la prueba estadística no paramétrica de Wilcoxon para muestras.

SEGUNDA:

Los resultados de la investigación han mostrado cifras reveladoras dado que de una situación inicial se muestra que en el pretest de un valor de 24,4% se ha variado con la aplicación del software Scratch; los estudiantes del quinto de primaria de la institución educativa San Luis de Ilo en el 2018 en el ítem planificación de diálogos animados muestran una mejora significativa al elevarse dicho porcentaje a un 100,0%.

TERCERA:

El empleo de la prueba estadística no paramétrica de Wilcoxon para muestras relacionadas ha permitido demostrar que al utilizar el Software Scratch en los estudiantes del quinto de primaria de la institución educativa San Luis de Ilo en el 2018 en el ítem teatralización de ideas de acuerdo a diálogos animados, muestra una diferencia significativa entre el antes y el después, elevándose de un 13,3% a 86,7% para el nivel de logro.

CUARTA:

Luego de la investigación se evidencia una diferencia significativa en el indicador reflexión sobre la forma, contenido y contexto de los diálogos animados de los estudiantes del quinto de primaria de la institución educativa San Luis de Ilo en el 2018; entre el antes y el después del uso del software Scratch ya que se eleva del 11,1% al 84,4%.

SUGERENCIAS

PRIMERA:

Extender de manera gradual el uso del software Scratch en otras áreas curriculares, en base a los resultados obtenidos.

SEGUNDA:

Elaborar un banco de programas de producción con el software Scratch como material educativo para el intercambio con otras instituciones educativas que empleen el programa.

TERCERA:

Fortalecer las capacidades de los docentes en el uso del software a fin de contar con mayor personal que pueda apoyar a los estudiantes en sus quehaceres con este software.

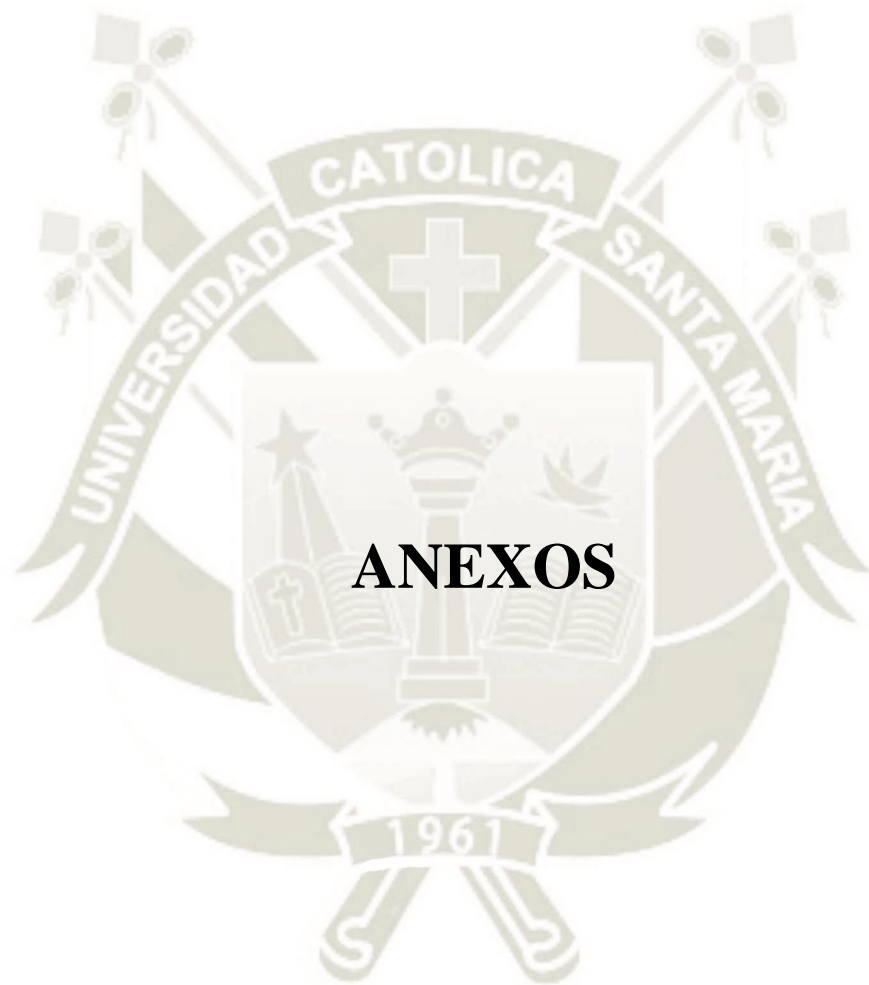
CUARTA:

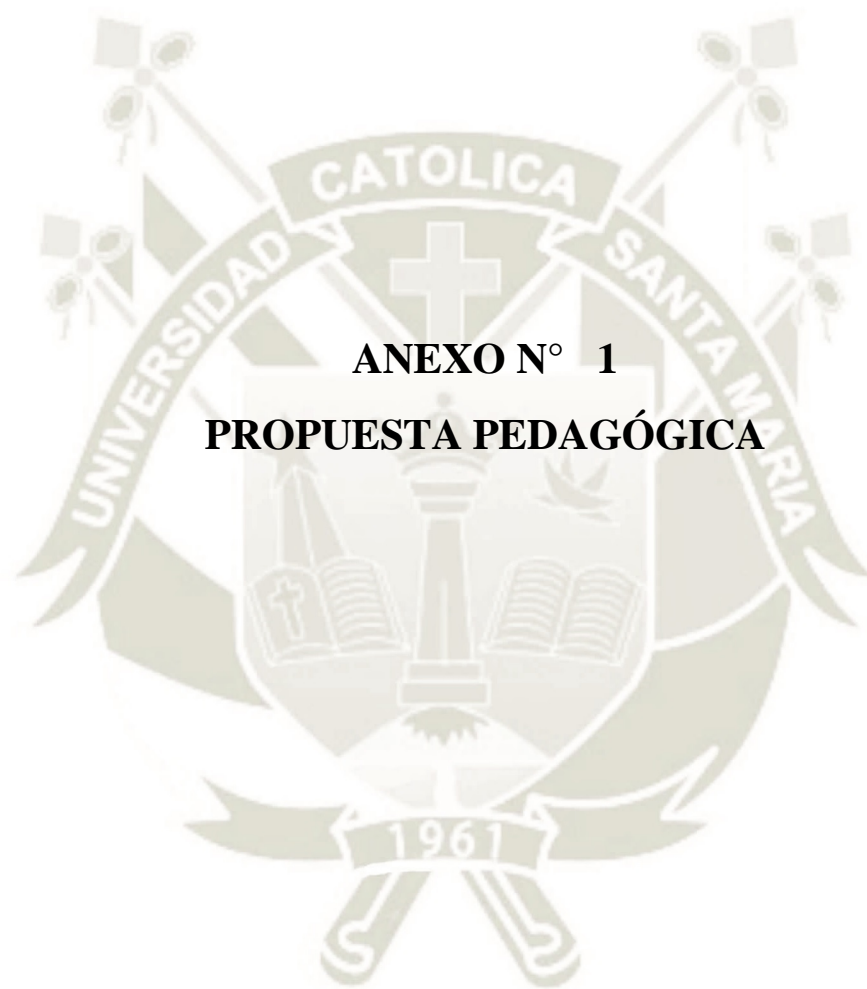
Proponer un evento expositivo con los productos elaborados durante un periodo con alguna área curricular.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Cervera, J. (2009). *Propuesta didáctica basada en el uso del material educativo multimedia para el desarrollo de las capacidades del Área de Matemática en alumnos del 4to grado de educación secundaria*. Tesis para obtener el título de Licenciado en Educación, especialidad Matemática, Computación e Informática. Chiclayo: Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo.
- Frascara, J. (2006). *El diseño de comunicación gráfica*. Buenos Aires: Ediciones Infinito.
- Gates, B. (1997). *Camino al futuro*. 2ª ed. España; McGraw-Hill / Interamericana.
- Jara Kudin, N. (2012). *Influencia del software educativo 'Fisher Price: Little PeopleDiscoveryAirport' en la adquisición de las nociones lógico-matemáticas del diseño curricular nacional, en los niños de 4 y 5 años de la I.E.P Newton College*. Lima: Tesis Licenciada en Educación PUCP.
- López García, J. (2011). *Programación con Scratch. Cuaderno de trabajo dirigido a estudiantes de grados 3° - 6°. 4ª. Ed.* Colombia: Fundación Gabriel Piedrahita Uribe, Giveto Colombia, Motorola Solutions Foundation.
- López-Escribano, C. y Sánchez-Montoya, R. (2012). *Scratch y necesidades educativas especiales: Programación para todos*. España: RED, Revista de Educación a Distancia. Número 34. Consultado el [20/04/2016] en <http://www.um.es/ead/red/34>.
- Peña Gálvez, R. (2001). *Programa y orientaciones metodológicas de computación básicas*. Ciudad de la Habana: Editorial Pueblo y Educación. Citado por Duro Novoa V. (2013). En: El software para la aplicación e interacción con el software educativo. Pág. 3.
- Pons B., D. (2016). *Caso práctico para empezar a programar con Scratch*. Publicaciones Didácticas. N° 70. Accesible en <http://www.seindor.com/publicacionesdidacticas.com/hemeroteca/articulo/070091/articulo-pdf> Consultado el 12 agosto de 2016.

- Ramírez, A. (1997). *Metodología de la investigación científica*. Bogotá, Colombia: Pontificia Universidad Javeriana. Facultad de Estudios Ambientales y Rurales.
- Ramos Matías, M. (2010). *El problema de la lectoescritura en el Perú: Desde la crisis institucional al urgente respeto de la Psicogénesis en el segundo y el tercer ciclo de la EBR*. Tesis de Magíster en comunicaciones. Lima: PUCP.
- Real Academia Española. Consultado el [22/04/2016] En <http://dle.rae.es/srv/fetch?id=DetWqMJ>
- Rodríguez Lamas, R. (2000) *Introducción a la Informática educativa*. La Habana; Instituto Superior Politécnico José A. Echevarría.
- Sánchez, J. (1999). *Construyendo y aprendiendo con el computador*. Santiago de Chile: Universidad de Chile. Consultado el [26/04/2016] En: <http://www.urbe.edu/UDWLibrary/InfoBook.do?id=8008>
- Sánchez-Montoya, R. (2011). *¿Más avance tecnológico implica mayor inclusión? VII Jornadas de Cooperación Educativa con Iberoamérica sobre Educación Especial e Inclusión Educativa*. Octubre, 2011, Montevideo, Uruguay.
- Scratchworld. Historia de Scratch Consultado el [23/04/2016] En: <https://sites.google.com/site/scratchworld10/home/1---que-es-scratch>
- Usman Narváez, S. (2013). *Aplicación de entornos elaborados con herramientas digitales gráficas animadas, para el desarrollo y fortalecimiento de habilidades de pensamiento de orden superior en el área de matemáticas de una institución educativa de la ciudad de Palmira*. Tesis de maestría. Colombia: Universidad Nacional de Colombia - Sede Palmira, Facultad de Ingeniería y Administración. Consultado el [26/04/2016] En: <http://www.bdigital.unal.edu.co/12764/1/7811022.2013.pdf>
- Zúñiga R. D. (2003). *Algunos problemas de análisis en las series animadas contemporáneas*. Colombia: Revista académica de la Federación Latinoamericana de Facultades de Comunicación Social ISSN: 1995 – 6630.





ANEXO N° 1
PROPUESTA PEDAGÓGICA

PROGRAMA SCRATCH PARA MEJORAR LA PRODUCCIÓN DE DIALOGOS ANIMADOS

1. Título:

Utilización del Software Scratch para mejorar el nivel de logro en la producción de diálogos animados, de los estudiantes de 5to grado de educación Primaria en la IEP San Luis de Ilo 2018.

2. Fundamentación del Programa Educativo

Es importante la producción de textos con los estudiantes de primaria, porque así pondrán en juego la competencia de comunicación con los demás. Producir cualquier texto es un proceso dinámico, cognitivo, psicomotor, afectivo y de relaciones sociales.

Por eso presentamos la utilización del software Scratch que permite desarrollar la producción de diálogos animados, en la propuesta de sesiones pedagógicas.

3. Enfoques Transversales

Enfoque búsqueda de la excelencia

Inclusivo o de atención a la diversidad

4. Competencia

Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.

5.-Capacidad:

- Planifica la producción escrita de diálogos animados
- Textualiza ideas de acuerdo a los diálogos animados de la escritura
- Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de sus diálogos animados

6.-Desempeño

Escribe diálogos con algunos elementos complejos y con diversas temáticas a partir de sus conocimientos previos y en base a otras fuentes de información.

7.-Programación Académica

N°	NOMBRE DE SESIÓN
01	Creando Diálogos
02	Dialogando sobre nuestra querida mamá
03	Conversando sobre nuestra querido padre
04	Platicando sobre la importancia del agua
05	Dialogando sobre la importancia de nuestra bandera
06	Conversando sobre nuestra riqueza marina
07	Dialogando sobre la proclamación de nuestra independencia
08	Creando Diálogos sobre sus vacaciones de medio año
09	Platicando sobre Santa Rosa de Lima
10	Dialogando sobre el día de la paz

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

DATOS INFORMATIVOS					
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	“San Luis”	GRADO	5to	SECCIÓN	
ÁREA	Comunicación	TRIMESTRE	I	DURACIÓN	90min
DOCENTE	Rogelio Díaz Alarcón Carmen Rosa Loayza Florentino			FECHA	Abril
NOMBRE DE LA SESIÓN	Escribimos diversos de diálogos animados				
PROPOSITO DE LA SESIÓN	Escribimos diálogos utilizando el programa Scratch .				
COMPETENCIA	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.				
CAPACIDAD	<ul style="list-style-type: none"> - Planifica la producción escrita de diálogos animados - Textualiza ideas de acuerdo a los de la escritura diálogos animados - Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de sus diálogos animados. 				
DESEMPEÑO	<ul style="list-style-type: none"> .-Adecúa el texto a la situación comunicativa -Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada -Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito 				

ACT.	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> -Los alumnos son conducidos al Aula Computación e Informática de manera ordenada. -Se realiza las indicaciones para el desarrollo de la clase. Se presenta un video y se comenta sobre el Diálogo https://www.youtube.com/watch?v=Lfafxv_CxcE -El docente realiza las siguientes interrogantes: ¿Qué es un diálogo? ¿Qué tipo de diálogo hay? -Luego se reflexiona sobre las respuestas dadas, y se pregunta a los alumnos. -¿La importancia de los diálogos? -¿Cuál es la diferencia entre un dialogo oral y escrito? 	<ul style="list-style-type: none"> - Proyector - Video 	10
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> -Presentamos el propósito de la sesión: Escribimos diálogos utilizando el programa Scratch. -Se presenta a través del proyector un ejemplo de dialogo realizado en el programa Scratch. -El profesor explica cómo se va a desarrollar la actividad en Scratch -Planificamos la escritura de un diálogo ¿A quién va dirigido el diálogo?, ¿Personajes? Qué tema? -El docente interrelaciona los procedimientos ejecutados por cada alumno en la determinación de los resultados de la actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> -Diálogo a mamá -Programa Scratch 	70

	-Los alumnos ingresan a Scratch y realizan un diálogo entre dos personas. Por último cada alumno presenta lo que ha realizado.		
CIERRE	-Se evaluará en todo el desarrollo de la clase -Los alumnos responden a preguntas: ¿Qué les pareció elaborar diálogos en programa Scratch? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultades tuvieron?	-Ficha de observación	10



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

DATOS INFORMATIVOS					
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	“San Luis”	GRADO	5to	SECCIÓN	
ÁREA	Comunicación	TRIMESTRE	I	DURACIÓN	90min
DOCENTE	Rogelio Díaz Alarcón Carmen Rosa Loayza Florentino			FECHA	Mayo
NOMBRE DE LA SESIÓN	Escribimos diálogos animados sobre nuestra querida mamá				
PROPOSITO DE LA SESIÓN	Escribe diálogos animados sobre nuestra querida mamá utilizando el programa Scratch.				
COMPETENCIA	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.				
CAPACIDAD	<ul style="list-style-type: none"> - Planifica la producción escrita de diálogos animados - Textualiza ideas de acuerdo a los de la escritura diálogos animados - Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de sus diálogos animados. 				
DESEMPEÑO	<ul style="list-style-type: none"> .-Adecúa el texto a la situación comunicativa -Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada -Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito 				

ACT.	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> -Observamos el video https://youtu.be/_kaszchYUPE -Dialogamos sobre lo que ocurrió en el video y la actitud de la mamá gallina. -El maestro pregunta, ¿Qué consejos te da tu mamita en casa? ¿Cumples las indicaciones de tu mamá?, ¿Cuéntame si alguna vez no obedeciste a mamá? ; ¿Crees que es importante la tarea de las madres en nuestra sociedad? ¿Por qué? 	<ul style="list-style-type: none"> - Proyector - Video 	10
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Presentamos el propósito de la sesión: Escribimos diálogos a mamá programa Scratch. -Presentamos un diálogo como ejemplo; se lee y analiza. -Planificamos la escritura de un nuevo diálogo a mamá: ¿A quién va dirigido el diálogo?, ¿Personajes? Qué tema? -Escribe los guiones de sus personajes. -Ingresa al programa Scratch -habilita sus personajes y sus respectivos guiones -Se descarga y expone la producción 	<ul style="list-style-type: none"> -Diálogo a mamá -Programa Scratch 	70
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> -Se evaluará en todo el desarrollo de la clase -Los alumnos responden a preguntas: ¿Qué les pareció elaborar diálogos en programa Scratch? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultades tuvieron? 	<ul style="list-style-type: none"> -Ficha de observación 	10

+
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

DATOS INFORMATIVOS					
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	“San Luis”	GRADO	5to	SECCIÓN	
ÁREA	Comunicación	TRIMESTRE	II	DURACIÓN	90min
DOCENTE	Rogelio Díaz Alarcón Carmen Rosa Loayza Florentino			FECHA	Junio
NOMBRE DE LA SESIÓN	Conversando sobre nuestra querido padre				
PROPOSITO DE LA SESIÓN	Escribimos diálogos a papá, utilizando el programa Scratch.				
COMPETENCIA	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.				
CAPACIDAD	<ul style="list-style-type: none"> - Planifica la producción escrita de diálogos animados - Textualiza ideas de acuerdo a los de la escritura diálogos animados - Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de sus diálogos animados 				
DESEMPEÑO	<ul style="list-style-type: none"> .-Adecúa el texto a la situación comunicativa .-Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada .-Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 				

ACT.	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> -Observamos el video : https://youtu.be/mBa8isndU_s -Dialogamos sobre lo que ocurrió en el video y la actitud del padre y el hijo. -El maestro pregunta, ¿Qué consejos te da tu padre en casa? ¿Qué admiras de tu padre? ¿Qué te gustaría que cambie tu padre? ¿Por qué? 	<ul style="list-style-type: none"> - Proyector - Video 	10
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Presentamos el propósito de la sesión: Escribimos diálogos a papá utilizando el programa Scratch... -Presentamos un diálogo como ejemplo; se lee y analiza. -Planificamos la escritura de un nuevo diálogo a papá: ¿A quién va dirigido el diálogo?, ¿Personajes? Qué tema? --Escribe los guiones de sus personajes. -Ingresa al programa Scratch -habilita sus personajes y sus respectivos guiones. -Se descarga y expone la producción. 	<ul style="list-style-type: none"> -Diálogo sobre papá. -Programa Scratch 	70
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> -Se evaluará en todo el desarrollo de la clase -Los alumnos responden a preguntas: ¿Que les pareció elaborar diálogos en programa Scratch? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultades tuvieron? 	<ul style="list-style-type: none"> -Ficha de observación 	10

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

DATOS INFORMATIVOS					
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	“San Luis”	GRADO	5to	SECCIÓN	
ÁREA	Comunicación	TRIMESTRE	II	DURACIÓN	90min
DOCENTE	Rogelio Díaz Alarcón Carmen Rosa Loayza Florentino			FECHA	Junio
NOMBRE DE LA SESIÓN	Platicando sobre la importancia del agua				
PROPOSITO DE LA SESIÓN	Escribimos diálogos sobre la importancia del agua. Utilizando el programa Scratch. .				
COMPETENCIA	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.				
CAPACIDAD	<ul style="list-style-type: none"> - Planifica la producción escrita de diálogos animados - Textualiza ideas de acuerdo a los de la escritura diálogos animados - Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de sus diálogos animados 				
DESEMPEÑO	<ul style="list-style-type: none"> .-Adecúa el texto a la situación comunicativa -Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada -Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito 				

ACT.	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> -Observamos el video https://youtu.be/7HD_1K5XzMA -Dialogamos sobre lo que observamos en el video. -El maestro pregunta, ¿cuál es el ciclo del agua? ¿Qué recomendaciones debemos tomar en cuenta para cuidar el agua? ¿Qué pasará en el futuro sino cuidamos el agua? 	<ul style="list-style-type: none"> - Proyector - Video 	10
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Presentamos el propósito de la sesión: Escribimos diálogos sobre la importancia del agua. Utilizando el programa Scratch. -Presentamos un video https://youtu.be/S_SaCPa1Zkg -Analizamos lo observado. -Planificamos la escritura de un nuevo diálogo sobre la importancia del cuidado del agua. ¿A quién va dirigido el diálogo?, ¿Personajes? ¿Qué tema? -Escribe los guiones de sus personajes. -Ingresa al programa Scratch -habilita sus personajes y sus respectivos guiones -Se descarga y expone la producción 	<ul style="list-style-type: none"> -Dialogo sobre importancia del agua. -Programa Scratch 	70
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> -Se evaluará en todo el desarrollo de la clase -Los alumnos responden a preguntas: ¿Que les pareció elaborar diálogos en programa Scratch? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultades tuvieron? 	<ul style="list-style-type: none"> -Ficha de observación 	10

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

DATOS INFORMATIVOS					
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	“San Luis”	GRADO	5to	SECCIÓN	
ÁREA	Comunicación	TRIMESTRE	II	DURACIÓN	90min
DOCENTE	Rogelio Díaz Alarcón Carmen Rosa Loayza Florentino			FECHA	Junio
NOMBRE DE LA SESIÓN	Dialogando sobre la importancia de nuestra bandera				
PROPOSITO DE LA SESIÓN	Escribimos diálogos sobre el día de la bandera utilizando el programa Scratch. .				
COMPETENCIA	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.				
CAPACIDAD	<ul style="list-style-type: none"> - Planifica la producción escrita de diálogos animados - Textualiza ideas de acuerdo a los de la escritura diálogos animados - Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de sus diálogos animados 				
DESEMPEÑO	<ul style="list-style-type: none"> .-Adecúa el texto a la situación comunicativa -Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada -Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito 				

ACT.	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> -Observamos el video https://youtu.be/WVrJFhNJF70 -Dialogamos sobre lo que ocurrió en el video. -El maestro pregunta, Cuando conocemos la historia ¿Qué sentimiento nos embarga hacia nuestra bandera y nuestros héroes?, ¿Si estuvieras en ese momento, cuál sería tu actitud? ¿Por qué? 	<ul style="list-style-type: none"> - Proyector - Video 	10
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Presentamos el propósito de la sesión: Escribimos diálogos sobre el día de la bandera utilizando el programa Scratch -Planificamos la escritura de un nuevo diálogo: ¿A quién va dirigido el diálogo?, ¿Personajes? Qué tema? -Escribe los guiones de sus personajes. -Ingresa al programa Scratch -habilita sus personajes y sus respectivos guiones -Se descarga y expone la producción 	<ul style="list-style-type: none"> -Dialogo sobre nuestra bandera. -Programa Scratch 	70
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> -Se evaluará en todo el desarrollo de la clase Los alumnos responden a preguntas: ¿Qué les pareció elaborar diálogos en programa Scratch? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultades tuvieron? 	<ul style="list-style-type: none"> -Ficha de observación 	10

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

DATOS INFORMATIVOS					
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	“San Luis”	GRADO	5to	SECCIÓN	
ÁREA	Comunicación	TRIMESTRE	I	DURACIÓN	90min
DOCENTE	Rogelio Díaz Alarcón Carmen Rosa Loayza Florentino			FECHA	Mayo
NOMBRE DE LA SESIÓN	Conversando sobre nuestra riqueza marina				
PROPOSITO DE LA SESIÓN	Escribimos diálogos sobre el cuidado de nuestra riqueza marina utilizando el programa Scratch.				
COMPETENCIA	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.				
CAPACIDAD	<ul style="list-style-type: none"> - Planifica la producción escrita de diálogos animados - Textualiza ideas de acuerdo a los de la escritura diálogos animados - Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de sus diálogos animados 				
DESEMPEÑO	<ul style="list-style-type: none"> .-Adecúa el texto a la situación comunicativa -Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada -Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 				

ACT.	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>-El docente presenta a los alumnos un video sobre la contaminación del mar y sus consecuencias. https://youtu.be/3bx9UOcFI9A https://youtu.be/QYPS6gikv2w</p> <p>-Reflexionamos y dialogamos. -El maestro pregunta, ¿Quiénes viven en nuestro mar? ¿Qué provoca la contaminación del mar? ¿Porque no cuidamos nuestro mar? ¿Porque no valoramos la vida de los seres que viven en el mar?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Proyector - Video 	10
DESARROLLO	<p>- Presentamos el propósito de la sesión: Escribimos diálogos sobre el cuidado de nuestra riqueza marina utilizando el programa Scratch. Para valorar nuestra riqueza tenemos que conocerla para ello observamos el siguiente video: https://youtu.be/L7X3u3zEUrg --Comentamos el video. -Planificamos la escritura de un nuevo diálogo sobre la riqueza marina: ¿A quién va dirigido el diálogo?, ¿Personajes? Qué tema? --Escribe los guiones de sus personajes. -Ingresa al programa Scratch -habilita sus personajes y sus respectivos guiones -Se descarga y expone la producción</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Dialogo sobre riqueza marina. -Programa Scratch 	70
CIERRE	<p>-Se evaluará en todo el desarrollo de la clase -Los alumnos responden a preguntas: ¿Qué aprendiste sobre la riqueza marina?, ¿Que les pareció elaborar diálogos en programa Scratch? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultades tuvieron?</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Ficha de observación 	10

OS INFORMATIVOS					
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	“San Luis”	GRADO	5to	SECCIÓN	
ÁREA	Comunicación	TRIMESTRE	II	DURACIÓN	90min
DOCENTE	Rogelio Díaz Alarcón Carmen Rosa Loayza Florentino			FECHA	Julio
NOMBRE DE LA SESIÓN	Dialogando sobre la proclamación de nuestra independencia				
PROPOSITO DE LA SESIÓN	Escribimos diálogos sobre la proclamación de nuestra independencia utilizando el programa Scratch. .				
COMPETENCIA	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.				
CAPACIDAD	<ul style="list-style-type: none"> - Planifica la producción escrita de diálogos animados - Textualiza ideas de acuerdo a los de la escritura diálogos animados - Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de sus diálogos animados 				
DESEMPEÑO	<ul style="list-style-type: none"> .-Adecúa el texto a la situación comunicativa -Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada -Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 				

ACT.	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> -Observamos el video: https://youtu.be/AyP7TAOOQoc -Dialogamos sobre lo que ocurrió en el video y la actitud de los alumnos al escenificar la proclamación de la independencia.. -El maestro pregunta, ¿Cuándo recordamos la proclamación de nuestra independencia?, ¿Qué personajes resaltaron en la escenificación?, ¿Es importante la libertad? ¿Cuéntame que sabes de Don José de San Martín?; ¿Crees que es importante conocer hechos de nuestra independencia? ¿Por qué? 	<ul style="list-style-type: none"> - Proyector - Video 	10
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Presentamos el propósito de la sesión: Escribimos diálogos sobre la proclamación de nuestra independencia utilizando el programa Scratch. . -Presentamos un diálogo como ejemplo; se lee y analiza. -Planificamos la escritura de un nuevo diálogo sobre la Proclamación de nuestra Independencia? -¿A quién va dirigido el diálogo?, ¿Personajes? Qué tema? --Escribe los guiones de sus personajes. -Ingresa al programa Scratch -habilita sus personajes y sus respectivos guiones -Se descarga y expone la producción. 	<ul style="list-style-type: none"> -Dialogo sobre Proclamación de la Independencia -Programa Scratch 	70
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> -Se evaluará en todo el desarrollo de la clase - Los alumnos responden a preguntas: ¿Que les pareció elaborar diálogos en programa Scratch? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultades tuvieron? 	<ul style="list-style-type: none"> -Ficha de observación 	10

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

DATOS INFORMATIVOS					
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	“San Luis”	GRADO	5to	SECCIÓN	
ÁREA	Comunicación	TRIMESTRE	II	DURACIÓN	90min
DOCENTE	Rogelio Díaz Alarcón Carmen Rosa Loayza Florentino			FECHA	Agosto
NOMBRE DE LA SESIÓN	Creando Diálogos sobre sus vacaciones de medio año				
PROPOSITO DE LA SESIÓN	Escribimos diálogos sobre sus vacaciones de medio año, utilizando el programa Scratch. .				
COMPETENCIA	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.				
CAPACIDAD	<ul style="list-style-type: none"> - Planifica la producción escrita de diálogos animados - Textualiza ideas de acuerdo a los de la escritura diálogos animados - Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de sus diálogos animados 				
DESEMPEÑO	<ul style="list-style-type: none"> .-Adecúa el texto a la situación comunicativa -Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada -Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 				

ACT.	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> -Se muestra los diálogos producidos anteriormente utilizando el programa Scratch. -Conversamos sobre todos los diálogos producidos anteriormente utilizando el programa Scratch. -Se les pregunta sobre ¿Cómo fueron sus vacaciones de medio año? -¿Podrán realizar diálogos sobre sus vacaciones utilizando el programa Scratch? 	<ul style="list-style-type: none"> - Proyector - Video 	10
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Presentamos el propósito de la sesión: Escribimos diálogos sobre sus vacaciones de medio año, utilizando el programa Scratch. . . -Los alumnos son conducidos al Aula de Computación e informática de manera ordenada. -El profesor explica cómo se va a desarrollar la actividad en Scratch -Planificamos la escritura de un nuevo diálogo ¿A quién va dirigido el diálogo?, ¿Personajes? Qué tema? -El docente interrelaciona los procedimientos ejecutados por cada alumno en la determinación de los resultados de la actividad. -Los alumnos ingresan a Scratch y realizan un dialogo entre dos personas. Por último cada alumno presenta lo que ha realizado. 	<ul style="list-style-type: none"> -Dialogo sobre vivencias vacaciones medio año Programa Scratch 	70
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> -Se evaluará en todo el desarrollo de la clase - Los alumnos responden a preguntas: ¿Que les pareció elaborar diálogos en programa Scratch? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultades tuvieron? 	<ul style="list-style-type: none"> -Ficha de observación 	10

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

DATOS INFORMATIVOS					
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	“San Luis”	GRADO	5to	SECCIÓN	
ÁREA	Comunicación	TRIMESTRE	II	DURACIÓN	90min
DOCENTE	Rogelio Díaz Alarcón Carmen Rosa Loayza Florentino			FECHA	Agosto
NOMBRE DE LA SESIÓN	Platicando sobre Santa Rosa de Lima				
PROPOSITO DE LA SESIÓN	Escribimos diálogos sobre santa Rosa de Lima utilizando el programa Scratch. .				
COMPETENCIA	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.				
CAPACIDAD	<ul style="list-style-type: none"> - Planifica la producción escrita de diálogos animados - Textualiza ideas de acuerdo a los de la escritura diálogos animados - Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de sus diálogos animados 				
DESEMPEÑO	<ul style="list-style-type: none"> .-Adecúa el texto a la situación comunicativa -Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada -Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito 				

ACT.	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> -Observamos el video https://www.youtube.com/watch?v=N_-SAL7Zel8 https://www.youtube.com/watch?v=Z4tR4CACP3s -Dialogamos sobre el video observado -El maestro pregunta, ¿cuántos personajes dialogan en el video? ¿Quién fue santa Rosa de Lima? ; ¿Qué virtudes practicó Santa Rosa de Lima? ¿Qué virtudes puedes practicar imitando a Santa Rosa de Lima? 	- Video	10
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Presentamos el propósito de la sesión: Escribimos diálogos sobre Santa Rosa de Lima utilizando el programa Scratch. Escribimos diálogos sobre Santa Rosa de Lima utilizando el programa Scratch. . -Planificamos la escritura de un nuevo diálogo: ¿A quién va dirigido el diálogo?, ¿Personajes? Qué tema? --Escribe los guiones de sus personajes. -Ingresa al programa Scratch -habilita sus personajes y sus respectivos guiones -Se descarga y expone la producción. 	<ul style="list-style-type: none"> -Dialogo sobre vida y virtudes de santa Rosa de Lima. -Programa Scratch 	70
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> -Se evaluará en todo el desarrollo de la clase - Los alumnos responden a preguntas: ¿Que les pareció elaborar diálogos en programa Scratch? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultades tuvieron? 	-Ficha de observación	10

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

DATOS INFORMATIVOS					
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	“San Luis”	GRADO	5to	SECCIÓN	
ÁREA	Comunicación	TRIMESTRE	III	DURACIÓN	90min
DOCENTE	Rogelio Díaz Alarcón Carmen Rosa Loayza Florentino			FECHA	Setiembre
NOMBRE DE LA SESIÓN	Dialogando sobre el día de la paz				
PROPOSITO DE LA SESIÓN	Escribimos diálogos sobre el día de la paz utilizando el programa Scratch. .				
COMPETENCIA	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.				
CAPACIDAD	<ul style="list-style-type: none"> - Planifica la producción escrita de diálogos animados - Textualiza ideas de acuerdo a los de la escritura diálogos animados - Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de sus diálogos animados 				
DESEMPEÑO	<ul style="list-style-type: none"> .-Adecúa el texto a la situación comunicativa -Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada -Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 				

ACT.	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> -Escuchan la lectura: El niño que insultaba demasiado -Dialogamos sobre lo narrado en la lectura que ocurrió en el video y la actitud de la mamá gallina. -El maestro pregunta, ¿Qué es lo malo que hacia el niño? ¿Por qué insultaba? ¿Cómo cambio de actitud? ¿Alguna vez has insultado? Si la respuesta es sí, responde ¿Qué te impulsó a hacerlo?, ¿Crees que existe paz en las personas que insultan? ¿Qué es la paz? 	- Lectura “El niño que insultaba demasiado”	10
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Presentamos el propósito de la sesión: Escribimos diálogos sobre el día de la paz utilizando el programa Scratch -Resaltamos diálogos observados en la lectura. -Planificamos la escritura de un nuevo diálogo a la paz: ¿A quién va dirigido el diálogo?, ¿Personajes? Qué tema? ---Escribe los guiones de sus personajes. -Ingresa al programa Scratch -habilita sus personajes y sus respectivos guiones -Se descarga y expone la producción 	<ul style="list-style-type: none"> -Dialogo a la paz. -Programa Scratch 	70
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> -Se evaluará en todo el desarrollo de la clase - Los alumnos responden a preguntas: ¿Qué les pareció elaborar diálogos en programa Scratch? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultades tuvieron? 	-Ficha de observación	10



ANEXO N° 2
VALIDACION DEL INSTRUMENTO DE EVALUACION

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Baltazar Rolando Retamozo Quintanilla, Identificado con
DNI N° 04625989, de profesión
Dr. en Ciencias de la Educación, ejerciendo actualmente
como Director de la Unidad de Investigación en la Institución
Universidad José Carlos Mariátegui


Por medio de la presente dejo constancia que he revisado con fines de Validación del
Instrumento (Ficha de Observación), variable Producción de Diálogos Animados, a los
efectos de su aplicación a los sujetos de la muestra poblacional del trabajo de investigación
titulado:

**RELACION EN EL USO DEL SOFTWARE SCRATCH Y LA PRODUCCIÓN DE DIALOGOS ANIMADOS, DE
LOS ESTUDIANTES DE 6TO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA EN LA I. E.P. "SAN LUIS" PROVINCIA DE
ILO - MOQUEGUA 2016.**

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	Apreciación cualitativa			
	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Coherencia de ítems				✓
Alcance de contenidos				✓
Redacción de los ítems				✓
Claridad y precisión				✓
Pertinencia de las variables con los indicadores				✓
Presentación de la ficha de observación				✓

Ilo, 10 de setiembre de 2016


Firma del responsable de la validación

Nombre y apellido... Baltazar Rolando Retamozo Quintanilla

DNI: N°... 04625989.....

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO


TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: RELACION EN EL USO DEL SOFTWARE SCRATCH Y LA PRODUCCIÓN DE DIALOGOS ANIMADOS, DE LOS ESTUDIANTES DE STO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA EN LA I. E.P. "SAN LUIS" PROVINCIA DE ILO – MOQUEGUA 2016.

INSTRUCCIONES

Marque en cada casilla una (x) el aspecto cualitativo que le parece que cumple cada ítem, según los criterios que a continuación se detallan: a= Eliminar / b= Cambiar / c= Mejorar / d= Bueno / e= Excelente

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

	PRODUCE DIÁLOGOS ANIMADOS	CRITERIOS					OBSERVACIONES
		a	b	c	d	e	
	A. PLANIFICA LA PRODUCCIÓN ESCRITA DE DIÁLOGOS ANIMADOS						
1	Elige de manera libre el tema de diálogo a trabajar					✓	
2	Selecciona los recursos textuales para los diálogos					✓	
3	Propone de manera libre un plan de diálogo					✓	
4	Organiza sus ideas de acuerdo con su propósito comunicativo					✓	
	B. TEXTUALIZA LAS IDEAS DE LOS DIÁLOGOS ANIMADOS PLANIFICADOS						
5	Diseña tipos de diálogos animados según temáticas					✓	
6	Mantiene el tema evitando repeticiones o vacíos de información					✓	
7	Presenta una secuencia lógica y temporal de los diálogos animados que exhibe					✓	
8	Usa un vocabulario adecuado para la comunicación					✓	
	C. REFLEXIONA SOBRE LA FORMA, CONTENIDO Y CONTEXTO DE SUS DIÁLOGOS ANIMADOS						
9	Revisa el contenido del diálogo animado en relación a lo planificado					✓	
10	Examina la adecuación del diálogo animado con el propósito señalado					✓	
11	Repasa si se mantiene en el tema evitando repeticiones					✓	
12	Explica la organización de sus ideas en el diálogo animado que ha producido					✓	


 Firma del responsable de la validación
 Nombre y apellido... Baltazar Rolando Betanega Quintanilla
 DNI: N°... 04625989.....

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Amésquita Cruz, Sonia Elizabeth, Identificado con
DNI N° 04629473, de profesión
Docente Educación Primaria, ejerciendo actualmente
como Docente de aula, en la Institución
Educativa "Américo Garibaldi Ghersi"

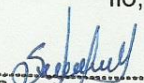
Por medio de la presente dejo constancia que he revisado con fines de Validación del **Instrumento (Ficha de Observación)**, variable **Producción de Diálogos Animados**, a los efectos de su aplicación a los sujetos de la muestra poblacional del trabajo de investigación titulado:

RELACION EN EL USO DEL SOFTWARE SCRATCH Y LA PRODUCCIÓN DE DIALOGOS ANIMADOS, DE LOS ESTUDIANTES DE 5TO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA EN LA I. E.P. "SAN LUIS" PROVINCIA DE ILO – MOQUEGUA 2016.

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	Apreciación cualitativa			
	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Coherencia de Ítems				✓
Alcance de contenidos				✓
Redacción de los Ítems				✓
Claridad y precisión				✓
Pertinencia de las variables con los indicadores				✓
Presentación de la ficha de observación				✓

Ilo, 10 de setiembre de 2016


.....
Sonia Amésquita Cruz
Magister TIC

Firma del responsable de la validación

Nombre y apellido.....Sonia Amésquita Cruz

DNI:N°.....04629473.....

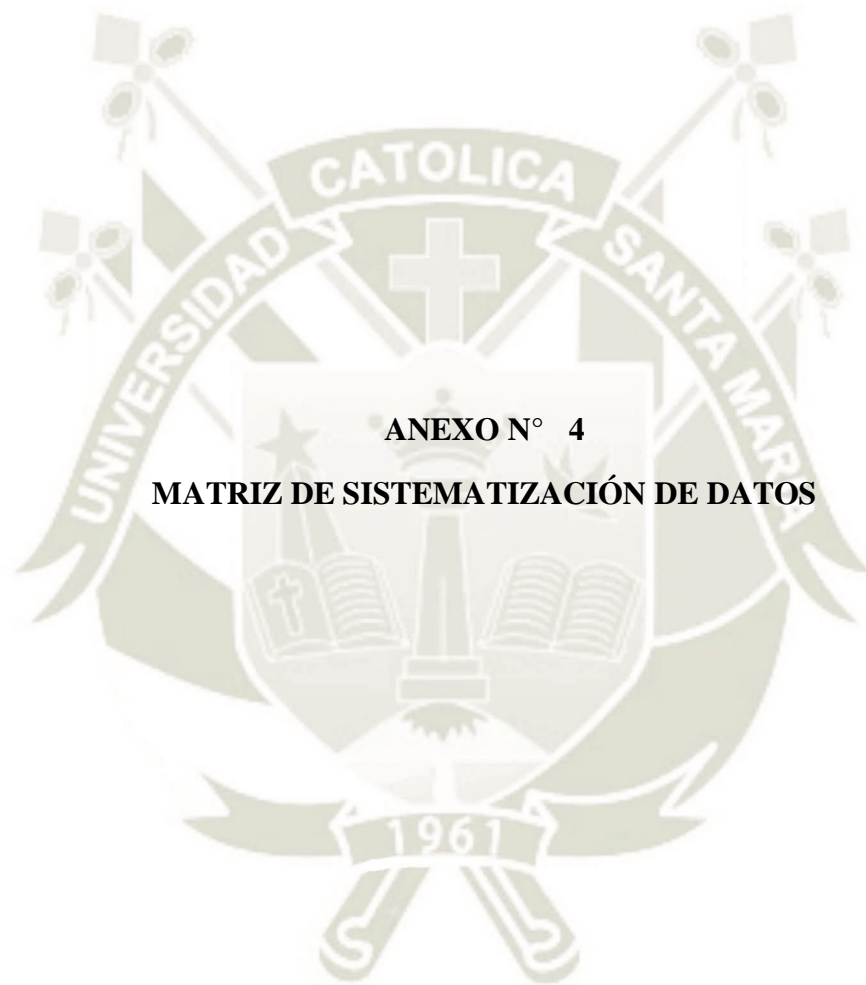


ANEXO N° 3
MATRIZ DE CONSISTENCIA

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Uso del Scratch en la producción de diálogos animados, de los estudiantes de 5to de educación primaria de la Institución Educativa Particular San Luis de Ilo 2018

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES
<p>PROBLEMA GENERAL</p> <p>¿Cuál es el efecto del Programa Scratch como recurso didáctico en la producción diálogos animados de los estudiantes de 5to de educación primaria de la Institución Educativa Particular San Luis Ilo, 2017?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>Determinar que el uso del Software Scratch como recurso didáctico mejora el nivel de logro en la producción diálogos animados, de los estudiantes de quinto de primaria en la Institución Educativa Particular San Luis de Ilo, 2017.</p>	<p>HIPOTESIS SEGÚN VARIABLES:</p> <p>Ho: No Existen diferencias significativas en el pretest y el postest del uso del programa scratch como recurso didáctico, de los estudiantes del quinto de primaria de la Institución Educativa Particular San Luis, de Ilo, 2017.</p> <p>H1: Existen diferencias significativas en el pretest y el postest del uso del programa Scratch como recurso, de los estudiantes del quinto de primaria de la Institución Educativa Particular San Luis, de Ilo, 2017.</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE</p> <p>Uso del Software Scratch</p> <p>INDICADORES</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Manejo Entorno Software Scratch ▪ Etapa de animación ▪ Etapa de inserción de diálogos animados
<p>INTERROGANTES BÁSICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Cuál es el nivel de logro de producción de diálogos animados de los estudiantes de quinto de primaria de la Institución Educativa Particular San Luis, antes de la aplicación del Programa Scratch como recurso didáctico? ▪ ¿Cuál es el nivel de logro de producción de diálogos animados de los estudiantes de quinto de primaria de la Institución Educativa Particular San Luis, después de la aplicación del Programa Scratch como recurso didáctico? ▪ ¿Es posible comparar el nivel de logro de producción de diálogos animados de los estudiantes de quinto de primaria en la de la Institución Educativa Particular San Luis, antes y después de la aplicación del Programa Scratch como recurso didáctico? 	<p>OBJETIVOS ESPECIFICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Precisar el nivel de logro de producción de diálogos animados de los estudiantes de quinto de primaria de la Institución Educativa Particular San Luis, antes de la aplicación del programa Scratch como recurso didáctico. ▪ ¿Establecer el nivel de logro de producción de diálogos animados de los estudiantes de quinto de primaria de la Institución Educativa Particular San Luis, después de la aplicación del programa Scratch como recurso didáctico? ▪ Comparar el nivel de logro de producción de diálogos animados de los estudiantes de quinto de primaria de la Institución Educativa Particular San Luis, antes y después de la aplicación del programa Scratch como recurso didáctico. ▪ 		<p>VARIABLE DEPENDIENTE</p> <p>Producción</p> <p>de diálogos animados</p> <p>INDICADORES</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Planifica la producción escrita de diálogos animados ▪ Textualiza ideas de acuerdo a los diálogos animados de la escritura ▪ Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de sus diálogos animados



ANEXO N° 4

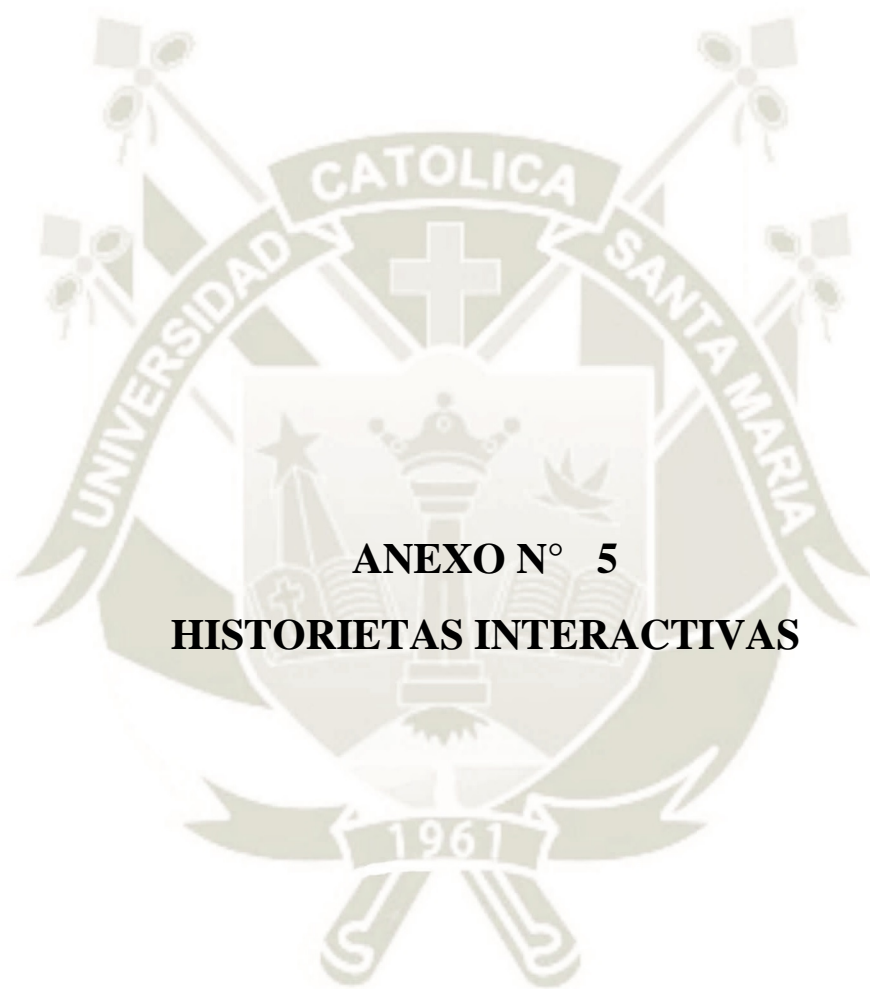
MATRIZ DE SISTEMATIZACIÓN DE DATOS

OBS	A1. Elige de manera libre el tema de la investigación	A2. Selecciona los recursos textuales para las citas	A3. Propone de manera libre un plan de investigación	A4. Organiza sus ideas de acuerdo con un cronograma	A1	A5. Diseña diagramas o mapas de relaciones matemáticas	A6. Mantiene el tema evitando desviarse de la información	A7. Presenta una secuencia lógica de desarrollo	A8. Usa vocabulario adecuado para la comunicación	B1	A9. Revisa el contenido de la investigación con el tutor	A10. Examina la adecuación del idioma al nivel de la investigación	A11. Corrige y mantiene en el tema evitando desviaciones	A12. Explica la organización de sus ideas en la investigación	C1
1	SI	NO	NO	NO	1	SI	SI	SI	SI	1	SI	NO	NO	NO	1
2	SI	NO	NO	NO	1	SI	SI	SI	SI	2	SI	NO	NO	NO	1
3	SI	NO	NO	NO	1	SI	SI	SI	SI	1	SI	NO	NO	NO	1
4	SI	NO	NO	NO	1	SI	SI	NO	SI	1	SI	NO	NO	NO	1
5	SI	NO	NO	NO	1	SI	SI	SI	SI	2	SI	SI	NO	NO	2
6	SI	SI	NO	NO	2	SI	SI	SI	SI	1	SI	NO	NO	NO	1
7	SI	SI	NO	NO	2	SI	SI	SI	SI	2	SI	SI	NO	NO	2
8	SI	NO	NO	NO	1	SI	SI	SI	SI	1	SI	NO	NO	NO	1
9	SI	SI	NO	NO	2	SI	SI	SI	SI	1	SI	NO	NO	NO	1
10	SI	SI	NO	NO	2	SI	SI	SI	SI	1	SI	NO	NO	NO	1
11	SI	NO	NO	NO	1	SI	SI	SI	SI	2	SI	SI	NO	NO	2
12	SI	NO	NO	NO	1	SI	SI	SI	SI	1	SI	NO	NO	NO	1
13	SI	NO	NO	NO	1	SI	SI	SI	SI	1	SI	NO	NO	NO	1
14	SI	SI	NO	NO	2	SI	SI	SI	SI	1	SI	NO	NO	NO	1
15	SI	NO	NO	NO	1	SI	SI	SI	SI	1	SI	NO	NO	NO	1
16	SI	NO	NO	NO	1	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	NO	NO	2
17	SI	NO	NO	NO	1	SI	SI	SI	SI	1	SI	NO	NO	NO	1
18	SI	NO	NO	NO	1	SI	SI	SI	SI	1	SI	NO	NO	NO	1
19	SI	NO	NO	NO	1	SI	SI	SI	SI	1	SI	NO	NO	NO	1
20	SI	NO	NO	NO	1	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	NO	NO	2
21	SI	NO	NO	NO	1	SI	SI	SI	SI	1	SI	NO	NO	NO	1
22	SI	SI	NO	NO	2	SI	SI	SI	SI	1	SI	NO	NO	NO	1

23	SI	NO	NO	NO	1	SI	SI	SI	SI	2	SI	SI	SI	SI	3
24	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	SI	1	SI	NO	NO	NO	1
25	SI	NO	NO	NO	1	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	SI	3
26	SI	SI	SI	NO	3	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	NO	3
27	SI	NO	NO	NO	1	SI	SI	SI	SI	1	SI	NO	NO	NO	1
28	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	SI	1	SI	NO	NO	NO	1
29	SI	NO	NO	NO	1	SI	SI	SI	SI	1	SI	NO	NO	NO	1
30	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	SI	1	SI	NO	NO	NO	1
31	SI	SI	SI	NO	3	SI	SI	SI	SI	1	SI	NO	NO	NO	1
32	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	SI	1	SI	NO	NO	NO	1
33	SI	NO	NO	NO	1	SI	SI	SI	SI	1	SI	NO	NO	NO	1
34	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	SI	1	SI	NO	NO	NO	1
35	SI	NO	NO	NO	1	SI	SI	SI	SI	1	SI	NO	NO	NO	1
36	SI	NO	NO	NO	1	SI	SI	SI	SI	1	SI	NO	NO	NO	1
37	SI	NO	NO	NO	1	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	NO	3
38	SI	NO	NO	NO	1	SI	SI	NO	SI	3	SI	SI	SI	SI	3
39	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	SI	1	SI	NO	NO	NO	1
40	SI	SI	SI	NO	3	SI	SI	SI	SI	1	SI	NO	NO	NO	1
41	SI	SI	SI	NO	3	SI	SI	SI	SI	1	SI	NO	NO	NO	1
42	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	SI	1	SI	NO	NO	NO	1
43	SI	NO	NO	NO	1	SI	SI	SI	SI	1	SI	NO	NO	NO	1
44	SI	NO	NO	NO	1	SI	SI	SI	SI	1	SI	NO	NO	NO	1
45	SI	NO	NO	NO	1	SI	SI	SI	SI	1	SI	NO	NO	NO	1

OBS	B1. Elige de manera libre el tema de diálogo a trabajar	B2. Selecciona los recursos textuales en el aula de diálogo	B3. Propone de manera libre un plan de diálogo	B4. Organiza sus ideas de acuerdo con un propósito	A2	B5. Diseña diálogos en matemáticas	B6. Mantiene el tema evitando vacíos de información	B7. Presenta una secuencia lógica a su discurso	B8. Usa vocabulario de acuerdo a la comunicación	B2	B9. Revisa el contenido del diálogo en el aula de diálogo	B10. Examina la adecuación del diálogo en el aula de diálogo	B11. Corrige y mantiene en el aula de diálogo las correcciones	B12. Explica la organización del discurso en el aula de diálogo	C2
1	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	SI	3
2	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	SI	3
3	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	SI	3
4	SI	SI	SI	NO	3	SI	SI	NO	NO	2	SI	SI	NO	NO	2
5	SI	SI	SI	NO	3	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	NO	3
6	SI	SI	SI	NO	3	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	NO	NO	2
7	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	NO	3
8	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	NO	NO	2	SI	SI	SI	SI	3
9	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	SI	3
10	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	NO	NO	2
11	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	SI	3
12	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	NO	3
13	SI	SI	SI	NO	3	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	SI	3
14	SI	SI	SI	NO	3	SI	NO	NO	SI	2	SI	SI	NO	NO	2
15	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	NO	3
16	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	NO	3
17	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	SI	3
18	SI	SI	SI	NO	3	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	SI	3
19	SI	SI	SI	NO	3	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	NO	3
20	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	SI	3
21	SI	SI	SI	NO	3	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	NO	3
22	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	NO	NO	2	SI	SI	SI	NO	3

23	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	SI	3
24	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	SI	3
25	SI	SI	SI	NO	3	SI	SI	NO	NO	2	SI	SI	SI	SI	3
26	SI	SI	SI	NO	3	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	NO	3
27	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	SI	3
28	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	NO	3
29	SI	SI	SI	NO	3	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	NO	NO	2
30	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	SI	3
31	SI	SI	SI	NO	3	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	NO	3
32	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	SI	3
33	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	NO	3
34	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	NO	NO	2
35	SI	SI	SI	SI	3	SI	NO	NO	SI	2	SI	SI	SI	SI	3
36	SI	SI	SI	NO	3	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	NO	3
37	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	NO	3
38	SI	SI	SI	NO	3	SI	SI	NO	SI	3	SI	SI	SI	SI	3
39	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	SI	3	SI	NO	NO	NO	2
40	SI	SI	SI	NO	3	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	SI	3
41	SI	SI	SI	NO	3	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	NO	3
42	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	SI	3
43	SI	SI	SI	NO	3	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	NO	3
44	SI	SI	SI	NO	3	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	SI	3
45	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	SI	3	SI	SI	SI	NO	3



ANEXO N° 5
HISTORIETAS INTERACTIVAS

