



**Universidad
Católica de
Santa María**

Escuela de Postgrado

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

**Eficiencia del software Pixton en el desarrollo de la competencia “Escribe
diversos tipos de texto en su lengua materna” en los estudiantes del sexto
grado del nivel primario de la Institución Educativa 40630 Virgen
del Carmen. Arequipa, 2024**

Tesis presentada por:

Torres Valdivia, Cesar Augusto

ORCID: 0009-0009-7656-6629

Blaz Cayllahua, Yelka Rosa Amelia

ORCID: 0009-0000-7000-4726

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

Asesora:

Dra. Jaime Zavala, Milena Ketty

ORCID: 0009-0002-7534-6255

Arequipa – Perú

2026

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

Arequipa, 03 de Noviembre del 2025

Dictamen: 013877-C-EPG-2025

Visto el borrador del expediente 013877, presentado por:

2016009751 - TORRES VALDIVIA CESAR AUGUSTO
2018000452 - BLAZ CAYLLAHUA YELKA ROSA AMELIA

Titulado:

**EFICIENCIA DEL SOFTWARE PIXTON EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA ESCRIBE
DIVERSOS TIPOS DE TEXTO EN LENGUA MATERNA EN LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO
DEL NIVEL PRIMARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 40630 VIRGEN DEL CARMEN.
AREQUIPA, 2024**

Nuestro dictamen es:

APROBADO

29315618 - CATERIANO CHAVEZ TATIANA JACQUELINE
DICTAMINADOR



29716020 - CARCAUSTO CORTEZ LIZ CANDY
DICTAMINADOR



29595310 - PEREZ QUINTANILLA CECILIA LOURDES
DICTAMINADOR



Eficiencia del software Pixton en el desarrollo de la competencia Escribe diversos tipos de texto en lengua materna en los estudiantes del sexto grado del nivel primario de la Institución Educativa

INFORME DE ORIGINALIDAD

14%	15%	6%	11%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Católica de Santa María	6%
	Trabajo del estudiante	
2	hdl.handle.net	3%
	Fuente de Internet	
3	repositorio.ucv.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
4	www.162-241-125-80.cprapid.com	1%
	Fuente de Internet	
5	tesis.unap.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
6	repositorio.ucsm.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
7	intef.es	1%
	Fuente de Internet	
8	dspace.unitru.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	

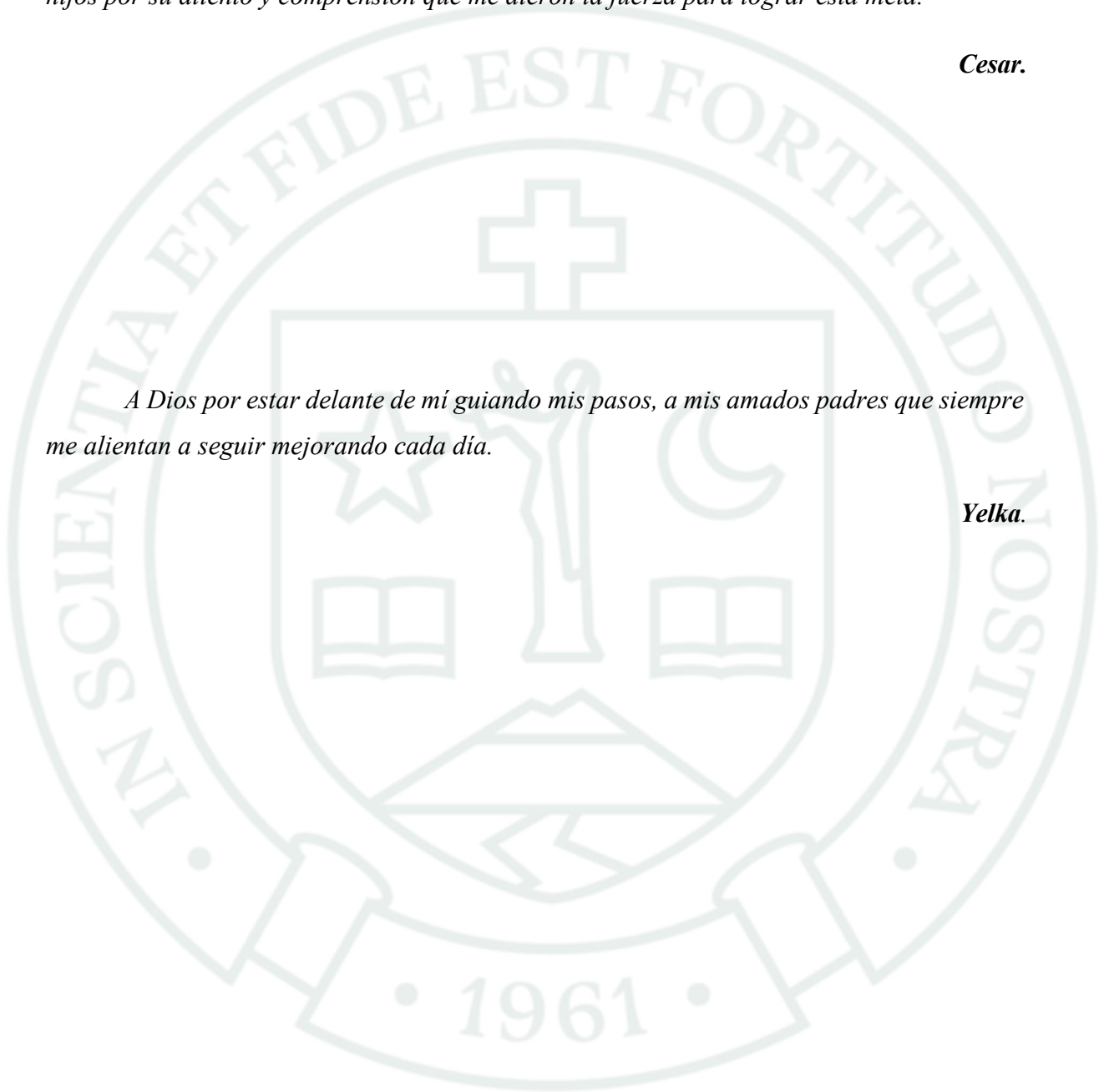
DEDICATORIA

A Dios por sus permanentes bendiciones, a mi familia y en especial a mis queridos hijos por su aliento y comprensión que me dieron la fuerza para lograr esta meta.

Cesar.

A Dios por estar delante de mí guiando mis pasos, a mis amados padres que siempre me alientan a seguir mejorando cada día.

Yelka.



AGRADECIMIENTOS

Agradecemos a la Universidad Católica Santa María por la Beca Maestro 3.0, que nos permitió continuar nuestros estudios de posgrado.

A la Institución Educativa 40630 Virgen del Carmen que nos abrió sus puertas para el desarrollo de la investigación y

A quienes nos han acompañado en este camino para nuestro desarrollo profesional.



RESUMEN

La investigación titulada: Eficiencia del software Pixton en el desarrollo de la competencia “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna” en los estudiantes del sexto grado del nivel primario de la Institución Educativa 40630 Virgen del Carmen. Arequipa, 2024, tuvo como objetivo: Determinar la eficiencia del software Pixton en el desarrollo de la competencia “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna” en los estudiantes del sexto grado del nivel primario de la Institución Educativa 40630 Virgen del Carmen. Arequipa, 2024. En cuanto a la metodología, es una investigación de campo, de enfoque cuantitativo; de nivel explicativa y de diseño pre-experimental. La muestra estuvo conformada por 21 estudiantes; se aplicó la técnica de observación a través del instrumento: Lista de Cotejo. Los resultados demostraron que el software Pixton es eficiente en el desarrollo de la competencia “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna” en los estudiantes, ya que en la prueba t de Student se obtuvo un valor $p=0.0311 < 0.05$. Así, antes de la aplicación del software Pixton el 81% de los estudiantes se encontraba en nivel de inicio de desarrollo de la competencia mencionada, obteniendo un promedio desaprobado (7 puntos); en tanto que después de la aplicación del software, el 90% de estudiantes alcanzaron algún nivel de logro (esperado o destacado), obteniendo un promedio alto (17 puntos); así, el incremento fue significativo con respecto a la pre prueba. Se concluye que con la aplicación del software Pixton se ha mejorado el desarrollo de esta competencia “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna” en los estudiantes.

Palabras Claves: escribe textos, lengua materna, software Pixton

ABSTRACT

The research project, titled "Efficiency of Pixton Software in Developing the Competency "Writes Various Types of Texts in Their Mother Tongue" in Sixth-Grade Students at the Virgen del Carmen Educational Institution No. 40630, Arequipa, 2024," aimed to determine the efficiency of Pixton software in developing the competency "Writes Various Types of Texts in Their Mother Tongue" in sixth-grade students at the Virgen del Carmen Educational Institution No. 40630, Arequipa, 2024. Methodologically, it was a field study with a quantitative approach, an explanatory level, and a pre-experimental design. The sample consisted of 21 students, and the observation technique was applied using a checklist as the data collection instrument. The results demonstrated that Pixton software is effective in developing the competency "Writes Various Types of Texts in Their Mother Tongue" in students, as the Student's t-test yielded a p-value of $0.0311 < 0.05$. Before the application of Pixton software, 81% of students were at the beginning level of development of this competency, obtaining a failing average score (7 points). After the software application, 90% of students reached some level of achievement (expected or outstanding), obtaining a high average score (17 points). This increase was significant compared to the pre-test. It is concluded that the application of Pixton software has improved the development of this competency "Writes Various Types of Texts in Their Mother Tongue" in students.

Keywords: Writes texts, native language, Pixton software

ÍNDICE

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTOS

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCIÓN 1

HIPÓTESIS 4

OBJETIVOS 5

CAPITULO I

MARCO TEÓRICO

1. Marco teórico conceptual	6
1.1 El software Pixton	6
1.1.1 Definiciones del software Pixton.....	6
1.1.2 Principales funcionalidades del software Pixton.....	7
1.1.3 Estructura y navegación en la plataforma Pixton.....	8
1.1.4 Metodología de aplicación del software Pixton	10
1.2 Tipos de textos que se pueden trabajar a través de las historietas.....	11
1.2.1 Textos descriptivos	11
1.2.2 Textos expositivos	12
1.2.3 Textos narrativos	12
1.2.4 Textos argumentativos.....	12
1.3 Competencia escribe diversos tipos de textos en lengua materna.....	12
1.3.1 La producción de textos: Definiciones e importancia.....	12
1.3.2 Definiciones de la competencia “Escribe diversos tipos de textos en lengua materna”	13
1.3.3 Capacidades de la competencia “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna”	14
1.3.4 Desempeños sexto grado de primaria.....	15
1.3.5 Etapas de la competencia “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna”	16
1.4 Implicancias pedagógicas de la utilización del software Pixton en el nivel primario...	19
1.5 Teorías y enfoques pedagógicos relevantes que fundamenten el desarrollo de la investigación	20

2. Análisis de los antecedentes investigativos	21
2.1 Antecedentes internacionales	21
2.2 Antecedentes nacionales.....	22
2.3 Antecedentes Locales.....	24

CAPITULO II

METODOLOGÍA

1. Tipo, nivel y diseño de Investigación.....	25
2. Análisis de Variables.....	26
3. Técnicas, instrumentos y materiales de verificación.....	27
4. Campo de Verificación.....	28
4.1. Ubicación espacial.....	28
4.2. Ubicación temporal	28
4.3. Unidades de estudio	28
4.3.1. Población	28
4.3.2. Muestra	29
4.3.3. Procedimiento de muestreo.....	29
5. Estrategias de recolección de datos.....	29
5.1 Organización	29
5.2. Recursos	29
5.3 Confiabilidad y validación del instrumento	30
5.4. Criterios para el Manejo Estadístico de los Resultados.....	30

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

1. Resultados de la competencia “Escribe diversos tipos de textos en lengua materna”	31
1.1 Adecúa el texto a la situación comunicativa	31
1.2 Escribe textos de forma coherente y cohesionada.....	39
1.3 Utiliza recursos gramaticales y ortográficos	49
1.4 Evalúa de manera permanente el texto.....	59
1.5 Evalúa el efecto de su texto en los lectores	65
2. Discusión de resultados	75
CONCLUSIONES	78
RECOMENDACIONES	79
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	80

ÍNDICE DE TABLAS

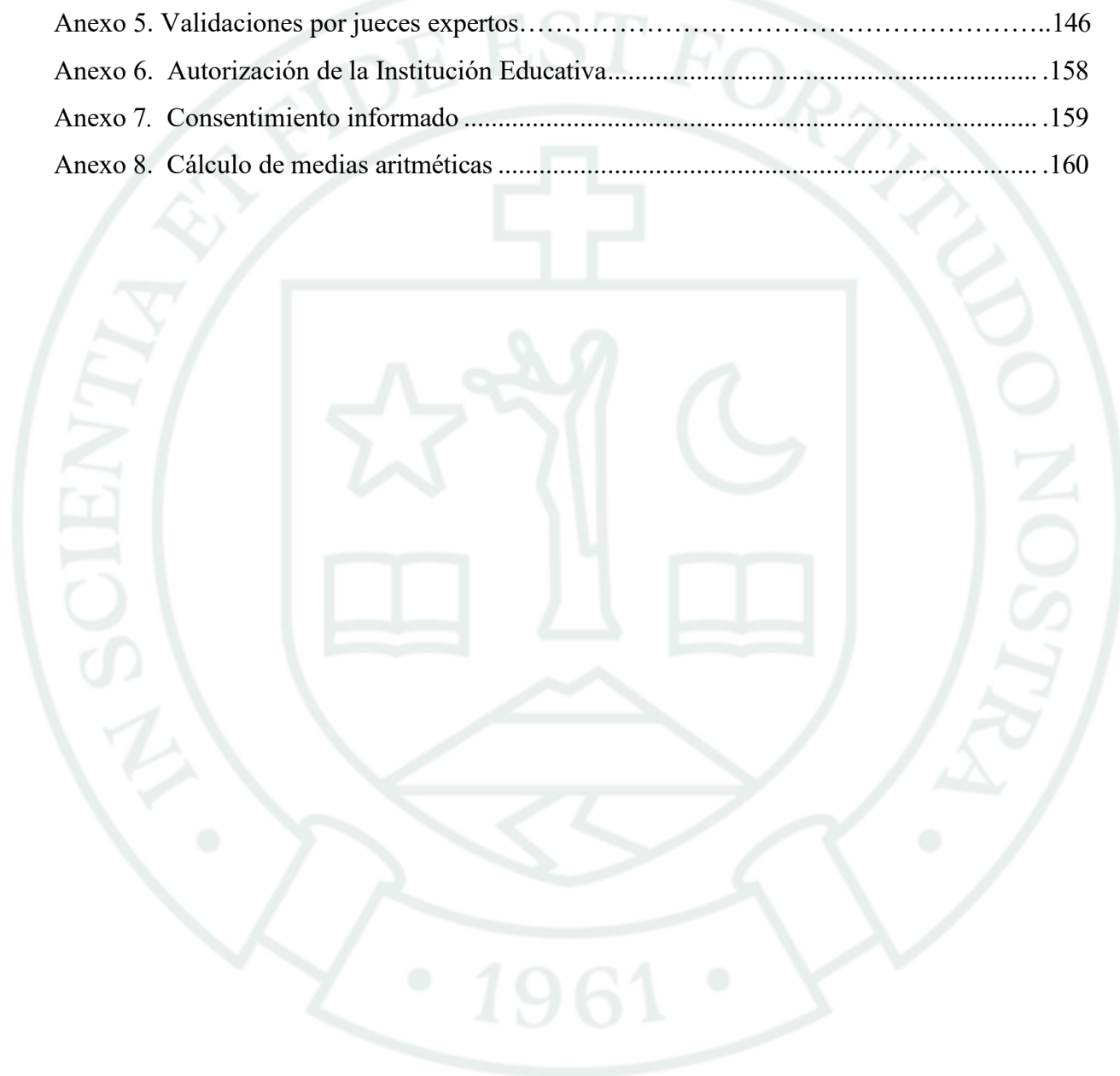
Tabla 1. Cuadro de operacionalización de las variables.....	26
Tabla 2. Técnicas, instrumentos y materiales de verificación.....	27
Tabla 3. Distribución de la población de estudio según sexo por sección.....	28
Tabla 4. Considera el propósito en el escrito.....	31
Tabla 5. Precisa el tipo y género textual en su producción escrita.....	33
Tabla 6. Distingue el registro formal e informal al escribir su texto.....	35
Tabla 7. Adapta el escrito a los destinatarios.....	37
Tabla 8. Ordena y jerarquiza las ideas en párrafos y subtemas.....	39
Tabla 9. Establece relaciones lógicas (causa-efecto, secuencia y contraste), usando conectores.....	41
Tabla 10. Ordena lógicamente las ideas en torno a un tema.....	43
Tabla 11. Amplia y complementa estableciendo relaciones de cohesión.....	45
Tabla 12. Incorpora de forma pertinente vocabulario que incluye sinónimos y diversos términos.....	47
Tabla 13. Uso apropiado de recursos textuales para garantizar la claridad.....	49
Tabla 14. Uso estético del lenguaje.....	51
Tabla 15. Emplea figuras retóricas para caracterizar personas, personajes y escenario.....	53
Tabla 16. Usa recursos gramaticales y ortográficos.....	55
Tabla 17. El texto producido presenta rimas y juegos verbales.....	57
Tabla 18. Identifica digresiones o vacíos de información que afectan la coherencia.....	59
Tabla 19. Evalúa el uso de conectores y referentes aseguran la cohesión.....	61
Tabla 20. Evalúa la utilidad de los recursos ortográficos y pertinencia del vocabulario.....	63
Tabla 21. Revisión de los recursos textuales y estilísticos usados.....	65
Tabla 22. Compara y contrasta los aspectos gramaticales y ortográficos.....	67
Tabla 23. Compara y contrasta las características de tipo textuales.....	69
Tabla 24. Comparación de notas obtenidas en la pre prueba y post prueba.....	71
Tabla 25. Prueba de normalidad de Shapiro-Wilk en la pre y post prueba del grupo experimental.....	73
Tabla 26. Resultados de la prueba t de Student.....	74

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Visualización de la página principal del software Pixton.....	9
Figura 2. Visualización de las ventanas del software Pixton	10
Figura 3. Ejemplos creados por estudiantes	11
Figura 4. Considera el propósito en el escrito	31
Figura 5. Precisa el tipo y género textual en su producción escrita	33
Figura 6. Distingue el registro formal e informal al escribir su texto	35
Figura 7. Adapta el escrito a los destinatarios	37
Figura 8. Ordena y jerarquiza las ideas en párrafos y subtemas	39
Figura 9. Establece relaciones lógicas (causa-efecto, secuencia y contraste), usando conectores.....	41
Figura 10. Ordena lógicamente las ideas en torno a un tema	43
Figura 11. Amplia y complementa estableciendo relaciones de cohesión	45
Figura 12. Incorpora de forma pertinente vocabulario que incluye sinónimos y diversos términos.....	47
Figura 13. Uso apropiado de recursos textuales para garantizar la claridad	49
Figura 14. Uso estético del lenguaje	51
Figura 15. Emplea figuras retóricas para caracterizar personas, personajes y escenario	53
Figura 16. Usa recursos gramaticales y ortográficos.....	55
Figura 17. El texto producido presenta rimas y juegos verbales.....	57
Figura 18. Identifica digresiones o vacíos de información que afectan la coherencia	59
Figura 19. Evalúa el uso de conectores y referentes aseguran la cohesión	61
Figura 20. Evalúa la utilidad de los recursos ortográficos y pertinencia del vocabulario	63
Figura 21. Revisión de los recursos textuales y estilísticos usados.....	65
Figura 22. Compara y contrasta los aspectos gramaticales y ortográficos	67
Figura 23. Compara y contrasta las características de tipo textuales	69
Figura 24. Comparación de notas obtenidas en la pre prueba y post prueba	71

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia	85
Anexo 2. Sesiones de aprendizaje	87
Anexo 3. Instrumento de investigación.....	138
Anexo 4. Resultados estadísticos de la validez y confiabilidad.....	144
Anexo 5. Validaciones por jueces expertos.....	146
Anexo 6. Autorización de la Institución Educativa.....	158
Anexo 7. Consentimiento informado	159
Anexo 8. Cálculo de medias aritméticas	160



INTRODUCCIÓN

El presente trabajo titulado “Eficiencia del software Pixton en el desarrollo de la competencia “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna” en los estudiantes del sexto grado del nivel primario de la Institución Educativa 40630 Virgen del Carmen. Arequipa, 2024”, es una investigación del campo de las Ciencias Sociales, área Ciencias de la Educación y línea: aprendizaje software, de enfoque cuantitativo; de nivel explicativa y de diseño pre-experimental.

En los estudiantes se han evidenciado actitudes de apatía, escasa fluidez, bajo apoyo económico y cognitivo de los padres de familia para que los estudiantes desarrollen la habilidad de escribir textos en lengua materna; así también, a pesar de las nuevas herramientas potenciales de comunicación y aprendizaje que, hoy en día, ofrecen las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) y que específicamente permiten implementar estrategias para producir textos, los docentes hacen un uso muy escaso de estos y en el peor de los casos no las usan.

Los estudiantes del sexto grado del nivel primario de la institución mencionada, las deficiencias y dificultades que presentan respecto a la producción escrita están relacionadas con la definición previa del propósito, existe una falta de secuencia y cohesión textual; también presentan dificultades de adecuación, género, y puntuación en la producción escrita. Frente a esta situación, surge una profunda motivación profesional y personal por transformar la práctica docente tradicional, ya que el maestro debe de afrontar y buscar alternativas para intervenir de manera eficaz; así, con el propósito de mitigar las deficiencias descritas y potenciar la competencia de producción de textos de forma innovadora, se ha seleccionado la aplicación del software Pixton.

En lo académico la investigación permite sistematizar la experiencia pedagógica la que se constituye en una verdadera oportunidad para la innovación educativa ya que, mediante el uso de esta herramienta virtual, se desarrolla la competencia “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna”. También servirá como fuente de consulta para futuros trabajos de investigación relacionados con la producción escrita utilizando las herramientas tecnológicas.

Tiene validez metodológica por cuanto los resultados de la aplicación del software Pixton permitirá contribuir con una estrategia didáctica alternativa para que los docentes promuevan la redacción de textos, ya que esta herramienta multimedia, basada en la creación de cómics e historietas digitales, ofrece un entorno visualmente atractivo que obliga al

estudiante a planificar guiones, estructurar secuencias narrativas lógicas (cohesión y coherencia), delimitar el propósito de sus personajes (adecuación) y aplicar reglas gramaticales de manera lúdica. Así, Pixton se constituye en el eje metodológico de la presente investigación para intervenir de manera eficaz en el desarrollo de la competencia “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna”.

Es una investigación actual por cuanto se enmarca en la pedagógica en el entorno digital, siendo necesaria la evidencia empírica sobre la efectividad de las herramientas 2.0, la cual se ofrece a través de los resultados de la presente investigación. Y, es factible ya que se contó con los recursos necesarios para su desarrollo, las autorizaciones necesarias y la participación de los estudiantes.

En cuanto a los criterios económicos, el acceso gratuito al software Pixton permite que todos los estudiantes lo usen sin que genere costo alguno para ellos, permite un mejor aprovechamiento del tiempo de los agentes educativos y reduce la necesidad de materiales físicos.

En lo social tiene un importante impacto en el aprendizaje de los estudiantes, a partir del incremento del interés, motivación y compromiso en los estudiantes, paralelamente favorece el desarrollo de las habilidades digitales y la aplicabilidad del desarrollo de la competencia en otras áreas escolares.

Y los criterios éticos aseguran el cumplimiento de la normativa de protección de datos de los participantes en la investigación, respecto del consentimiento informado, aplicación del rigor científico y de transparencia en los resultados de la investigación, libre de manipulaciones y evitando el plagio; así como el respeto a la propiedad intelectual citando debidamente los contenidos teóricos.

El presente trabajo está compuesto por tres capítulos:

En el primer capítulo denominado Marco teórico se presenta el desarrollo de los aspectos teóricos relacionados a las variables de la investigación; además de presentar los antecedentes investigativos encontrados. En el segundo capítulo denominado Metodología se presentan las técnicas e instrumentos, el campo de verificación (población y muestra); así como las estrategias de recolección de datos y los criterios para el manejo de los resultados. Y, en el tercer capítulo denominado: Resultados y discusión, se presenta la sistematización e interpretación de los datos recolectados, ordenados según las dimensiones y variables de la investigación; también incluye la comprobación de la hipótesis y la discusión de resultados. Finalizando con la presentación de las conclusiones y recomendaciones; la bibliografía y los anexos respectivos.

La importancia del presente trabajo de investigación radica en la mejora de la habilidad de elaborar textos escritos en los estudiantes, ya que los estudiantes no logran un buen desempeño en los indicadores de la producción. Como aporte de la investigación se centra en que la demostración de la validación y eficacia del software Pixton en el desarrollo de la competencia, ofreciendo evidencia concreta para la innovación educativa.

Las limitaciones en el desarrollo de la investigación se derivan a que se trabajó con un solo grupo de estudio y no se contó con un grupo de control, ya que la institución educativa cuenta con una sola aula de sexto grado, además de la baja creatividad y la falta de apoyo de los padres de familia. Y como principal fortaleza es que las generaciones actuales se han acomodado mejor al uso manejo de las herramientas tecnológicas por lo que el software Pixtón es innovador, creativo, didáctico, ameno y gratificante para que los estudiantes desarrollen la competencia “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna”.

Los alcances de la investigación demuestran que la aplicación del software Pixton favorece el desarrollo de la competencia mencionada, mejorando la fluidez, secuencia, coherencia y cohesión en la producción escrita de los estudiantes.

El trabajo de investigación se ha desarrollado en su primera etapa con el desarrollo del proyecto, incluyendo las sesiones de aprendizaje, aplicadas a los estudiantes, a quienes previamente se les aplicó una preprueba para lo cual se utilizó la técnica de observación a través del instrumento: Lista de Cotejo, respecto al desarrollo de la competencia mencionada; después de cuyo desarrollo se aplicó la post prueba con el fin de comparar los resultados, demostrándose la eficacia del software Pixton.

HIPÓTESIS

Dado que:

Se ha identificado una baja motivación y apatía entre los estudiantes en lo que respecta a la producción escrita, situación que se agrava por el escaso uso de herramientas didácticas que promuevan la fluidez en la redacción; y considerando que el software Pixton es una herramienta virtual diseñada específicamente para desarrollar habilidades de escritura y mejorar la creación de textos.

H₁ Es probable que la aplicación del software Pixton sea eficiente en el desarrollo de la competencia “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna” en los estudiantes del sexto grado del nivel primario de la Institución Educativa 40630 Virgen del Carmen. Arequipa, 2024.

H₀ Es probable que la aplicación del software Pixton no sea eficiente en el desarrollo de la competencia “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna” en los estudiantes del sexto grado del nivel primario de la Institución Educativa 40630 Virgen del Carmen. Arequipa, 2024.

OBJETIVOS

Objetivo General

Determinar la eficiencia del software Pixton en el desarrollo de la competencia “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna” en los estudiantes del sexto grado del nivel primario de la Institución Educativa 40630 Virgen del Carmen. Arequipa, 2024.

Objetivos Específicos

Precisar el nivel de desarrollo de la competencia “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna” antes de la aplicación del software Pixton en los estudiantes del sexto grado del nivel primario de la Institución Educativa 40630 Virgen del Carmen. Arequipa, 2024.

Identificar el nivel de desarrollo de la competencia “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna” después de la aplicación del software Pixton en los estudiantes del sexto grado del nivel primario de la Institución Educativa 40630 Virgen del Carmen. Arequipa, 2024.

Determinar las diferencias entre los resultados de la pre prueba y post prueba respecto al desarrollo de la competencia “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna” en los estudiantes del sexto grado del nivel primario de la Institución Educativa 40630 Virgen del Carmen. Arequipa, 2024.

CAPITULO I. MARCO TEÓRICO

1. Fundamentos teóricos

1.1 *El software Pixton*

En términos generales, el software se entiende como una herramienta digital interactiva compuesta por un sistema de instrucciones y reglas diseñadas para procesar datos y ejecutar funciones específicas en un ordenador. Según Márquez y Márquez (2018), este concepto abarca “no solo los programas de cómputo que integran información, pautas y protocolos o procedimientos que permiten la operatividad de los sistemas informáticos” (p. 15)

Los softwares educativos tienen las mismas características; pero en este caso se usa con fines didácticos, generalmente es tomado como un recurso didáctico que comprende material didáctico y que sirve de apoyo a las actividades del proceso educativo, definido como: “Aquellos programas con un procesador capaz de ejecutarlo que se diseñan con un propósito pedagógico, aunque comparten la arquitectura técnica de cualquier programa, su distinción radica en su función orientadora dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje” (Márquez y Márquez, 2018, p. 32).

Entonces el software educativo se constituye como un sistema de instrucciones diseñadas para ser procesadas por diversos controladores (procesadores o microprocesadores). Su versatilidad permite que sea ejecutado en una amplia gama de hardware, desde computadoras personales hasta dispositivos móviles como teléfonos inteligentes y tabletas. Tiene un diseño intencional ya que ha sido desarrollado específicamente como un instrumento de mediación pedagógica.

1.1.1 Definiciones del software Pixton

Pampa et al. (2022) define el software Pixton como:

Una herramienta en línea muy sencilla de utilizar, para lo cual tiene que estar conectada a la red que fomenta la creatividad en el uso de herramientas digitales; además de compartir la obra realizada, tiene opciones de trabajo en equipo y permite adaptar la creación según el uso. (p. 17)

Complementando esta visión, Toro (2021) enfatiza que se trata de:

Un recurso o una herramienta online que sirve para la creación de personajes y cómics, cuya relevancia educativa radica en su versatilidad, ya que actúa como un puente pedagógico para reforzar y consolidar aprendizajes en diferentes materias del currículo educativo, para ampliar los conocimientos, así como para evaluar los contenidos trabajados bajo un enfoque de formación integral. (p.24)

De esta manera esta plataforma digital, de naturaleza estrictamente online, destaca por su versatilidad pedagógica en diversas áreas del saber. Al permitir la creación de narrativas visuales, se convierte en un recurso transversal que puede aplicarse de la siguiente manera:

En el Área de Comunicación potencia la redacción y la creación literaria mediante la producción de textos narrativos; en tanto que en el Área de Ciencias Sociales facilita la recreación de contextos históricos y el diseño de personajes emblemáticos, como figuras de la prehistoria o autores destacados, y en las Áreas de Matemáticas y Ciencias permite plantear problemas lógicos o explicar conceptos complejos a través de viñetas, abordando temas tan variados como el cuidado ambiental o la nutrición saludable.

Toro (2021) afirma que “tiene como utilidad la creación de cómics y personajes mediante contenidos predeterminados, pero según la creatividad del usuario; es usado para fortalecer áreas cognitivas en diversas etapas formativas” (p.41).

Así, la capacidad que tiene el software Pixton para adaptarse a múltiples temáticas lo convierte en un instrumento clave para dinamizar el currículo escolar, es por lo tanto una herramienta que fomenta una metodología activa, participativa y cooperativa, brindando un uso didáctico a través de diferentes metodologías.

1.1.2 Principales funcionalidades del Software Pixton

El software Pixton se distingue por su capacidad para potenciar la creatividad a través de una interfaz versátil y completa. Según **Toro (2021)**, esta herramienta permite la construcción integral de guiones gráficos mediante el uso de historietas, ofreciendo flexibilidad desde el inicio gracias al uso de plantillas o diseños desde cero. La plataforma facilita la convergencia de elementos visuales y textuales, permitiendo personalizar diálogos, formatos, colores y una amplia gama de accesorios y expresiones para los personajes.

Por su parte, **Medina (2018)** resalta la riqueza de su galería virtual, la cual provee a los usuarios de viñetas, fondos y diversos objetos decorativos. Una característica clave es su apertura técnica, ya que permite la integración de imágenes externas para complementar las creaciones propias, sumado a un robusto sistema de edición que facilita la modificación constante del trabajo.

Finalmente, el proceso culmina con una gestión eficiente de los contenidos. **Mejía (2018)** señala que la plataforma garantiza el almacenamiento seguro de los proyectos bajo el perfil del usuario. Además, fomenta la interacción social al permitir la publicación de los cómics en redes y espacios compartidos, donde es posible filtrar y recibir retroalimentación de

otros usuarios, fortaleciendo así el aprendizaje colaborativo y la difusión del trabajo creativo con el entorno social y familiar.

Según **Pied (2021)**, las principales funcionalidades de esta herramienta se pueden sintetizar en los siguientes ejes fundamentales:

a. Capacidad de Personalización y Diseño Visual. El software ofrece un amplio catálogo de escenarios, objetos y personajes. Estos últimos pueden ser caracterizados con gran detalle, permitiendo ajustar sus expresiones faciales, movimientos y accesorios. Además, el usuario tiene la libertad de modificar elementos prediseñados o crear y almacenar nuevas configuraciones.

b. Herramientas de Composición Narrativa. Facilita la creación de guiones gráficos mediante el uso de globos de texto y un control dinámico del enfoque (zoom), permitiendo alejar o acercar elementos para dar profundidad a cada escena. Estas funciones son ideales para desarrollar actividades descriptivas y narrativas.

c. Versatilidad Educativa e Interactiva. Destaca por su utilidad para transformar conceptos abstractos de matemáticas, ciencias o historia en relatos visuales comprensibles. Su entorno fomenta el trabajo colaborativo, permitiendo que grupos de estudiantes creen en conjunto y compartan sus resultados tanto dentro como fuera de la plataforma.

d. Dimensión Emocional y Lúdica. Más allá de lo técnico, posee un fuerte componente recreativo que sirve como canal para que los estudiantes exterioricen sus ideas, sentimientos y emociones de manera libre y creativa.

1.1.3 Estructura y navegación en la plataforma Pixton

La interfaz principal de Pixton está organizada en secciones diferenciadas según el perfil del usuario. Al ingresar, el sistema presenta cuatro categorías de acceso: educativa (docentes y estudiantes), familiar y corporativa.

Una vez seleccionado el perfil, el usuario debe definir el propósito de su proyecto entre tres ejes principales: recreativo, académico o profesional. Posteriormente, la plataforma ofrece tres formatos narrativos para iniciar la creación:

- Tira cómica.
- Guion gráfico.
- Novela gráfica.

Finalmente, el software permite adaptar la experiencia de diseño según el nivel de dominio técnico del usuario, brindando la posibilidad de elegir entre una modalidad para

"principiantes" (con herramientas asistidas) o una "avanzada" (con mayores opciones de personalización).

Figura 1

Visualización de la página principal del software Pixton



Nota. De la Peña (2020).

Al acceder a la sección dirigida al alumnado, la plataforma despliega un panel de herramientas interactivas diseñadas para la construcción integral de la narrativa gráfica. Los componentes principales de edición incluyen:

a. Escenografía y Fondos: El sistema ofrece un catálogo extenso de escenarios preconfigurados, optimizados con un motor de búsqueda por palabras clave. Cada entorno permite la inclusión de accesorios adicionales para enriquecer la escena, otorgando total libertad para desplazar, escalar, eliminar o modificar la cromática de los elementos.

b. Gestión de Personajes: Mediante un buscador especializado, el usuario puede seleccionar y añadir diversos perfiles (infantes, adultos, etc.) para poblar su historia.

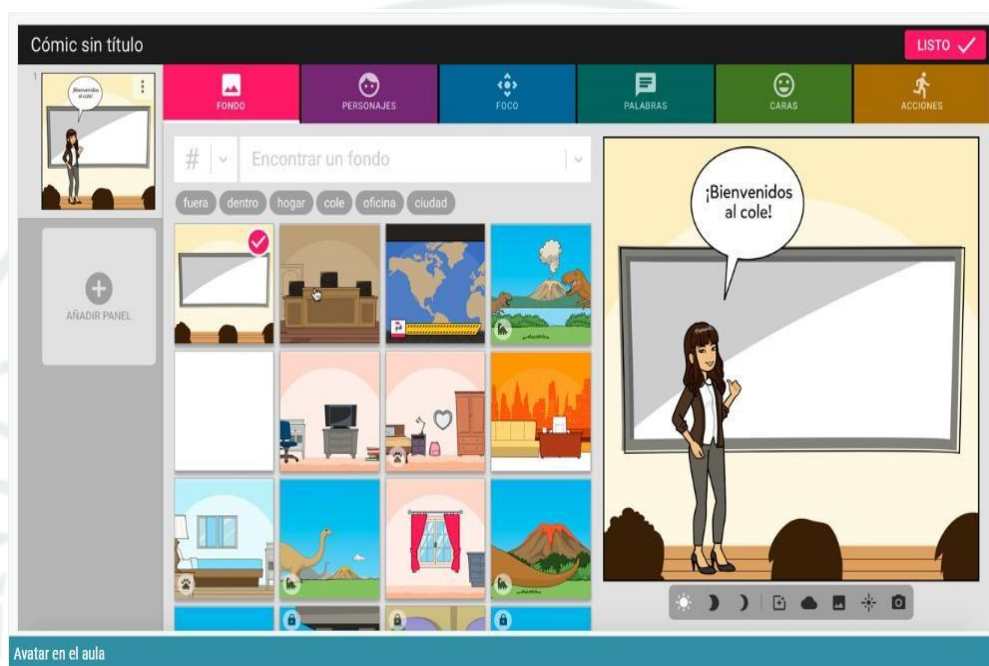
c. Personalización Fisionómica y Expresiva: A través del panel de Caras, es posible ajustar minuciosamente las facciones, la apariencia física y las proporciones, permitiendo que el personaje refleje emociones específicas.

d. Dinámica de Movimiento (Acciones): Esta función dota de movilidad a los personajes, permitiendo asignarle posturas y gestos acordes a la acción narrativa.

e. Componentes Textuales: La herramienta de Palabras facilita la inserción de globos de diálogo editables. El usuario puede configurar tanto la morfología del globo como el formato y la alineación del texto.

Figura 2

Visualización de las ventanas del software Pixton



Nota. De la Peña (2020).

1.1.4 Metodología de aplicación del software Pixton

Según De la Peña (2020), se sigue el proceso siguiente:

1º Se inicia la sesión mediante una cuenta predeterminada de Microsoft, Facebook o Google, que puede ser elegida libremente; se ingresa a pixton.com, y se hace clic en «Acceder al Pixton clásico».

2º Determinar la temática. Seguidamente de la diversidad temática e ideas de historieta que ofrece el software podrá desarrollar creativamente su producción escrita, contando para ello con opciones de editado, diseño y modificaciones de lo que está creando; también permite agregar imágenes que se encuentren en el ordenador.

3º Añadir fondo o escenario: En esta etapa se selecciona el fondo deseado, introduciendo la palabra clave; seguidamente se seleccionan los accesorios pueden ser predeterminados o las alternativas que se encuentran con el buscador, introduciendo las palabras claves, diseñando sus movimientos, redimensionando, eliminando o cambiando los colores, entre otros.

4° Añadir personajes: Una vez que los estudiantes hayan accedido, comenzarán creando un personaje virtual que tenga sus propias características físicas, incluso el modo de vestir. Con esto, se fomenta la autoimagen que los estudiantes tienen de sí mismos. Se añaden los personajes seleccionando de las opciones predeterminadas o con el buscador según los personajes que se necesita para su producción escrita, editando su expresión y postura, apariencia, proporciones y colores.

5° Añadir bocadillo o globo de diálogo. Se hace clic sobre el icono del globo amarillo apuntando al personaje, escribiendo dentro del globo; se puede editar la forma del globo y las letras.

6° Terminada la creación, sino le puso título al inicio podrá hacerlo en esta etapa, y optar por descargarlo, imprimir o publicar la producción escrita.

En la siguiente figura se ilustra algunas creaciones de los estudiantes:

Figura 3

Ejemplos creados por estudiantes



Nota. De la Peña (2020).

1.2 Tipos de textos que se pueden trabajar a través de las historietas

De acuerdo a Espínola, (2018) existen fundamentalmente cuatro tipos de texto y son los siguientes:

1.2.1 Textos Descriptivos

Los textos descriptivos sirven para detallar o describir los rasgos de seres vivos, objetos, cosas, épocas y paisajes, ya sean reales o imaginarios desde los más simple hasta lo más

complejo, abstracto organizando la información a través de sus componentes, similitudes, apariencia o incluso rasgos psicológicos y conductas; por lo tanto, su estructura sigue un orden lógico que facilita una comprensión profunda de lo que se describe.

1.2.2 Textos Expositivos

El texto expositivo es una herramienta esencial en el ámbito educativo, pues su función es transmitir conocimientos mediante explicaciones detalladas que incluyen ejemplos y comparaciones. Las características principales de los textos expositivos son:

Se distingue por el uso de un lenguaje formal y especializado, evitando opiniones personales. Estructuralmente, se basa en oraciones enunciativas, el uso de la tercera persona y verbos en modo indicativo para garantizar la objetividad.

1.2.3 Textos Narrativos

Es aquel que relata una serie de hechos (reales o imaginarios) que les suceden a unos personajes en un tiempo y lugar determinados; permite que los alumnos transformen sus ideas y emociones en historias; o sea sirve como un vehículo para que el estudiante plasme su mundo interior. A diferencia del texto descriptivo (que dice cómo es algo) o del expositivo (que explica un tema), el narrativo siempre responde a la pregunta: ¿Qué pasó?

1.2.4 Textos Argumentativos

El texto argumentativo es un mecanismo lógico racional, que busca persuadir o convencer al interlocutor de dar razones para la conclusión, donde posee una estructura particular: presentación de tesis, argumento y conclusión.

1.3 Competencia Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna

1.3.1 La producción de textos: Definiciones e importancia

A lo largo de la existencia humana, y más aún cuando ingresamos a la formalidad escolar, la escritura se convierte en una competencia fundamental que le permite a una persona ir aprendiendo a lo largo de toda su vida (UMC, 2016), en tal sentido, la producción escrita constituye una actividad inherente al proceso docente educativo, en la medida que permite la comunicación e interacción entre las personas; a través de esta las personas dan a conocer sus ideas, pensamientos, sentimientos, etc.; o sea exterioriza su subjetividad.

La producción de textos se entiende como un proceso intencionado, cognitivo y creativo. Según Acero (2020), implica traducir el lenguaje representado en experiencias y pensamientos hacia textos escritos, fundamentándose en contextos socio-comunicativos; esta actividad utiliza conectores lógicos que otorguen coherencia. (p. 24); entonces busca crear textos auténticos y

funcionales que respondan a los intereses del estudiante, con el fin de comunicar emociones, informar o crear.

Es un proceso intencionado, cognitivo y creativo que implica la traducción del lenguaje representado en ideas, pensamientos, experiencias y sentimientos en textos escritos, teniendo como base los contextos socio-comunicativos;

En esta misma línea, Hurtado (2023) sostiene que “esta estrategia permite expresar vivencias mediante la escritura, subrayando la necesidad de manejar la coherencia y cohesión para ser comprendidos por una audiencia” (p. 9). Por su parte, la tradición académica señala que la producción escrita “es la expresión escrita utiliza unidades lingüísticas —palabras y oraciones— para compartir contenidos diversos, lo que exige desarrollar la habilidad de enlazar ideas con sentido lógico” (Álvarez, 2005, citado en Anampa, 2016).

Como proceso sistemático y complejo, lejos de ser una actividad empírica o espontánea, la producción de textos es un proceso sistemático que requiere planificación, organización y evaluación. Su punto de partida es siempre una intención comunicativa (narrar, describir, exponer o argumentar). Galán (2017) refuerza esta idea al definirla como el conjunto de fases: planificar, textualizar y revisar la elaboración escrita" (p. 12); se trata entonces de una expresión que desarrolla por escrito ideas a partir de diferentes situaciones comunicativas, involucrando, análisis, creatividad y abstracción de ideas que fortalecen su estructura.

Respecto a la importancia del desarrollo de esta competencia, la Unesco (2016) resalta que la escritura es vital para la interacción con el entorno y el desarrollo de la creatividad. Además de favorecer la construcción de nuevos conocimientos, estimula el pensamiento lógico. Según el Ministerio de Educación del Perú (2015), “la práctica constante permite que los estudiantes progresen eficientemente en gramática, adecuación y uso de vocabulario” (p. 82).

Finalmente, es importante destacar que “la producción escrita no solo aporta al desarrollo intelectual y a las actividades cotidianas” (Hurtado, 2023), sino que es el escenario donde más se manifiesta la competencia lingüística. Para lograr un texto de calidad, “es imperativo el buen uso gramatical, la caligrafía legible y el respeto por las reglas semánticas y sintácticas, garantizando así la correcta unión de las ideas” (Cera et al., 2015, p. 39).

1.3.2 Definiciones de la competencia “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna”

Peña (2016) define una competencia comunicativa como:

La facultad del sujeto para gestionar procesos de intercambio de información impulsados por sus propios objetivos y orientados a generar vínculos pertinentes con

los demás. Un componente esencial de este logro es la competencia textual, la cual articula la lectura, la interpretación y la creación de escritos bajo criterios estrictos de cohesión y coherencia. (p. 56)

Aunque esta capacidad se desarrolla de forma transversal en todo el currículo y en las diversas áreas, el Ministerio de Educación del Perú (2016a) “enfatisa su relevancia en el área de Comunicación, buscando que el alumnado interactúe socialmente, interprete y comprenda su entorno para representarlo tanto de forma fáctica como creativa” (p. 71)

La producción escrita se enmarca en la novena competencia del Programa Curricular de Educación Primaria, titulada: “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna”. Según el Minedu (2021), esta capacidad consiste en:

emplear el lenguaje escrito para generar significados y transmitirlos a terceros. Se define como un ejercicio reflexivo que exige adaptar y estructurar el discurso según el entorno y la intención comunicativa, incluyendo una evaluación constante de lo redactado para su perfeccionamiento. (p. 80)

En este proceso, el alumno integra conocimientos diversos, experiencias previas y el dominio del código alfabético, aplicando estrategias que permiten enriquecer o precisar los sentidos de su creación textual.

Es importante resaltar que, al desarrollar esta competencia, el alumno moviliza diversos conocimientos y recursos derivados tanto de su interacción con el lenguaje escrito como de su percepción del entorno. Esto implica el dominio del sistema alfabético y las normas gramaticales, además del empleo de tácticas que permitan profundizar, resaltar o precisar los sentidos de su discurso.

En síntesis, la creación de textos se trabaja en el área de Comunicación bajo un enfoque comunicativo, que promueve el desarrollo de esta competencia a partir del uso del lenguaje escrito en experiencias comunicativas de la vida real.

1.3.3 Capacidades de la Competencia “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna”

De acuerdo con el Currículo Nacional (Minedu, 2016b), la competencia “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna” implica la combinación de cuatro capacidades: “Adecúa el texto a la situación comunicativa, Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada, Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente, y Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito” (p. 51). Brevemente se describirá cada una de ellas:

A. Adecua el texto a la situación comunicativa: “Esta es una propiedad relacionada con las situaciones comunicacionales en las que se van a producir los escritos, así como con el destinatario hacia el cual se dirige el mensaje y el propósito del texto” (Comezaña, 2008, citado en Condori et al., 2023). El estudiante al escribir los textos debe considerar el propósito, destinatario, tipo de texto, género discursivo y registro que utilizará, así como los contextos socioculturales en los que enmarcan la comunicación escrita.

Así, los textos deben ser efectivos, ya que deben tener un propósito motivador para el emisor al escribir y según la intencionalidad del emisor se enfoca en los aspectos de formalidad o informalidad.

B. Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada: El estudiante debe estructurar sus planteamientos de forma lógica sobre un eje temático, ampliando y complementando la información con un léxico preciso, usando conectores y utilizando el vocabulario pertinente que aseguren la fluidez del discurso.

C. Empleo pertinente de convenciones escritas: Consiste en el uso correcto y apropiado de los recursos lingüísticos y ortográficos para asegurar que el mensaje sea claro, estético y con sentido.

D. Reflexión y evaluación del producto: El escritor toma distancia de su obra para revisar su contenido y forma de manera permanente, en cuanto a coherencia, cohesión y adecuación a la situación comunicativa con la finalidad de mejorarlo.

También implica analizar, comparar y contrastar las características de los usos del lenguaje escrito y sus posibilidades, así como su repercusión en otras personas o su relación con otros textos según el contexto sociocultural. Según el Minedu (2016b), esto permite no solo corregir errores, sino también analizar el impacto del texto en los demás y su relación con otros discursos dentro de la sociedad.

1.3.4 Desempeños sexto grado de primaria

De acuerdo con el Ministerio de Educación del Perú (2015), los desempeños esperados para los estudiantes del V ciclo en la competencia de escritura se detallan a continuación:

a. Adecúa el texto a la situación comunicativa. El estudiante ajusta su producción al propósito comunicativo, considerando el propósito comunicativo, el tipo textual y algunas características del género discursivo.

b. Escribe textos de forma coherente y cohesionada. Ordena las ideas en torno a un tema, las jerarquiza en subtemas e ideas principales de acuerdo a párrafos, evitando vacíos de información o desvíos del tema.

c. Utiliza recursos gramaticales y ortográficos. Hace uso de recursos ortográficos y tipográficos que aseguran la claridad y el sentido del mensaje; también incorpora recursos estilísticos, capaces de provocar diversas emociones en la audiencia.

d. Evalúa de manera permanente el texto. Revisar el texto de forma continua permite que el estudiante confirme si su escrito cumple con el objetivo planteado y si se ajusta a la situación comunicativa.

e. Evalúa el efecto de su texto en los lectores. A partir de los recursos revisa el impacto de un texto significa que el alumno considere si ha logrado lo que quería con sus lectores.

f. Compara y contrasta los aspectos gramaticales y ortográficos. Revisa los errores, así como las características de tipos textuales, cuando evalúa el texto.

1.3.5 Etapas de la competencia “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna”

El desarrollo de la competencia escrita exige una serie de procesos sistemáticos para organizar la información de manera conveniente, como:

A. Planificación: constituye la fase estratégica donde se definen las directrices del escrito; así en esta etapa, es imperativo determinar el propósito y el tipo textual, además de diferenciar entre el registro formal e informal. Al respecto, Fernández (2018) define los registros como las distintas formas de emplear la lengua según el entorno y el vínculo entre los hablantes. Por su parte, Alamillo (2019) distingue que “el registro formal posee una estructura rígida y un estilo sofisticado libre de coloquialismos, mientras que el registro informal permite un lenguaje más relajado y espontáneo, incluyendo expresiones coloquiales y estructuras menos rígidas” (p. 2).

Asimismo, Moreno y Marthe (2022) sostienen que “la adecuación al receptor exige ajustar el lenguaje y el tono para garantizar la inteligibilidad del mensaje, lo cual culmina en la creación de un plan de escritura” (p.47). En sintonía, Tapia (2018) resalta que “el alumno debe tener claridad sobre la finalidad, el destinatario y la temática de su producción” (p. 12). Este proceso comprende por tanto el establecimiento de objetivos y metas; organizar ideas, definiendo su contenido; así en esta etapa se define el tipo de textos a escribir, lenguaje, contenido temático; tiempo, protagonistas, antagonistas que participan en los sucesos o acontecimientos.

Finalmente, autores como Acurio (2020) y Ancobar (2015) advierten que omitir esta fase investigativa y organizativa suele provocar una notable desarticulación en el texto final.

B. Textualización: Cassany (2021) define la textualización como: “el acto de materializar lingüísticamente lo planificado a través de la elaboración de un borrador inicial, respetando criterios de ortografía, coherencia y cohesión, siguiendo las pautas y el esquema del texto a redactar” (p. 48). Entonces constituye la ejecución directa del plan previo, comprende la elaboración del primer borrador (ejecución de lo planificado), revisando la ortografía y gramática.

Según Becerra y Pérez (2023), “es el proceso en el cual tiene lugar la acción de la redacción propiamente dicha; el escritor transforma las ideas planificadas en un texto o palabras escritas, se plasman en forma gráfica el pensamiento del autor, siguiendo las normas de uso de la lengua” (p. 70).

Por su parte, Ramírez (2021) sostiene que la textualización

Es el núcleo del proceso de producción escrita, ya que implica dar formato y desarrollar las ideas bajo reglas gramaticales estrictas. El objetivo es sistematizar el contenido para que el mensaje sea fiel a la intención del autor y resulte inteligible para el destinatario. (p.34)

Por lo tanto, en esta fase se deberán sistematizar las ideas de manera que transmitan exactamente lo que se desea y que el texto sea inteligible para el o los destinatarios.

Respecto al desarrollo de la textualización, Saldaña et al. (2018) sostienen que esta fase demanda etapas claras, comenzando por la composición, la cual implica estructurar las ideas proyectadas en un diseño lógico. En sintonía con esto, Acurio (2020) enfatiza que estructurar un bosquejo preliminar, mediante organizadores visuales como mapas conceptuales o cuadros sinópticos, resulta un requisito esencial antes de la escritura. Por su parte, Portugal (2023) resalta que el manejo de las reglas gramaticales y normativas es indispensable, puesto que su ausencia puede alterar el mensaje que el escritor desea transmitir.

De esta manera, el momento de redactar, resulta clave avanzar respetando la planificación establecida, evitando interrumpir el flujo del texto con correcciones inmediatas, es fundamental seguir el plan trazado sin detenerse excesivamente en la corrección inmediata. Este proceso consiste en transformar las ideas en un discurso verbal lineal, atendiendo a tres niveles:

- a. Lingüística oracional. Asegurar las relaciones sintácticas correctas.
- b. Lingüística textual. Cuidar la coherencia y la enunciación.
- c. Estructura del tipo textual. Respetar la organización del género elegido.

En el caso de los textos narrativos, según Anampa (2016) y Cancino (2017); esta estructura se manifiesta en tres momentos diferenciados y que son inseparables, estos son

a. Inicio. Se introducen a los personajes, el espacio geográfico o temporal en el que se moverán y la situación de normalidad inicial antes de que ocurra cualquier alteración; su función principal es “atraer y contextualizar”.

b. Nudo. Se presentan los conflictos en los que se verán envueltos los personajes, actuando de acuerdo a sus características y objetivos, el momento en que se quiebra la estabilidad inicial debido a un problema o desafío central que los personajes deben afrontar y resolver.

c. Desenlace. Se resuelve el conflicto que plantea el relato, comprende el cierre del relato. No siempre el final es feliz, dependerá en gran medida del creador del texto.

Estos tres momentos básicos en los que gradualmente se va adentrando al lector a los sucesos que se narran.

C. Revisión. Para Ancobar (2015)

Revisar un escrito no significa simplemente borrar o marcar palabras erróneas, sino realizar un análisis crítico y de verificación. Es la instancia clave para asegurar que las reglas ortográficas y de gramática se cumplan, que las ideas mantengan un hilo conductor lógico y unificado, y que el vocabulario empleado se adapte perfectamente al público objetivo. (p. 46)

Implica necesariamente la elaboración de varios borradores, ya que es un proceso reflexivo de auditoría lingüística, no una simple corrección mecánica. Su función es validar la precisión gramatical, la coherencia interna y la adaptación al destinatario, asumiendo la escritura como un ciclo continuo de borradores y mejoras permanentes.

Complementariamente, Canchanya (2023) define la revisión como “la relectura y reescritura orientadas a optimizar tanto la forma como el fondo. Implica que el autor desarrolle una capacidad evaluativa para detectar problemas que afecten la comprensión del texto”

Es necesario que se revise permanentemente el texto antes de darlo a conocer porque así se podrán realizar las correcciones que se consideren necesarias. Según Tapia (2018), “la corrección debe darse de manera integral, abarcando la dimensión sintáctica, semántica y formal del escrito; asimismo, destaca que este análisis faculta la incorporación de nuevas ideas en caso de advertirse vacíos o deficiencias teóricas”; por lo tanto, en esta etapa se exige una lectura detenida del borrador por parte del estudiante.

El propósito de esta fase es pulir la versión definitiva del documento mediante un análisis minucioso y, de ser posible, colaborativo, facilitando así la identificación de ambigüedades o vacíos informativos. Lejos de limitarse a una simple edición, esta práctica promueve que el alumnado analice su propio desempeño lingüístico, transformando la revisión en un proceso metacognitivo aplicable a futuros textos.

En consonancia con esta postura, Saldaña et al. (2018) afirman que este control demanda que los estudiantes realicen de forma autónoma los ajustes pertinentes en sus borradores, basándose en su capacidad crítica y resolutoria” (p. 9). Para ello, resulta indispensable prestar una estricta atención a las reglas ortográficas, una labor que el docente debe orientar rigurosamente para garantizar un escrito óptimo.

En este sentido, Cangana et al. (2019) sostienen que “el fin supremo de la revisión es perfeccionar el manuscrito para que el destinatario asimile con total claridad el propósito comunicativo planteado originalmente” (p. 25).

1.4 Implicancias pedagógicas de la utilización del software Pixton en el nivel primario

El uso de Pixton ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades de comunicación visual, lo que es esencial en un mundo cada vez más centrado en la imagen y la comunicación digital.

Como recurso educativo, permite que el alumnado evidencie su comprensión sobre diversos temas mediante una metodología interactiva y entretenida incrementa significativamente la motivación e interés del estudiante. Al fomentar la creación de narrativas visuales propias, se logra un mayor compromiso del estudiante con su aprendizaje. Asimismo, el manejo de esta plataforma no solo familiariza al alumno con el diseño gráfico y la narrativa digital, sino que también potencia de manera integral tanto la producción como la comprensión de textos.

Al fomentar la creación de narrativas visuales propias, se logra un mayor compromiso del estudiante con su aprendizaje. Asimismo, el manejo de esta plataforma no solo familiariza al alumno con el diseño gráfico y la narrativa digital, sino que también potencia de manera integral tanto la producción como la comprensión de textos.

Sin embargo, para su aplicación hay que tener en cuenta algunas implicancias que a continuación se precisan:

- Es importante que se conozcan las funciones y se comprendan a las historietas como un género narrativo para expresarse y comunicarse; o sea no solo deben ver el cómic como un dibujo, sino como una forma de narrar y comunicarse.

- Es ideal comenzar con la creación de historias cortas y cercanas, como chistes o anécdotas personales o respecto a algún tema que se proponga en el aula.

- El uso de viñetas, son herramientas excelentes para mejorar la ortografía, la gramática y el vocabulario en el área de Comunicación.

- La creación de alguna campaña de concientización, en temas relacionados al consumo de alimentos saludables, cuidado de la naturaleza, normas de buena convivencia, contra la violencia, etc.

- Es vital que se potencie la creatividad de los estudiantes, para que puedan demostrar sus habilidades y destrezas. Además de incluir prácticas de lectura y escritura continua (Toro, 2021).

1.5 Teorías y enfoques pedagógicos relevantes que fundamenten el desarrollo de la investigación

La competencia escrita en lengua materna es un pilar del desarrollo integral, pues permite la exteriorización clara de ideas y emociones. Para potenciarla mediante la tecnología, es imperativo que el software se fundamente en teorías educativas que validen su eficacia.

a. Enfoque Comunicativo de la enseñanza de la lengua (Canale y Swain, 1980). Esta perspectiva sostiene que el aprendizaje de la lengua se adquiere de forma óptima cuando es usada en contextos reales o simulados. Por ello, el software debe proponer actividades auténticas (cuentos, noticias, cartas,) con propósitos claros, transformando el aprendizaje en una experiencia funcional y significativa. Esto se debe a que el éxito al aprender un idioma depende de su uso práctico en entornos tanto reales como simulados, una premisa central de esta perspectiva que busca hacer de la enseñanza algo totalmente funcional.

b. Perspectiva Constructivista (Piaget, Vygotsky y Bruner). Sostiene que el aprendizaje ocurre activamente cuando el estudiante construye su propio conocimiento a partir de la experiencia.

La aplicación de softwares respeta este principio al incorporar tareas interactivas y personalizadas que permiten al usuario explorar, cometer errores y recibir retroalimentación; o sea experimentar; además, se integran estrategias de andamiaje (Scaffolding), tales como guías paso a paso y ejemplos modelo, que acompañan al estudiante durante el proceso de escritura. (Ortiz et al., 2015)

c. Teoría Sociocultural (Vygotsky). El lenguaje actúa como mediador del pensamiento y la interacción social. Bajo esta premisa, según Ortiz y Hernández (2017) “el software debe incluir espacios para la escritura colaborativa, en contextos significativos. Permitiendo que el

conocimiento se construya mediante el diálogo y el intercambio de textos entre pares” (p. 96). La construcción colectiva del conocimiento a través del debate y el intercambio de textos entre estudiantes es posible si las plataformas digitales ofrecen herramientas de coautoría.

d. Modelo de Escritura (Flower y Hayes, 1981). Escribir es un proceso compuesto por varias etapas y no lineal, que abarca la planificación, redacción, revisión y publicación. El software guía al alumno por estas etapas, facilitando la gestión de borradores y la retroalimentación formativa, enriqueciendo la producción escrita. Al ser la redacción un proceso dinámico e iterativo (planificación, traducción de ideas, revisión y edición), las plataformas digitales deben servir de apoyo tutorial. Su función es guiar al estudiante por este itinerario, facilitando la organización de las versiones de prueba y canalizando una retroalimentación formativa permanente.

e. Aprendizaje Multimodal (Kress y Leeuwen, 2009). Plantea que “la combinación de diversos modos semióticos (imagen, audio, texto) potencia el aprendizaje o permite que aprendan mejor” (p. 41). Así la aplicación de softwares proporciona recursos visuales, auditivos y escritos para inspirar o guiar y enriquecer el proceso de escritura; fomentando también la creación de textos multimodales, como blogs ilustrados, historietas digitales o presentaciones narradas. Esta producción multimedia demuestra que la educación es más accesible y eficiente cuando se unifican estímulos textuales, auditivos y visuales en lugar de depender únicamente de los formatos de entrega tradicionales.

f. Modelo TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) de Koehler y Mishra (2006). Sostiene que la efectividad del software reside en la integración del conocimiento tecnológico, pedagógico y disciplinar. Según Salas (2019), “esto garantiza que la interfaz no sea solo un recurso técnico, sino una estrategia didáctica real para el desarrollo de la competencia escrita” (p. 67)

2. Análisis de los antecedentes investigativos

2.1 Antecedentes internacionales

Ballestas (2015), realizó una investigación sobre relación entre las TIC y habilidades lecto escritoras en estudiantes de primaria, estudio de tipo cualitativo, trabajado con 22 alumnos de 6 a 9 años de edad de primer grado de primaria de una I.E. ubicada en la municipalidad de San José de Cúcuta – Colombia, aplicando como instrumentos pruebas semi estructuradas para evaluar la escritura de los estudiantes, llegando a concluir que la construcción del conocimiento depende en gran medida de los medios tecnológicos empleados por los maestros, para la

producción escrita, en ese sentido, cualquier intervención pedagógica que planifique el docente, debe estar apoyada por los recursos tecnológicos.

2.2 Antecedentes nacionales

Gonzales (2020) en su investigación “Aplicación de la herramienta Pixton como recurso didáctico en el desarrollo de las capacidades en la producción de textos narrativos en estudiantes de secundaria” se propuso analizar el impacto de la plataforma Pixton en el desarrollo de las habilidades de redacción narrativa en estudiantes de secundaria. Este estudio se llevó a cabo utilizando un diseño cuantitativo y cuasi experimental, con una muestra de 50 adolescentes que se dividieron en dos grupos: uno de control y otro experimental. Los resultados de la investigación indicaron que la aplicación de la herramienta Pixton tuvo un impacto significativo en el desarrollo de la capacidad de producir textos narrativos; así, el grupo expuesto a la herramienta mostró una mejora significativa en sus capacidades de redacción en comparación con el grupo de control. Concluyó en que el uso de entornos digitales resulta determinante para potenciar el desempeño académico cuando se evalúa bajo metodologías comparativas.

Hurtado (2023), investigo sobre la escritura creativa en el proceso de producción escrita de textos narrativos de los estudiantes de segundo grado de primaria de una institución educativa privada de Lima Metropolitana, cuyo objetivo fue: analizar el desarrollo de la escritura creativa en el proceso de producción escrita de textos narrativos de los estudiantes en mención. Presenta un enfoque cualitativo y es de tipo descriptivo. Se aplicó la técnica de la observación y como instrumentos: una guía de observación y una lista de cotejo. Los resultados determinaron que la aplicación de fuentes de creación incrementa significativamente la motivación y el despliegue imaginativo de los menores; así, la mayoría logra planificar sus relatos siguiendo un esquema inicial, existe una tendencia a priorizar la fluidez narrativa sobre las normas ortográficas en los primeros borradores. El estudio concluye que las estrategias de escritura creativa son fundamentales para dinamizar los procesos de producción textual en la etapa escolar primaria.

Quispe et al. (2019), en su investigación sobre producción de textos narrativos en alumnos del cuarto grado del nivel primario de la I. E. N° 16343 de Cenepa Amazonas, tipo de estudio descriptivo simple, con una muestra de 25 alumnos, utilizando como instrumento una lista de cotejo, concluyen que el nivel de producción escrita de los discentes involucrados en el estudio se encuentran en inicio y proceso por lo que deben agregar en las sesiones de aprendizaje estrategias para motivar la producción escrita utilizando los recursos tecnológicos,

razones suficientes que motivan a proponer la utilización de las Tablet durante el desarrollo de las sesiones de clase del área de comunicación.

Portugal (2023), en su investigación titulada: Estrategia didáctica para mejorar la producción escrita en los estudiantes del quinto grado de primaria de una institución educativa de Lima. Empleo el paradigma sociocrítico y el enfoque cualitativo de diseño no experimental, transversal y descriptivo. La muestra está conformada por 50 estudiantes quienes resuelven un cuestionario, así como tres maestros que responden una entrevista semiestructurada. También se emplea una guía de observación de clase, pues se observan dos sesiones del curso de Comunicación del quinto grado de primaria. Los resultados demostraron que tanto la falta de planificación textual como el escaso uso de herramientas digitales por parte de los docentes, limitan el desarrollo creativo. Así, los estudiantes poseen dificultades para organizar sus ideas debido a una enseñanza que no considera sus motivaciones personales. Concluyó que, como resultado de la investigación, se propone una estrategia que logra una expresión escrita creativa por parte de los estudiantes del quinto grado de primaria, la misma que al tener en cuenta los intereses de los estudiantes y el uso de las TIC, resulta idónea para resolver los problemas encontrados en el estudio de campo de esta investigación.

Laureano (2021), en su investigación sobre las TIC para mejorar la comprensión y producción de textos en estudiantes del 5to grado en IEP N° 70045 “Chanu Chanu” de la ciudad de Puno-2021, formuló el objetivo general: determinar la influencia del uso de las TIC en la comprensión y producción de textos en los estudiantes del quinto grado de la institución educativa mencionada. En cuanto a la metodología, presenta un enfoque cuantitativo, de diseño cuasiexperimental. Tuvo una muestra de 41 estudiantes (19 del grupo experimental y 22 estudiantes del grupo de control). Se aplicó el instrumento la prueba de entrada y salida. Los resultados reportaron con un nivel de confianza del 95%, demostraron una diferencia significativa en los promedios finales ($p < 0.05$ y $t = 10.72$), confirmando que la integración tecnológica eleva sustancialmente tanto la comprensión como la producción de textos en comparación con los métodos tradicionales. Concluyó en que el uso de las TIC mejora significativamente el nivel de comprensión y producción de textos en los estudiantes, evidenció que el promedio de las notas de grupo experimental incrementó en comparación al promedio del grupo control.

Ruiz (2021) en su investigación titulada: “Proyecto de aprendizaje empleando la historieta y las TIC como recursos didácticos para desarrollar la lectoescritura en las estudiantes de 4° grado de educación primaria” se propuso diseñar un proyecto de aprendizaje que utilizara

la historieta y las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) como recursos didácticos para fomentar el desarrollo de la lectoescritura. Es un diseño descriptivo no experimental, en el cual se trabajó con estudiantes de 4° de primaria. Los resultados del estudio demostraron que las historietas son herramientas importantes y útiles para el desarrollo de competencias en escritura y lectura. Estas mejoran la capacidad de organizar y comprender la información de manera efectiva, especialmente cuando se combinan con el apoyo de medios digitales. Además, el uso de historietas y TIC fomenta la motivación y la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

2.3 Antecedentes Locales

Condori et al. (2023), en su investigación sobre la aplicación del software Pixton para la producción de textos en los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa N°40676. La Mansión de Socabaya, del distrito de Socabaya, Arequipa-2022; formuló el objetivo de determinar la efectividad del software Pixton para la producción de textos. El estudio fue de tipo aplicado y nivel cuasi experimental, los instrumentos fueron las sesiones de aprendizaje y lista de cotejo, y la muestra de 34 estudiantes (21 del grupo experimental y 13 del grupo de control), a los quienes se les aplicó el pre y post test. Tras ocho sesiones de intervención, los resultados demostraron una mejora significativa en el promedio del grupo que utilizó la herramienta digital. La validez de este hallazgo fue ratificada por la prueba U de Mann-Whitney ($p = 0.008$), lo que permite aceptar la hipótesis planteada, es decir, que la aplicación de esta herramienta permite desarrollar la competencia de la escritura de variados tipos textuales en los estudiantes; por lo tanto, se confirma que Pixton es un recurso efectivo para fortalecer la competencia de escritura en diversos tipos de textos.

Pampa et al (2022) en su investigación “Uso del Software Pixton y su influencia en la producción de textos escritos de los estudiantes del tercer grado de secundaria de una Institución Educativa Pública de Arequipa” realizada con el objetivo de determinar cómo el uso de Pixton, un software para crear historietas, influye en el desarrollo de la competencia de producción de textos en estudiantes de este grado. Se basó en un diseño cuasiexperimental y su muestra fueron 30 estudiantes, distribuidos en dos grupos (experimental y control). Los resultados revelaron una influencia positiva y significativa de la herramienta digital, evidenciando diferencias sustanciales en las evaluaciones de quienes emplearon el programa para crear historietas. El estudio concluye que la integración de recursos tecnológicos como Pixton constituye una estrategia eficiente para potenciar las competencias de escritura en el nivel secundario.

CAPITULO II. METODOLOGÍA

1. Tipo, nivel y diseño de Investigación

Según el enfoque, la investigación es cuantitativa, por cuanto la información obtenida tendrá un carácter cuantificable, definido por Hernández (2018) como:

Aquella investigación en la que considera que el conocimiento debe ser objetivo, y que este se genera a partir de un proceso deductivo en el que, a través de la medición numérica y el análisis estadístico inferencial, se prueban hipótesis previamente formuladas. (p. 82)

Es una investigación de campo ya que los datos requeridos se obtendrán de fuentes primarias o directas; o sea de los propios estudiantes, este tipo de investigación es definida como:

El proceso que permite obtener datos de la realidad y estudiarlos tal y como se presentan, sin manipular las variables. Por esta razón, su característica esencial es que se lleva a cabo fuera del laboratorio, en el lugar de ocurrencia del fenómeno. (Hernández, Fernández, & Baptista, 2016, p. 29)

En cuanto al nivel de Investigación, es explicativo, por cuanto se explicará la variable dependiente en la variable independiente; definida como: “Aquella investigación que está dirigida a responder por las causas de los eventos y fenómenos físicos o sociales. Se enfoca en explicar porque ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta” (Hernández, Fernández, & Baptista, 2016). Es una investigación de diseño experimental, específicamente pre-experimental definida como: “se basa en la manipulación intencional de la variable independiente para observar y medir sus efectos en relación con la variable dependiente. A su vez, se realiza en el marco de un modelo experimental específico de un proceso estadístico” (Méndez, C., 2020, p. 52).

2. Análisis de Variables

Tabla 1

Cuadro de Operacionalización de las variables

Variables	Dimensiones	Indicadores
V. Independiente Aplicación del Software Pixton	Uso del software	Determinar la temática. Añadir fondo o escenario. Añadir personajes. Añadir bocadillo o globo de diálogo. Descargarlo, imprimir o publicar.
	Creación de historietas de textos descriptivos	Elementos y características de la historieta. Crear historietas para escribir afiches.
	Creación de historietas de textos expositivos	Creamos historietas para escribir textos expositivos sobre los instrumentos musicales. Crear historietas para explicar una infografía.
	Creación de historietas de textos narrativos	Creamos historietas para escribir hechos importantes de la vida de Miguel Grau. Creamos historietas para escribir hechos importantes del descubrimiento de América.
	Creación de historietas de textos argumentativos	Crear historietas para escribir cartas de reclamo. Creamos historietas para escribir argumentos para disminuir el cambio climático. Creamos historietas para debatir sobre los videojuegos.
V. Dependiente Competencia “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna”	Adecúa el texto a la situación comunicativa	-Considerar el propósito de lo escrito. -Precisa el tipo de texto. -Distingue el registro formal e informal al escribir los textos. -Adapta a los destinatarios.
	Escribe textos de forma coherente y cohesionada	-Ordena y jerarquiza las ideas en párrafos y subtemas. -Establece relaciones lógicas (causa-efecto, secuencia y contraste), usando conectores. -Ordena lógicamente las ideas en torno a un tema. -Amplia y complementa estableciendo relaciones de cohesión. -Incorpora de forma pertinente vocabulario que incluye sinónimos y diversos términos.

Utiliza recursos gramaticales y ortográficos.	-Uso apropiado de recursos textuales para garantizar la claridad. -Uso estético del lenguaje. -Emplea figuras retóricas para caracterizar personas, personajes y escenario. -Usa recursos gramaticales y ortográficos. -El texto producido presenta rimas y juegos verbales.
Evalúa de manera permanente el texto.	-Identifica digresiones o vacíos de información que afectan la coherencia. -Evalúa el uso de conectores y referentes aseguran la cohesión. -Evalúa la utilidad de los recursos ortográficos y pertinencia del vocabulario.
Evalúa el efecto de su texto en los lectores.	-Revisión de los recursos textuales y estilísticos usados. -Compara y contrasta los aspectos gramaticales y ortográficos. -Compara y contrasta las características de tipo textuales.

Nota. Elaboración propia.

3. Técnicas, Instrumentos y Materiales de Verificación

En la siguiente tabla se especifica la aplicación de técnicas con sus respectivos instrumentos según las variables de la investigación.

Tabla 2

Técnicas, Instrumentos y Materiales de Verificación

Variable	Técnica	Instrumento
V. Independiente		
Aplicación del software Pixton	Observación	Ficha de observación
V. Dependiente		
Competencia “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna”	Observación	Lista de cotejo

Para evaluar la primera variable aplicación del software Pixton se aplicó la técnica de observación, a través del instrumento la ficha de observación, con lo que se verificará la aplicación de las sesiones de aprendizaje.

Y, para la evaluación del desarrollo de la competencia “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna” se aplicó la técnica de observación a través del instrumento lista de cotejo, la cual fue elaborada por los investigadores; así, la pre prueba se aplicó antes de la aplicación del programa de sesiones de aprendizaje, seguidamente se aplicaron las sesiones de aprendizaje aplicando el software Pixton, al finalizar se aplicó la post prueba con el fin de realizar las comparaciones respectivas.

La lista de cotejo comprende ítems para evaluar las capacidades de la competencia “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna”, consideradas en el Currículo Nacional (Ministerio de Educación del Perú, 2016b), las cuales son: adecúa el texto a la situación comunicativa, escribe textos de forma coherente y cohesionada, utiliza recursos gramaticales y ortográficos, evalúa de manera permanente el texto y evalúa el efecto de su texto en los lectores.

4. Campo de Verificación

4.1. Ubicación Espacial

La investigación se desarrolló en la institución educativa 40630 Virgen del Carmen, ubicada en el Asentamiento Humano Virgen del Carmen Mz. “K” Lote 1, distrito de Paucarpata, provincia y departamento de Arequipa.

4.2. Ubicación Temporal

La presente investigación se realizó durante los meses de mayo a diciembre del 2024.

4.3. Unidades de Estudio

4.3.1. Población

La población de estudio la integraron los estudiantes del 6to grado del nivel primario de la Institución Educativa 40630 Virgen del Carmen, que hacen un total de 21 estudiantes, entre varones y mujeres.

En la siguiente tabla se presenta su distribución por sexo:

Tabla 3

Distribución de la población de estudio según sexo por sección

Sexo	ni	%
Mujeres	9	43
Varones	12	57
Total	21	100

$$\text{GE: } O_1 \dots\dots\dots X \dots\dots\dots O_2$$

Donde:

X = Programa experimental

O₁ = Medición pre prueba

O₂ = Medición post prueba

4.3.2. Muestra

No se tomó muestra se trabajó con los 21 estudiantes.

4.3.3. Procedimiento de Muestreo.

No se aplicó por cuanto se trabajó con todas las unidades de estudio.

5. Estrategias de Recolección de Datos

5.1 Organización

Se coordinó con el director de la institución educativa con el fin de obtener la autorización para realizar el proyecto de investigación.

Según las variables, dimensiones e indicadores se elaboraron los instrumentos de investigación.

Se ejecutó el proceso de validación de los instrumentos a nivel estadístico y por jueces expertos seleccionados.

Se aplicó la pre prueba a los estudiantes; luego se ejecutaron las sesiones de aprendizaje programadas; concluida la realización de las sesiones de aprendizaje se aplicó la post prueba.

Se efectuó el análisis y comparaciones respectivas con los resultados obtenidos en la pre prueba y post prueba.

5.2. Recursos

a. Humanos

Director

Docentes

Investigadores

Estudiantes

b. Materiales

Hojas

Laptop

Impresora

Anillados

Movilidad

USB

Lapiceros

File

Fotocopias

c. Financiamiento

Los costos serán asumidos en su totalidad por los investigadores.

5.3 Confiabilidad y validación del instrumento

Una vez elaborado el instrumento se aplicó la prueba piloto a 7 estudiantes con el fin de realizar la validación estadística se aplicó la prueba de Alfa de Cronbach, obteniéndose los resultados siguientes:

Estadística de fiabilidad.

Alfa de Cronbach	Nº de elementos
0.791	7

Según el coeficiente obtenido de 0.791 (ver anexos) el instrumento presenta una alta confiabilidad.

También se realizó la validación a través de Jueces Expertos que se encuentran en anexos.

5.4. Criterios para el Manejo Estadístico de los Resultados

El análisis de los datos se efectuó procesando los resultados de las pruebas diagnóstica (pre test) y de salida (post test) mediante el software Microsoft Excel. Para la organización de la información se empleó estadística descriptiva, mientras que la validación de las hipótesis se realizó a través de estadística inferencial, utilizando específicamente la prueba t de Student para determinar la significancia de los hallazgos.

CAPÍTULO III. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

A continuación, se presentan los resultados de la aplicación del instrumento lista de cotejo, la cual comprende ítems para evaluar las capacidades de la competencia “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna”, consideradas en el Currículo Nacional, sistematizados a través de tablas estadísticas de carácter comparativo entre los resultados de la pre prueba y los resultados de la post prueba, representadas en figuras.

La organización y presentación de los resultados son organizados según la variable y dimensiones de la investigación.

1. Resultados de la competencia “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna”

Los resultados se presentan según las capacidades evaluadas:

1.1 **Adecúa el texto a la situación comunicativa**

Tabla 4

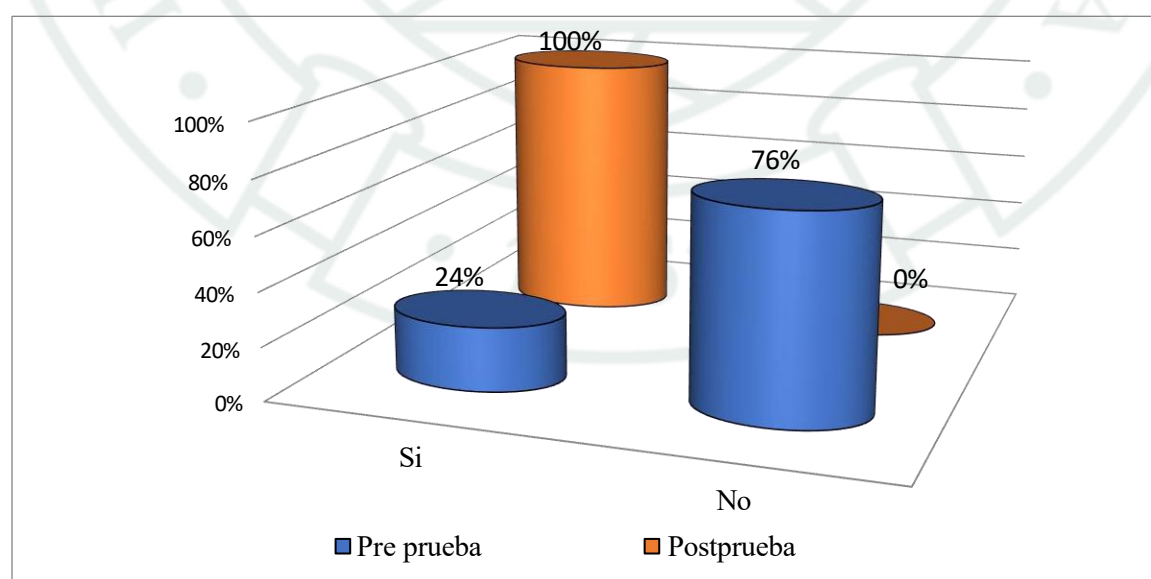
Considera el propósito en el escrito

	Pre prueba		Post prueba	
	F	%	F	%
Si	5	24	21	100
No	16	76	0	0
Total	21	100	21	100

Nota. Elaboración Propia

Figura 4

Considera el propósito en el escrito



Nota. Elaboración Propia

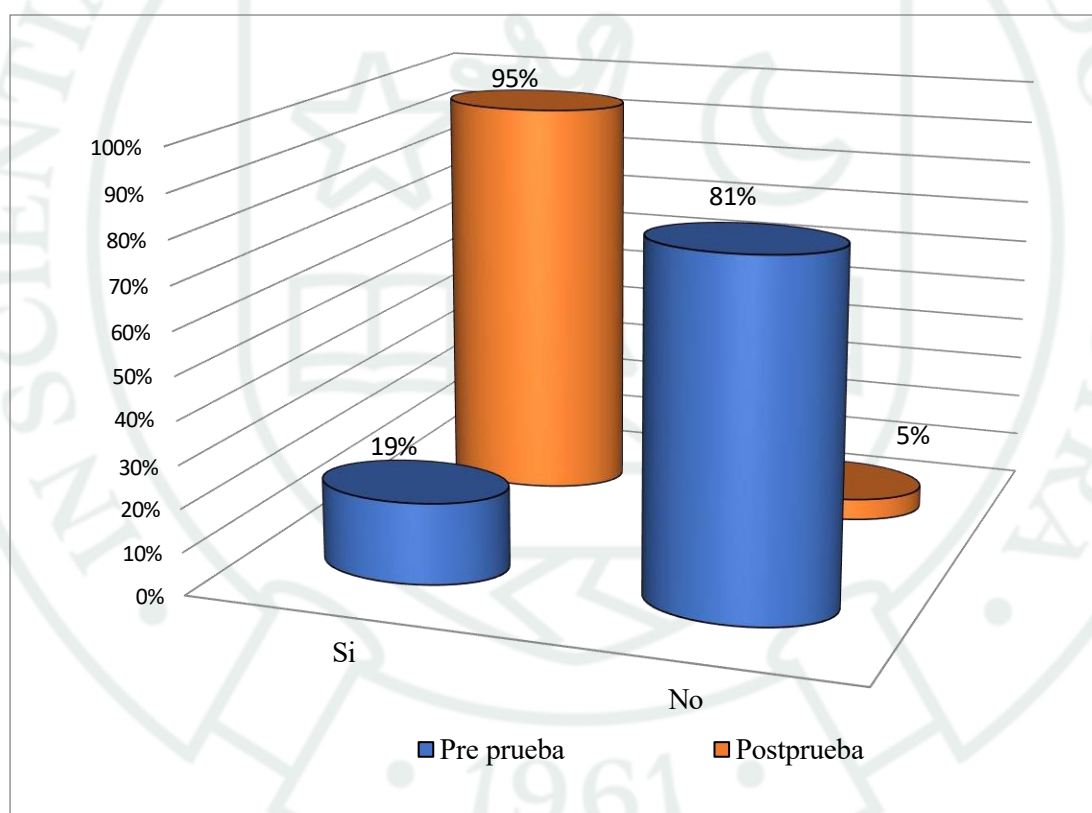
En la tabla estadística se observa, en la pre prueba, que un relevante 76% o la gran mayoría de los estudiantes evaluados, en su producción escrita, no consideraron el propósito comunicativo del escrito; cifra preocupante considerando que, según el MINEDU (2021), este elemento es el eje que orienta la construcción del sentido textual. En tanto que el porcentaje restante o el 24% si consigna dicho propósito.

Sin embargo, tras la intervención con el software Pixton, se produjo un cambio radical ya que, en la post prueba, la totalidad de los estudiantes consignaron el propósito del escrito, no existiendo porcentaje alguno que no lo consigne.

Estos resultados demuestran que la efectividad del software Pixton ya que se ha mejorado en los estudiantes la identificación previa del propósito en su escrito, partiendo de una idea concreta para poder desarrollar su producción; demostrando de esta manera que cumplen con iniciar definiendo el propósito comunicativo garantizando así que el texto transmita un mensaje claro y coherente a sus lectores.

Tabla 5*Precisa el tipo y género textual en su producción escrita*

	Pre prueba		Post prueba	
	F	%	F	%
Si	4	19	20	95
No	17	81	1	5
Total	21	100	21	100

Nota. Elaboración Propia.**Figura 5***Precisa el tipo y género textual en su producción escrita**Nota.* Elaboración Propia.

Al analizar la capacidad de los estudiantes para identificar el tipo y género textual, la evaluación de entrada reveló que la gran mayoría de los alumnos (81%) carecía de claridad para determinar la naturaleza descriptiva, expositiva o narrativa de sus textos y género (artículo,

ensayo, etc.) en la producción del texto. Y solo el 19% de los estudiantes logra precisar el tipo de texto y género de su producción textual.

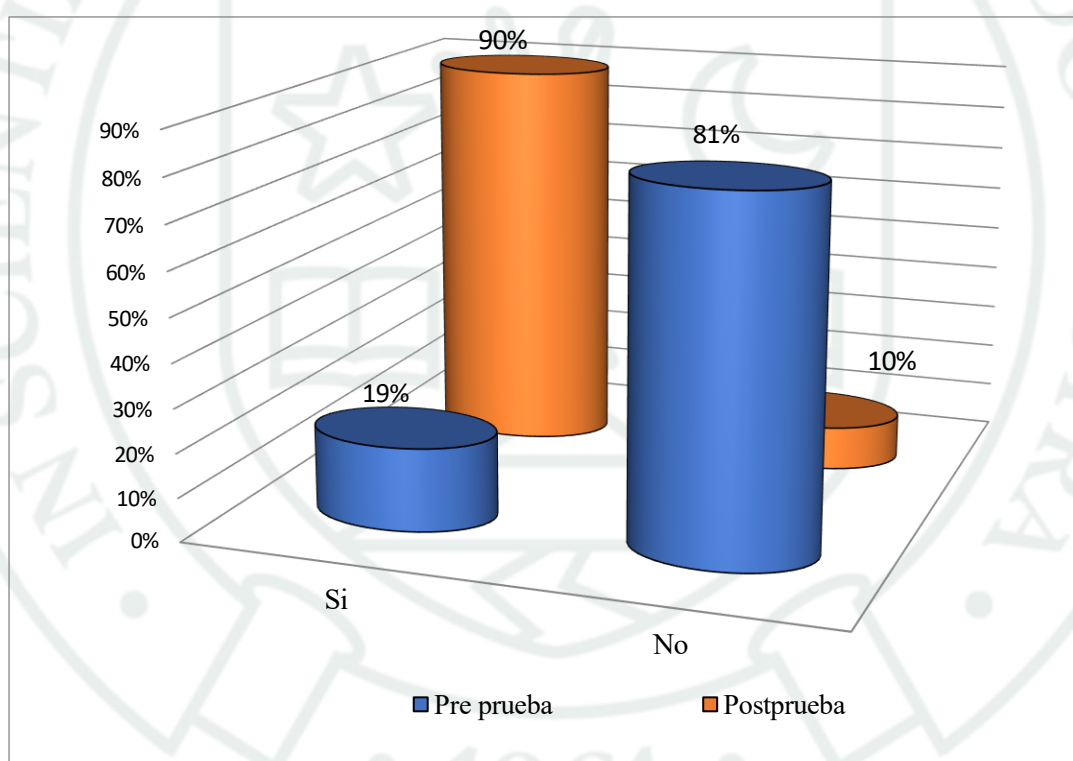
Esta limitación técnica fue superada significativamente mediante el uso del software Pixton, logrando que el 95% de la muestra alcanzara este indicador en la post prueba. Como sostiene Espínola (2018), la versatilidad de las herramientas de este software permite a los estudiantes diferenciar y aplicar géneros textuales con mayor precisión, transformando una debilidad estructural en una competencia consolidada tras la fase experimental.

Se demuestra por tanto la eficacia del software Pixton en la identificación del tipo y género textual de su producción textual.



Tabla 6*Distingue el registro formal e informal al escribir su texto*

	Pre prueba		Post prueba	
	F	%	F	%
Si	4	19	19	90
No	17	81	2	10
Total	21	100	21	100

Nota. Elaboración Propia.**Figura 6***Distingue el registro formal e informal al escribir su texto**Nota.* Elaboración Propia.

Se aprecia en la tabla que, en la pre prueba, un relevante 81% de los estudiantes, en su producción escrita no logro distinguir el registro formal (estructurado con normas establecidas, evita coloquialismos, su estilo es más elaborado, etc.) del informal; en tanto que un reducido 19% si distingue dicho registro.

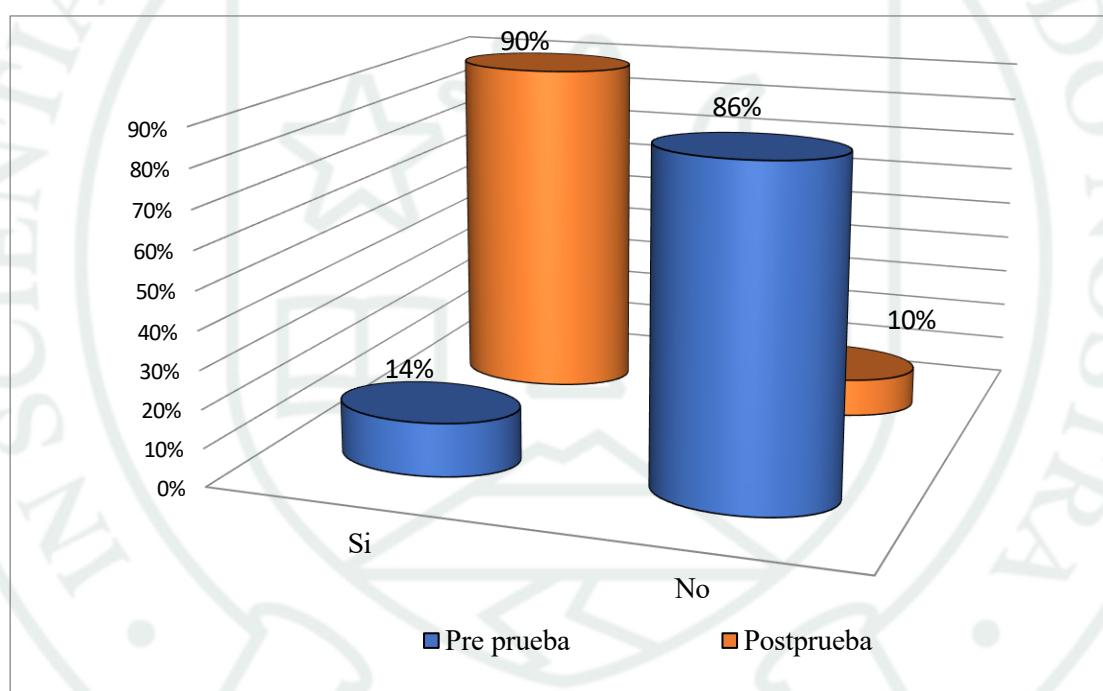
Después de la aplicación del software Pixton, en el post prueba la gran mayoría o el 90% logró distinguir el registro formal e informal al escribir los textos; en tanto que un reducido 10% aun no logra dicha distinción.

La evidencia obtenida ratifica que el empleo de Pixton optimiza la capacidad de los estudiantes para seleccionar el registro adecuado en sus textos. Al integrar esta herramienta, los alumnos logran discernir entre el uso de un lenguaje formal, caracterizado por estructuras normadas y un estilo elaborado, y el informal, propio de entornos cercanos como el familiar o social (Alamillo, 2019). Este avance en la producción escrita confirma la utilidad del software para fomentar una redacción más consciente y técnica.



Tabla 7*Adapta el escrito a los destinatarios*

	Pre prueba		Post prueba	
	F	%	F	%
Si	3	14	19	90
No	18	86	2	10
Total	21	100	21	100

Nota. Elaboración Propia.**Figura 7***Adapta el escrito a los destinatarios**Nota.* Elaboración Propia.

El análisis comparativo revela que, inicialmente, en la pre prueba un predominante 86% de los alumnos presentaba serias dificultades para ajustar su producción escrita al destinatario previsto; en tanto que un reducido 14% si logra adaptar el escrito a los destinatarios.

Sin embargo, tras la intervención con el software Pixton, el panorama en la post prueba mostró una transformación significativa ya que el 90% logró adaptar eficazmente su lenguaje y contenido en función de la audiencia a la que se dirigía el texto. Estos resultados evidencian

que la mediación tecnológica facilita que el estudiante desarrolle una conciencia clara sobre el receptor, optimizando la intención comunicativa de sus relatos.

Estos resultados demuestran que a través del uso didáctico de Pixton, se logró optimizar la adecuación pragmática de las producciones escritas, pasando de un reducido 14% a un mayoritario 90% de éxito tras la fase experimental. Este crecimiento del 76% ratifica la efectividad de la herramienta para que el estudiante ajuste su lenguaje al receptor. Según Moreno y Marthe (2022), esta capacidad es fundamental para garantizar que el tono y el estilo del texto sean apropiados y accesibles para el público objetivo, asegurando así una comunicación efectiva.



1.2 Escribe textos de forma coherente y cohesionada

Tabla 8

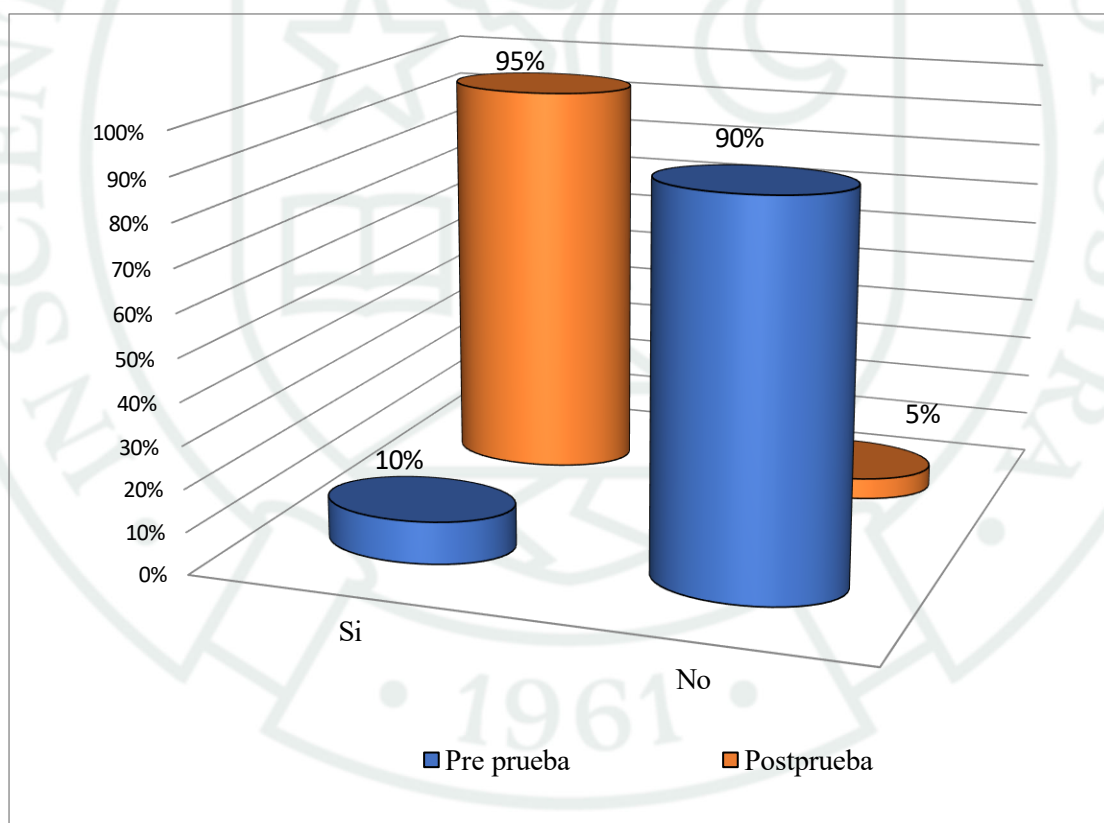
Ordena y jerarquiza las ideas en párrafos y subtemas

	Pre prueba		Post prueba	
	F	%	F	%
Si	2	10	20	95
No	19	90	1	5
Total	21	100	21	100

Nota. Elaboración Propia.

Figura 8

Ordena y jerarquiza las ideas en párrafos y subtemas



Nota. Elaboración Propia.

En la tabla se aprecia que, en la pre prueba, o resultados iniciales un relevante 90% de los estudiantes presentan una marcada deficiencia en la estructura de sus escritos, en su

producción escrita, ya que no lograban ordenar, ni jerarquizar las ideas en párrafos y subtemas; en tanto que menos de la quinta parte o el 10% si distingue dicho propósito.

No obstante, tras la intervención con Pixton, el panorama en la post prueba mostró una transformación sustancial: el 95% de la muestra alcanzó una organización adecuada de sus contenidos; en tanto que un insignificante 5% aún no logra precisarlo.

Estos resultados demuestran que la aplicación del software Pixton ha mejorado en los estudiantes al realizar la producción escrita al ordenar y jerarquizar las ideas en párrafos y subtemas; este avance confirma la eficacia de la herramienta digital en la fase de textualización, la cual, según Saldaña et al. (2018), demanda una disposición ordenada y jerárquica de las ideas para garantizar la claridad del manuscrito.



Tabla 9

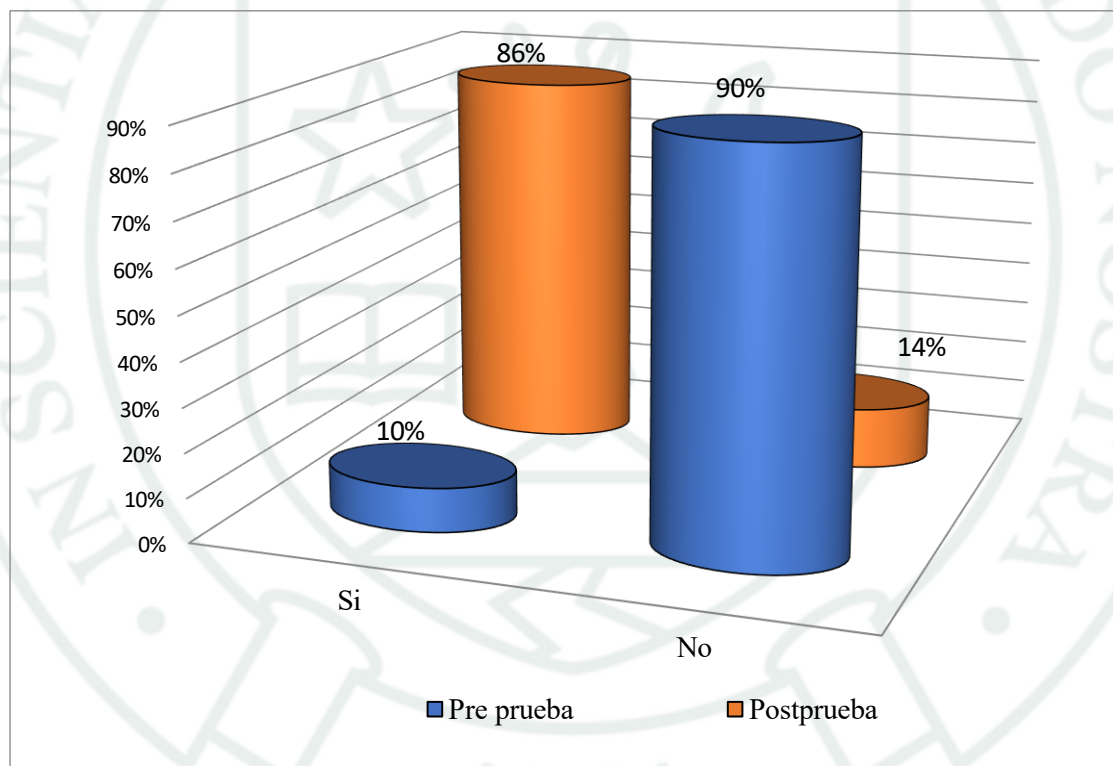
Establece relaciones lógicas (causa-efecto, secuencia y contraste), usando conectores

	Pre prueba		Post prueba	
	F	%	F	%
Si	2	10	18	86
No	19	90	3	14
Total	21	100	21	100

Nota. Elaboración Propia.

Figura 9

Establece relaciones lógicas (causa-efecto, secuencia y contraste), usando conectores



Nota. Elaboración Propia.

En la tabla se aprecia que, en la pre prueba, un relevante 90% de los estudiantes, en su producción escrita no establece relaciones lógicas (causa-efecto, secuencia y contraste), usando conectores; en tanto que menos de la quinta parte o el 10% si distingue dicho propósito; de esta manera la mayoría no logra establecer las relaciones lógicas.

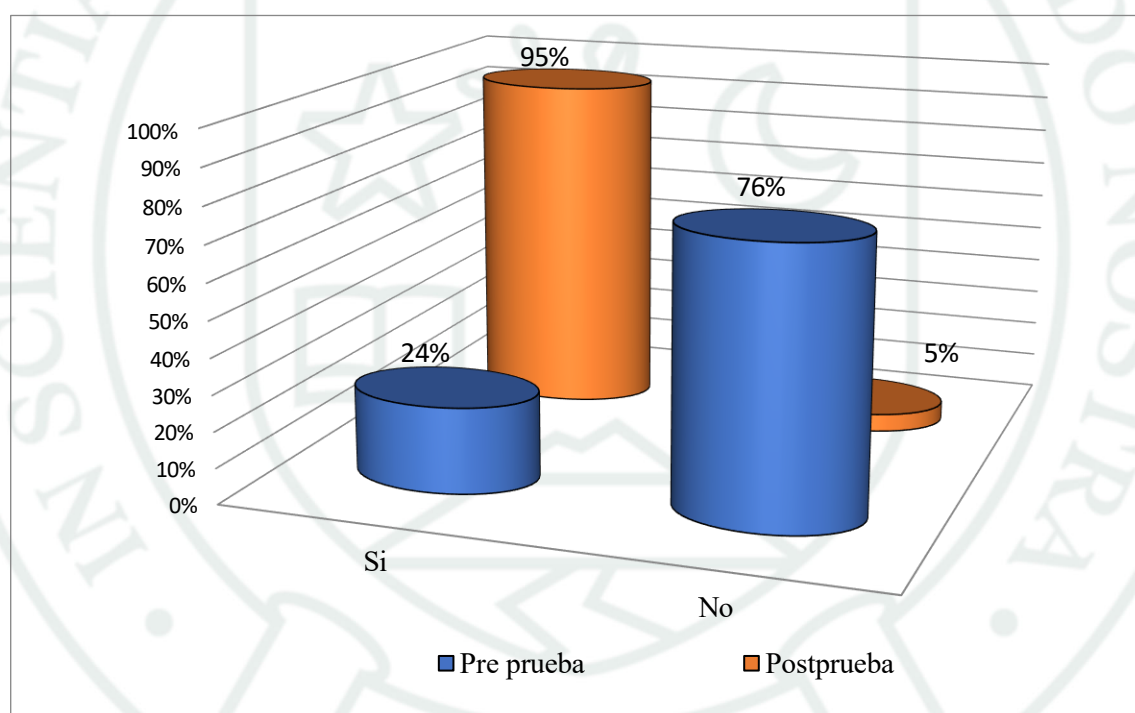
Después de la aplicación del software Pixton, en el post prueba la gran mayoría o el 86% logró establecer relaciones lógicas (causa-efecto, secuencia y contraste), usando conectores; en tanto que menos de la quinta parte o el 14% aún no logra precisarlo.

Los hallazgos confirman que el uso de Pixton optimiza la capacidad de los estudiantes para estructurar sus escritos mediante relaciones lógicas de causa-efecto, secuencia y contraste. La mediación con este software facilita el empleo estratégico de conectores, permitiendo que los alumnos articulen sus ideas, vivencias y emociones de manera coherente. Este avance valida la postura de Acero (2020), quien sostiene que la correcta vinculación de las proposiciones es fundamental para una representación textual clara y fluida.



Tabla 10*Ordena lógicamente las ideas en torno a un tema*

	Pre prueba		Post prueba	
	F	%	F	%
Si	5	24	20	95
No	16	76	1	5
Total	21	100	21	100

Nota. Elaboración Propia.**Figura 10***Ordena lógicamente las ideas en torno a un tema**Nota.* Elaboración Propia.

En la tabla se aprecia que, en la pre prueba, un relevante 76% de los estudiantes, en su producción escrita no ordena lógicamente las ideas en torno a un tema; en tanto que menos de la cuarta parte o el 24% si distingue dicho propósito.

Después de la aplicación del software Pixton, en el post prueba la gran mayoría o el 95% logró ordenar lógicamente las ideas en torno a un tema; en tanto que un 5% aún no logra precisarlo.

La efectividad de Pixton queda demostrada al observar cómo los estudiantes han perfeccionado la construcción de sus relatos; mientras que en la pre prueba la gran mayoría (76%) carecía de estrategias para complementar sus planteamientos, la post prueba reflejó que el 95% ya logra establecer relaciones de cohesión pertinentes. El uso sistemático del software permite que el estudiante transite hacia una textualización más compleja y estructurada, logrando producciones escritas integrales que se desarrollan en torno a un tema central sin perder la secuencia lógica.

Estos resultados demuestran que la aplicación del software Pixton es efectivo por cuanto ha mejorado en los estudiantes el ordenar las ideas de manera lógica en torno a un tema, permitiendo dar coherencia a su producción escrita, ya que según Cera et al. (2015) la correcta unión de las ideas, es lo que hace posible un buen texto escrito y donde más se pone de manifiesto la competencia lingüística.

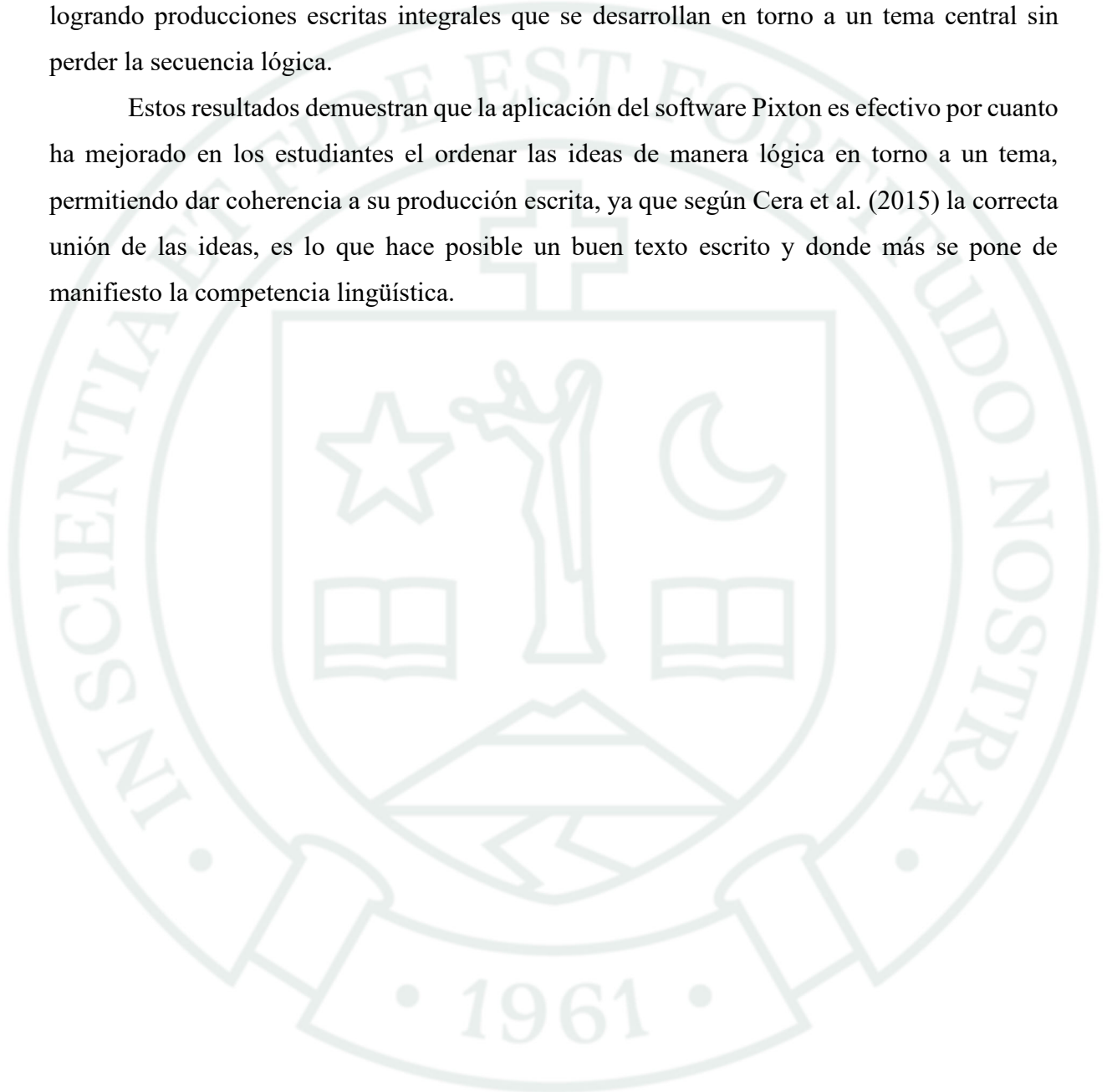
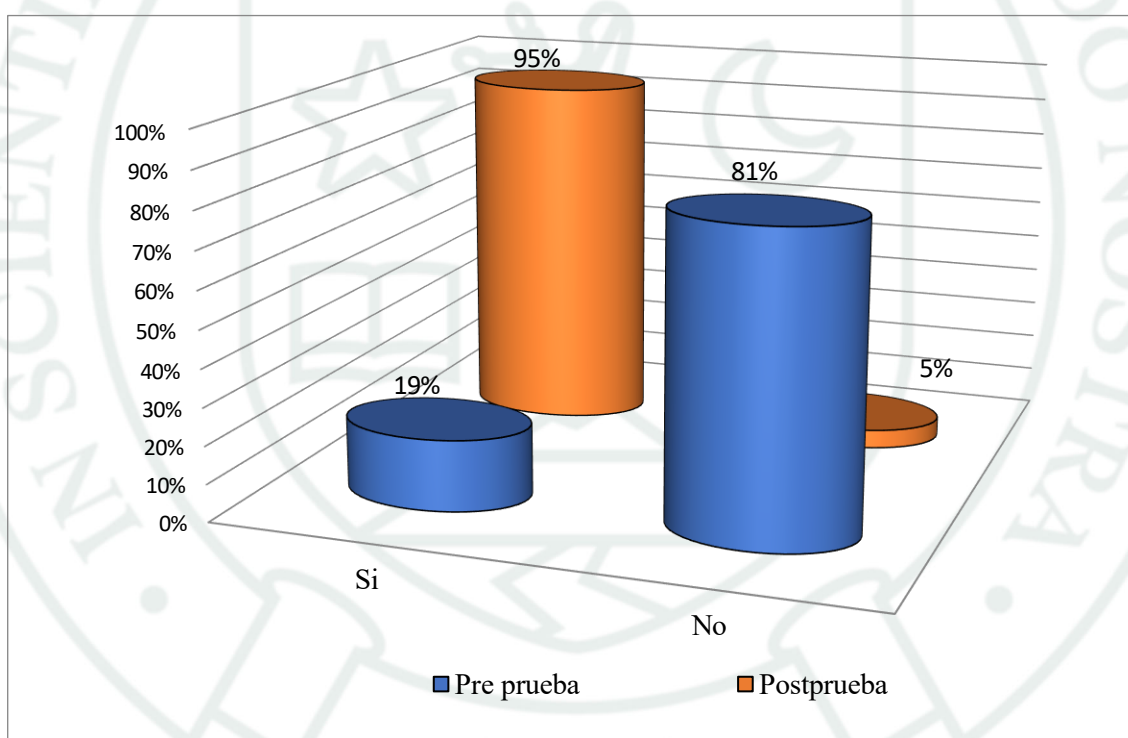


Tabla 11*Amplia y complementa estableciendo relaciones de cohesión*

	Pre prueba		Post prueba	
	F	%	F	%
SI	4	19%	20	95%
NO	17	81%	1	5%
Total	21	100%	21	100%

Nota. Elaboración Propia.**Figura 11***Amplia y complementa estableciendo relaciones de cohesión**Nota.* Elaboración Propia.

En la tabla se aprecia que, en la pre prueba, un relevante 81% de los estudiantes, en su producción escrita no amplia y complementa estableciendo relaciones de cohesión las ideas en torno a un tema; en tanto que un poco menos de la quinta parte o el 19% si distingue dicho propósito.

Después de la aplicación del software Pixton, en el post prueba la gran mayoría o el 95% logró ampliar y complementar estableciendo relaciones de cohesión; en tanto que el 5% aún no logra precisarlo.

La aplicación didáctica de Pixton ha favorecido el enriquecimiento del registro lingüístico en los estudiantes, permitiéndoles emplear sinónimos y términos diversos de manera adecuada. Este avance en la producción escrita no solo diversifica el lenguaje utilizado, sino que, como señala Vargas (2023), actúa como un factor clave para consolidar la unidad de sentido y la conexión lógica de las ideas, elevando así la calidad integral del producto textual.



Tabla 12

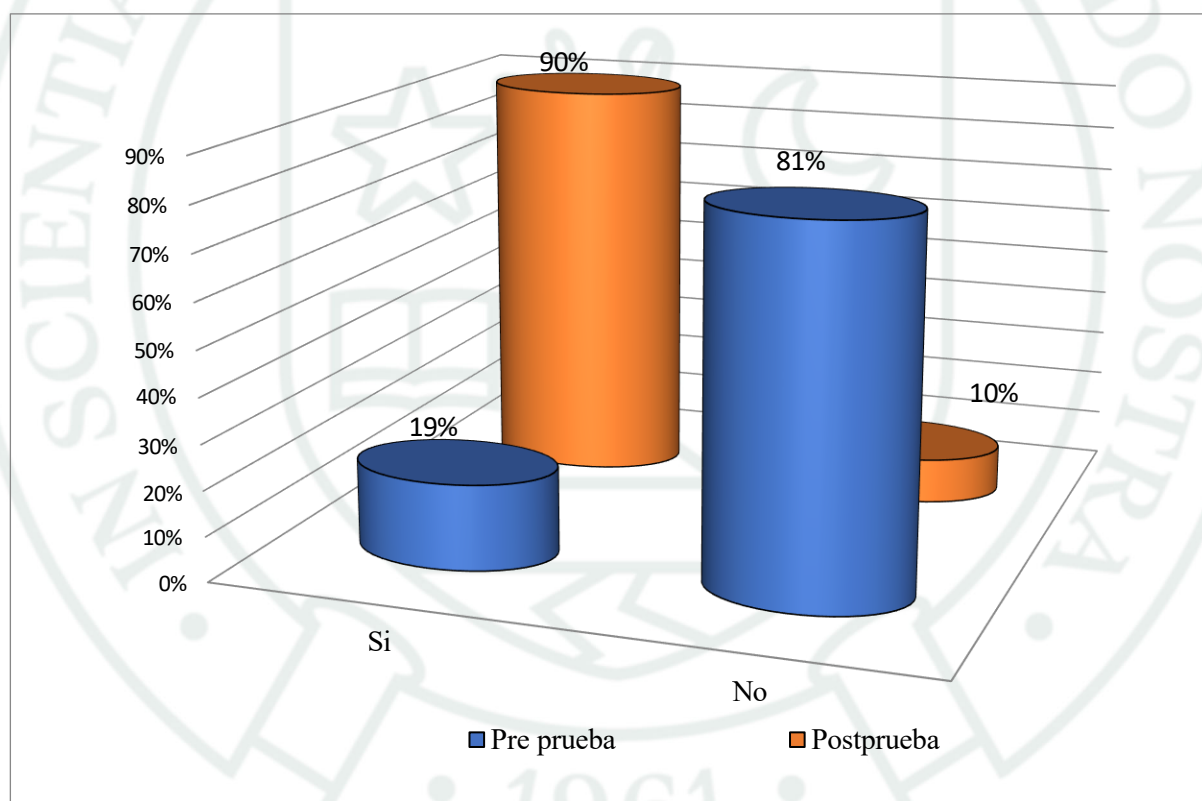
Incorpora de forma pertinente vocabulario que incluye sinónimos y diversos términos

	Pre prueba		Post prueba	
	F	%	F	%
Si	4	19	19	90
No	17	81	2	10
Total	21	100	21	100

Nota. Elaboración Propia.

Figura 12

Incorpora de forma pertinente vocabulario que incluye sinónimos y diversos términos



Nota. Elaboración Propia.

Los datos iniciales revelaron una marcada limitación en el repertorio lingüístico de los estudiantes, pues el 81% omitía el uso de sinónimos o términos variados en sus redacciones; en contraste, solo un reducido 19% de la muestra demostró capacidad para integrar un vocabulario pertinente y diversificado. Esta carencia de recursos léxicos en la etapa diagnóstica

sugiere una tendencia a la repetición de palabras y una falta de precisión en la expresión de ideas dentro de la producción escrita.

Tras la implementación de Pixton, los resultados de la post prueba revelaron una transformación significativa en la calidad del lenguaje empleado por los estudiantes; así, el 90% de los estudiantes consiguió integrar de manera acertada un vocabulario diverso y el uso de sinónimos en sus textos; mientras que solo un reducido 10% persistió con dificultades para alcanzar esta precisión. Este avance demuestra que la herramienta digital incentiva la búsqueda de términos más variados, enriqueciendo la expresión escrita de los estudiantes cuando realizan su producción escrita.

La efectividad de Pixton queda demostrada al observar cómo los estudiantes han perfeccionado la selección léxica en sus composiciones, entonces funciona como un facilitador para la inclusión de vocabulario preciso y variado, evitando repeticiones innecesarias. Este progreso valida la postura de Vargas (2023) sobre la importancia del manejo de términos diversos para garantizar la coherencia y cohesión, demostrando que la mediación tecnológica es un recurso eficaz para el desarrollo de competencias comunicativas complejas.

De esta manera la mayoría de estudiantes, en el post prueba o después de la aplicación del software Pixton logran incorporar de forma pertinente vocabulario que incluye sinónimos y diversos términos.

1.3 Utiliza recursos gramaticales y ortográficos

Tabla 13

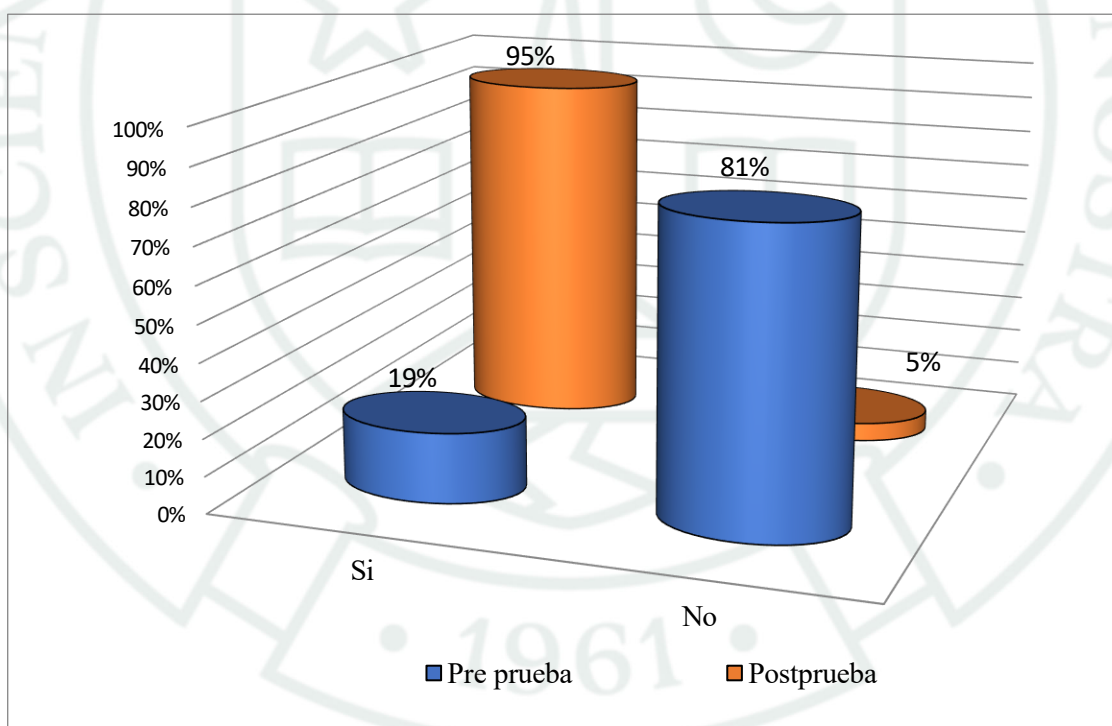
Uso apropiado de recursos textuales para garantizar la claridad

	Pre prueba		Post prueba	
	F	%	F	%
Si	4	19	20	95
No	17	81	1	5
Total	21	100	21	100

Nota. Elaboración Propia.

Figura 13

Uso apropiado de recursos textuales para garantizar la claridad



Nota. Elaboración Propia.

Los datos registrados en la tabla estadística demuestran que la gran mayoría de estudiantes o el 81%, en la pre prueba mostraron dificultades para usar apropiadamente los

recursos textuales para garantizar la claridad en su producción textual; en tanto que el 19% restante si logra hacer un uso correcto.

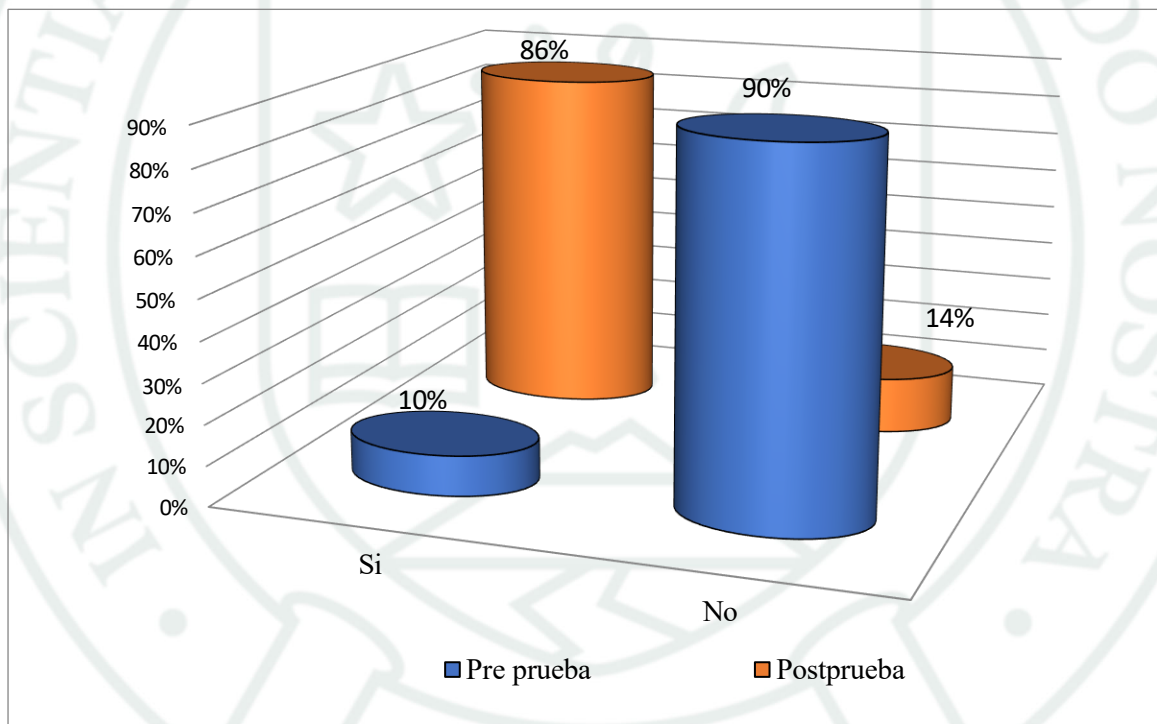
En tanto que con la aplicación del software Pixton, inversamente a los resultados obtenidos en la pre prueba, es mayoritario el porcentaje de estudiantes (95%) que usa apropiadamente los recursos textuales para garantizar la claridad en su producción textual; mostrando un incremento de 76%, con respecto a la pre prueba. Y solo un 5% aún tiene dificultades para usar adecuadamente dichos recursos.

Entonces el uso de Pixton empodera al estudiante en el manejo de los recursos lingüísticos necesarios para una redacción de calidad. Al seguir los lineamientos del Ministerio de Educación (2016b), se evidencia que la observancia de las convenciones del lenguaje escrito no es solo un requisito formal, sino un factor clave que asegura la inteligibilidad y el impacto de la producción textual en el nivel primario.



Tabla 14*Uso estético del lenguaje*

	Pre prueba		Post prueba	
	F	%	F	%
Si	2	10%	18	86%
No	19	90%	3	14%
Total	21	100%	21	100%

Nota. Elaboración Propia.**Figura 14***Uso estético del lenguaje**Nota.* Elaboración Propia.

Los datos registrados en la tabla estadística demuestran que la gran mayoría de estudiantes o el 90%, en la pre prueba mostraron dificultades en el uso estético del lenguaje para garantizar la claridad en su producción textual; en tanto que el 10% restante si logra hacer un uso correcto.

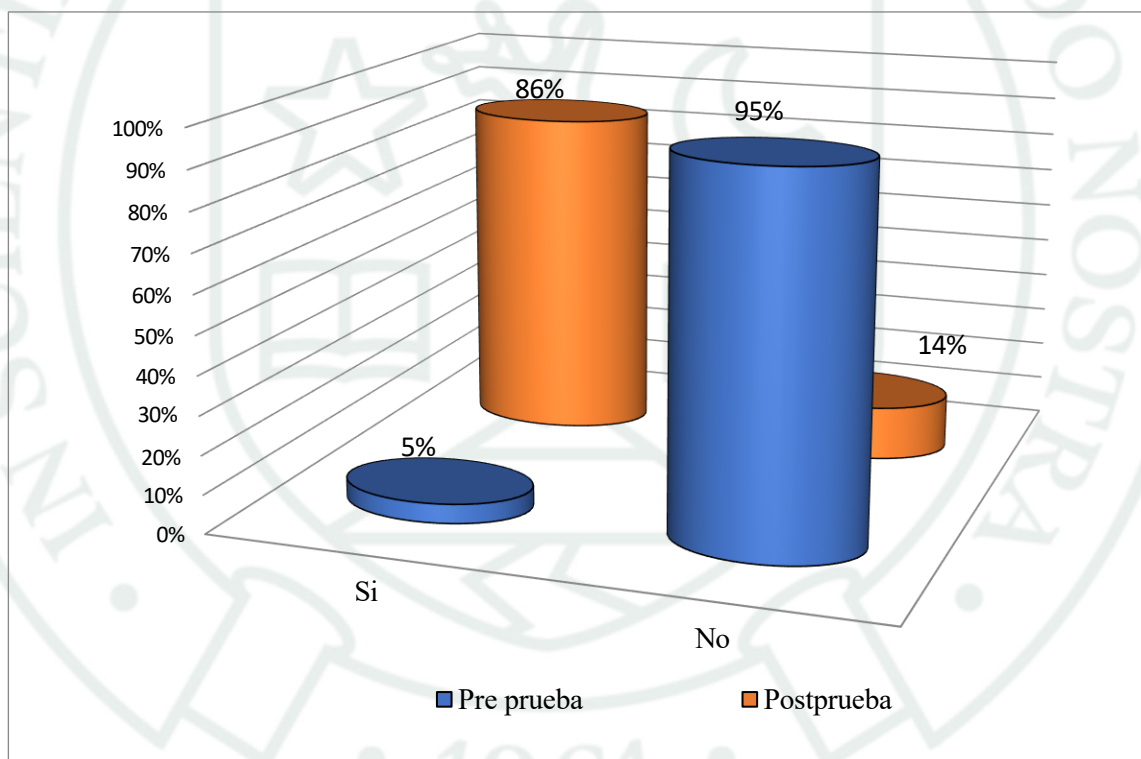
En tanto que con la aplicación del software Pixton, inversamente a los resultados obtenidos en la pre prueba, es mayoritario el porcentaje de estudiantes o el 90% que usa estéticamente el lenguaje; mostrando un incremento de 76%, con respecto a la pre prueba; por lo tanto, el 14% restante presenta aun dificultades para usar adecuadamente dichos recursos.

En términos generales, se corrobora que Pixton es una herramienta eficiente para que los estudiantes desarrollen un uso estético del lenguaje en sus creaciones. De acuerdo con el Ministerio de Educación (2016b), esta capacidad implica una forma singular de emplear el código lingüístico para transmitir pensamientos y emociones, lo que conlleva una selección deliberada de términos, una estructuración sintáctica cuidada y una organización textual armónica.



Tabla 15*Emplea figuras retóricas para caracterizar personas, personajes y escenario*

	Pre prueba		Post prueba	
	F	%	F	%
Si	1	5	18	86
No	20	95	3	14
Total	21	100	21	100%

Nota. Elaboración Propia.**Figura 15***Emplea figuras retóricas para caracterizar personas, personajes y escenario**Nota.* Elaboración Propia.

Los resultados de la pre prueba evidenciaron que solo un reducido 5% de la muestra poseía destrezas para el uso de figuras retóricas en la producción textual; en tanto que la gran mayoría o el 95% mostraron dificultades para emplear figuras retóricas para caracterizar personas, personajes y escenario.

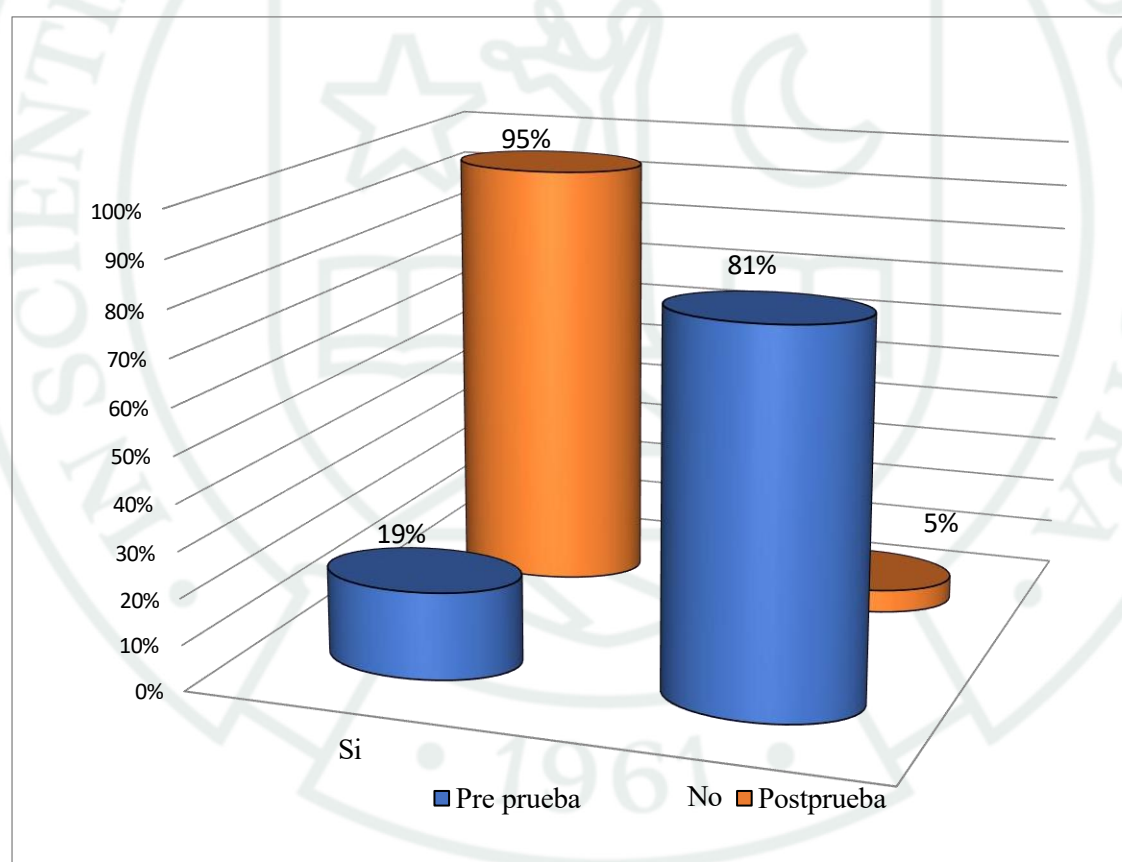
Esta tendencia se revirtió drásticamente mediante la aplicación de Pixton, alcanzando un 86% de logro en la fase final. Este crecimiento sustancial del 81%, con respecto a la pre prueba, ratifica la efectividad de la herramienta digital para que el estudiante trascienda la descripción literal y comience a caracterizar personas, personajes y escenarios de manera más creativa y elaborada.

En términos generales, los resultados confirman que Pixton constituye una herramienta eficiente para que los estudiantes incorporen figuras retóricas como la metáfora, la hipérbole o la anáfora en sus escritos. De acuerdo con el Ministerio de Educación de Perú (2015), el empleo de estas formas no convencionales de lenguaje permite otorgar a las palabras una connotación distintiva y expresiva, enriqueciendo la producción textual de los alumnos con matices que trascienden el sentido literal.



Tabla 16*Usa recursos gramaticales y ortográficos*

	Pre prueba		Post prueba	
	F	%	F	%
Si	4	19	20	95
No	17	81	1	5
Total	21	100	21	100%

Nota. Elaboración Propia.**Figura 16***Usa recursos gramaticales y ortográficos**Nota.* Elaboración Propia.

Los datos registrados en la tabla estadística demuestran que la gran mayoría de estudiantes o el 81%, en la pre prueba mostraron dificultades para usar apropiadamente los

recursos gramaticales y ortográficos en su producción textual; en tanto que solo el 19% restante poseía destrezas para el empleo adecuado de la gramática y la ortografía.

En tanto que con la aplicación del software Pixton, un importante 95% hace un uso apropiado y correcto de los recursos gramaticales y ortográficos en su producción textual; este crecimiento del 76% ratifica la efectividad de la plataforma como un recurso mediador que permite a la gran mayoría de los estudiantes superar sus deficiencias iniciales, dejando solo a un 5% en proceso de mejora.

En términos generales, el Ministerio de Educación del Perú (2016b) establece que el empleo acertado de las normas ortográficas es fundamental para otorgar coherencia y sentido a la redacción. En ese sentido, la aplicación didáctica de Pixton ha demostrado ser una estrategia eficiente para que los estudiantes asimilen y apliquen correctamente los recursos gramaticales y ortográficos en sus escritos, garantizando una producción textual más pulcra y comprensible.



Tabla 17

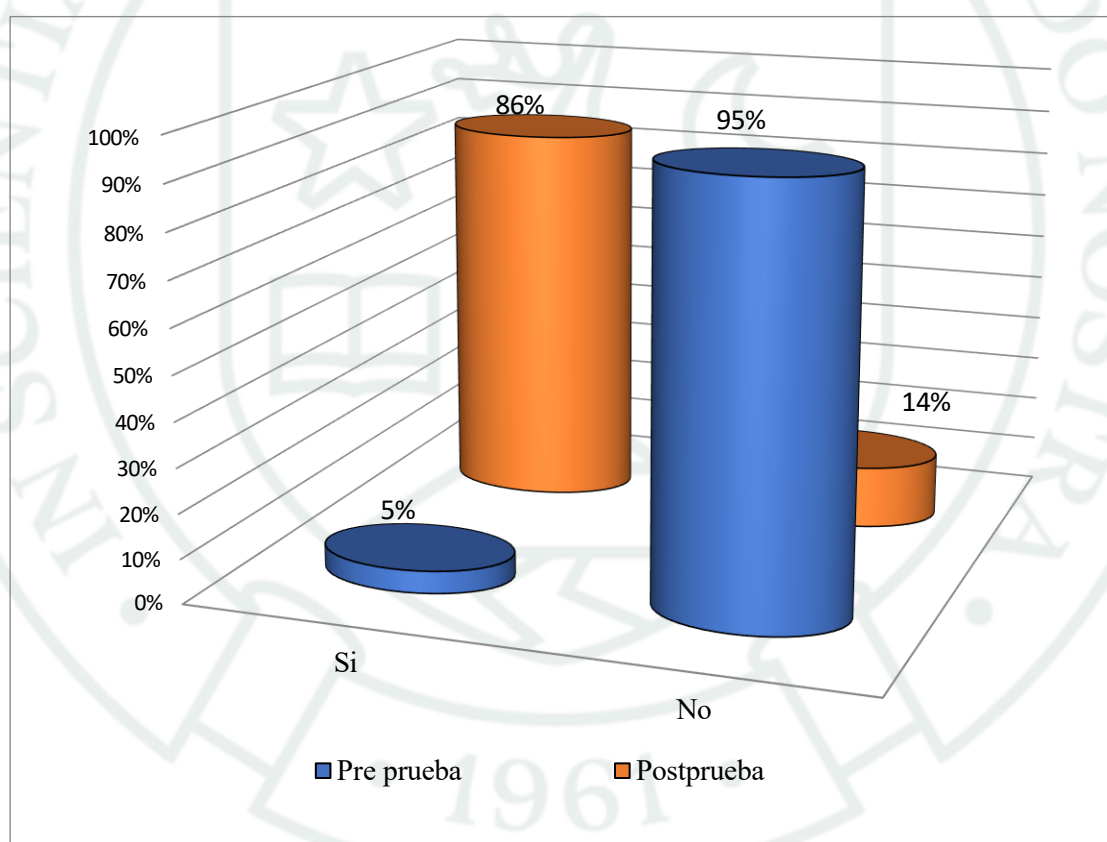
El texto producido presenta rimas y juegos verbales

	Pre prueba		Post prueba	
	F	%	F	%
Si	1	5	18	86
No	20	95	3	14
Total	21	100	21	100

Nota. Elaboración Propia.

Figura 17

El texto producido presenta rimas y juegos verbales



Nota. Elaboración Propia.

Los datos registrados en la tabla estadística demuestran que casi la totalidad de los estudiantes o el 95%, en la pre prueba mostraron dificultades para construir rimas y juegos

verbales en su producción textual; en tanto que un ínfimo 5% si logra hacer un uso correcto de estos.

En tanto que con la aplicación del software Pixton, se observó una transformación significativa en la capacidad de los estudiantes para integrar rimas y juegos verbales en sus creaciones. Mientras que en la fase inicial solo un 5% lograba esta competencia, en el post prueba el nivel de éxito ascendió al 86%, alcanzando un incremento del 81% lo que ratifica la eficacia de la herramienta digital para fomentar la lúdica del lenguaje, reduciendo a solo un 14% el grupo de estudiantes quienes aún presenta dificultades en la construcción de estos recursos sonoros.

La efectividad de Pixton se manifiesta en su capacidad para articular la lúdica verbal con la creación literaria, ya que al proponer retos que incluyen rimas y juegos de palabras, el software ayuda a los estudiantes a diversificar sus recursos expresivos; este proceso, como sostiene Morán, L. (2018), es fundamental para potenciar la producción escrita, ya que el entrenamiento fonoarticulatorio y rítmico estimula directamente las facultades cognitivas necesarias para la redacción.

1.4 Evalúa de manera permanente el texto

Tabla 18

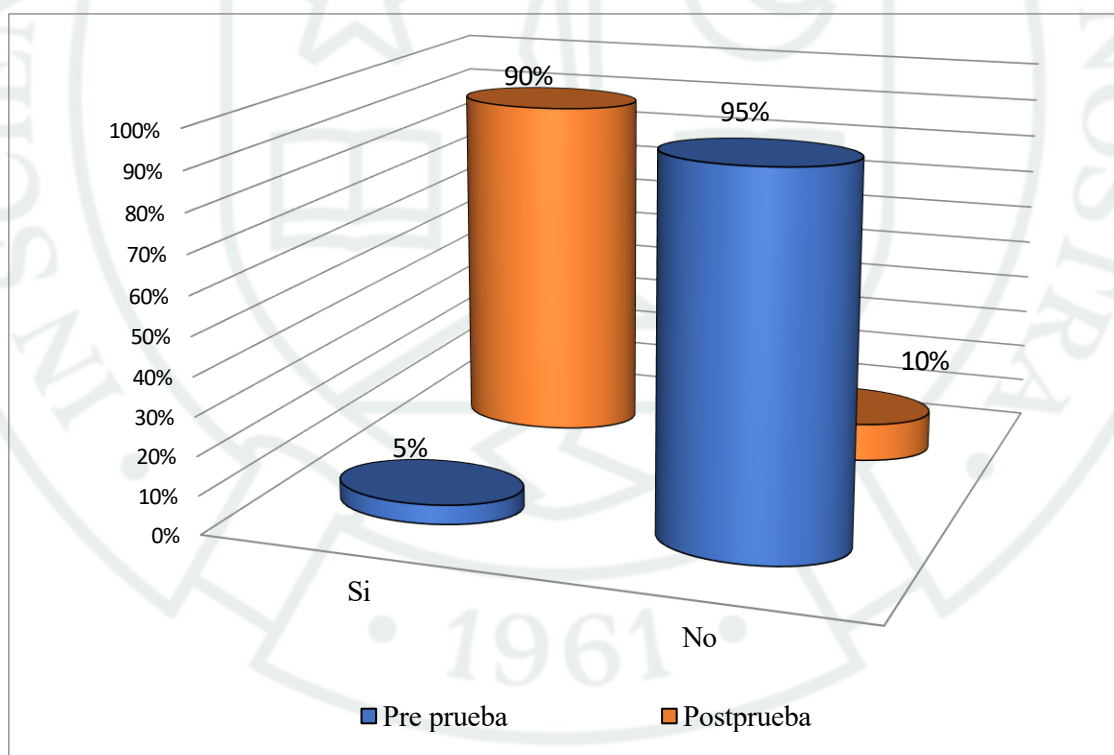
Identifica digresiones o vacíos de información que afectan la coherencia

	Pre prueba		Post prueba	
	F	%	F	%
Si	1	5	19	90
No	20	95	2	10
Total	21	100	21	100

Nota. Elaboración Propia.

Figura 18

Identifica digresiones o vacíos de información que afectan la coherencia



Nota. Elaboración Propia.

En la tabla estadística se aprecia que casi la totalidad de estudiantes o el 95%, en la pre prueba, mostraron dificultades para identificar digresiones o vacíos de información que afectan

la coherencia en su producción textual; en tanto que solo el 5% restante si logra identificarlos correctamente.

Después de la aplicación del software Pixton, se observa que el 90% de estudiantes, en la post prueba logra identificar correctamente las digresiones o vacíos de información que afectan la coherencia en su producción textual; mostrando un incremento de 85%, con respecto a la preprueba. Y un 10% de los estudiantes aún tienen dificultades para identificar correctamente las digresiones o vacíos de información que afectan la coherencia.

En general se precisa que el software Pixton es efectivo para que los estudiantes en su texto producido identifiquen las digresiones o vacíos de información, que según el Ministerio de Educación de Perú (2015), este proceso de revisión permite que el autor ajuste su discurso a la situación comunicativa, optimizando la coherencia interna de las ideas y garantizando una producción textual más sólida y enfocada.

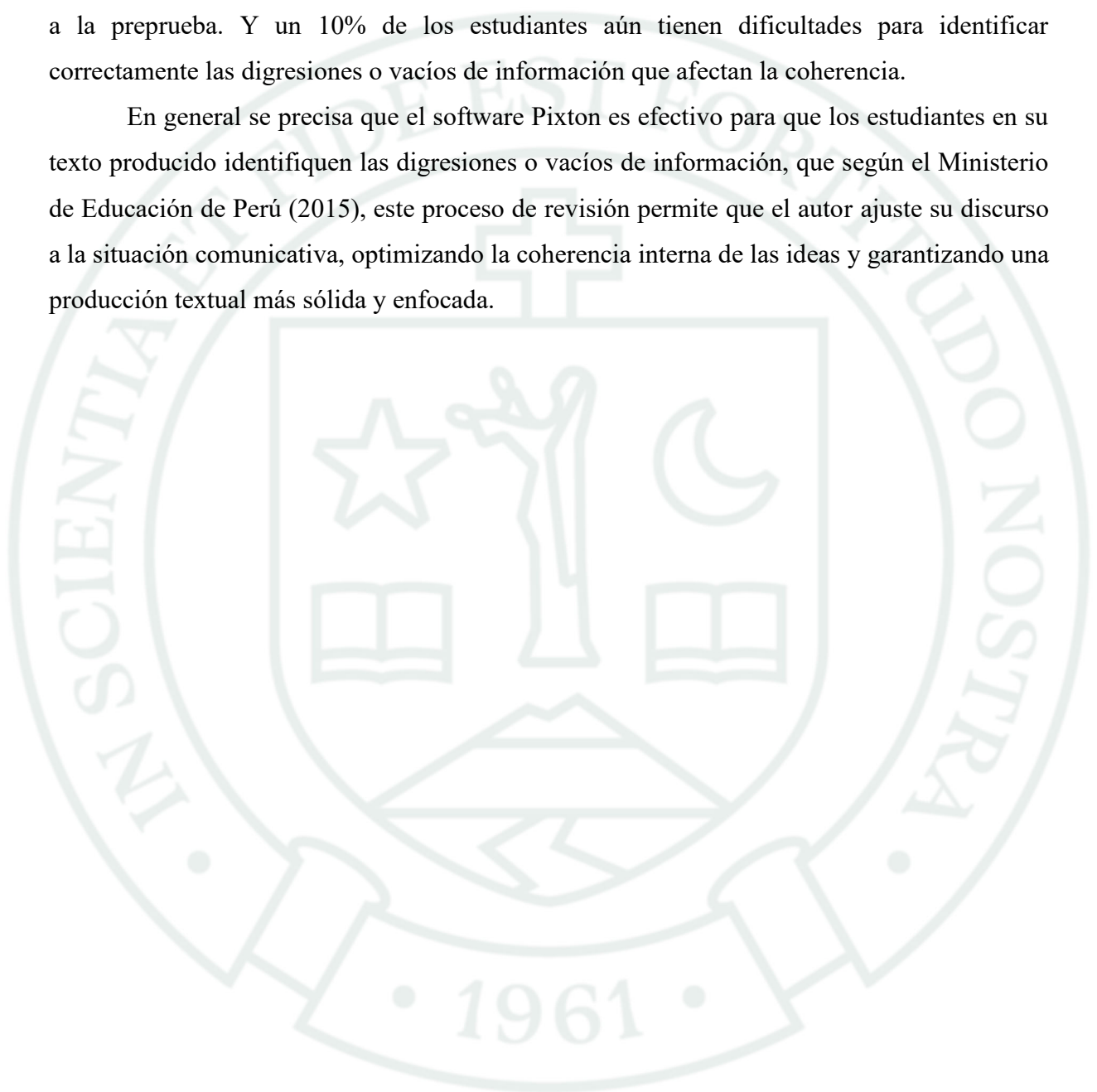
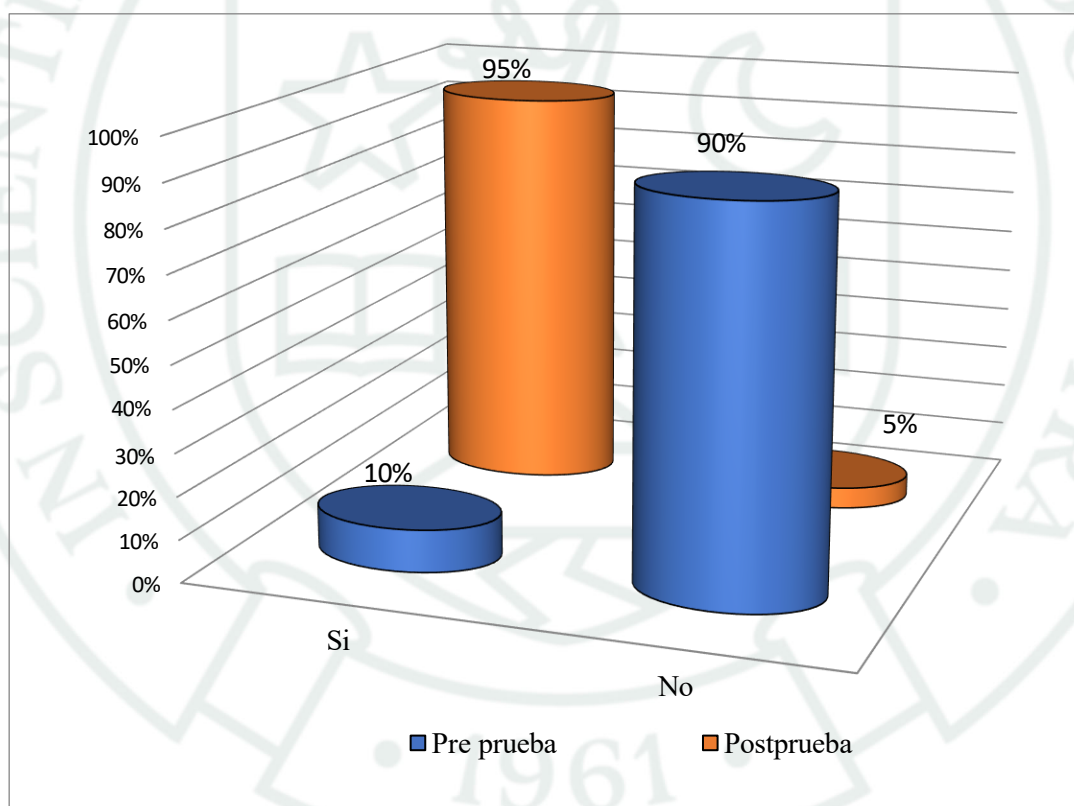


Tabla 19*Evalúa el uso de conectores y referentes aseguran la cohesión*

	Pre prueba		Post prueba	
	F	%	F	%
Si	2	10	20	95
No	19	90	1	5
Total	21	100	21	100

Nota. Elaboración Propia.**Figura 19***Evalúa el uso de conectores y referentes aseguran la cohesión**Nota.* Elaboración Propia.

Se aprecia en la tabla estadística que el 90% de estudiantes, en la pre prueba, no lograron hacer un uso correcto de los conectores y referentes a fin de asegurar la cohesión en su producción textual; y solo el 10% si logra dicha revisión, verificando la existencia de una conexión lógica de sus ideas mediante referentes y conectores.

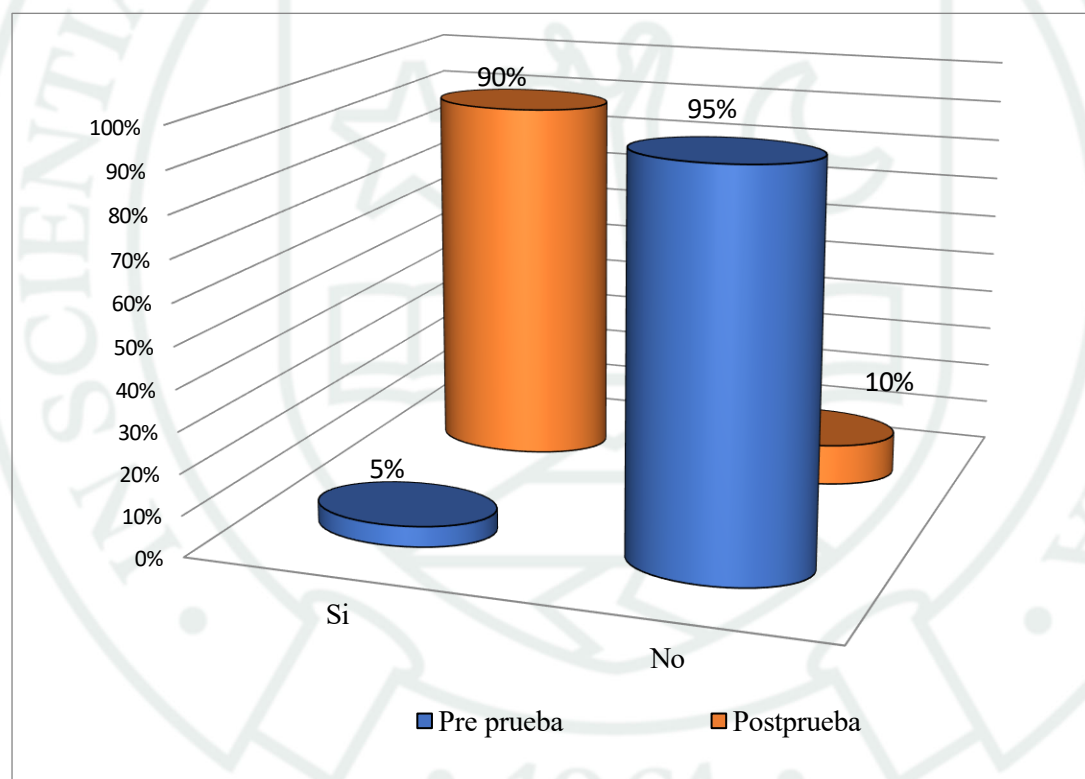
Después de la aplicación del software Pixton, a través de sesiones de aprendizaje, el 95% de los estudiantes logran revisar el uso correcto de los conectores y referentes, asegurando una adecuada cohesión textual en su producción y solo un ínfimo 5% no logra hacerlo correctamente. Este notable incremento ratifica la efectividad del software como mediador para que los estudiantes asimilen las reglas de cohesión, permitiendo que la gran mayoría realice las revisiones necesarias y mejore la calidad de cohesión en su escrito.

En general, con la tabla se confirma que las herramientas interactivas de Pixton resultan eficaces para que los estudiantes revisen permanentemente el uso adecuado de los conectores y referentes en sus escritos. Según las orientaciones del Ministerio de Educación de Perú (2015), el dominio de estos recursos es fundamental para garantizar la cohesión interna de la producción textual, permitiendo que las ideas se entrelacen de forma lógica y fluida en beneficio de la claridad del mensaje.



Tabla 20*Evalúa la utilidad de los recursos ortográficos y pertinencia del vocabulario*

	Pre prueba		Post prueba	
	F	%	F	%
Si	1	5	19	90
No	20	95	2	10
Total	21	100	21	100

Nota. Elaboración Propia.**Figura 20***Evalúa la utilidad de los recursos ortográficos y pertinencia del vocabulario**Nota.* Elaboración Propia.

En la tabla estadística se observa en la pre prueba que solo un ínfimo 5% logra evaluar correctamente la utilidad de los recursos ortográficos y pertinencia del vocabulario en su producción textual; mientras que la gran mayoría o el 95% no logro realizar dicha evaluación correctamente.

Con la aplicación del software Pixton, se observa que es elevado el porcentaje de estudiantes (90%) que logró evaluar correctamente la utilidad de los recursos ortográficos y pertinencia del vocabulario en su producción textual; mostrando un incremento de 85%, con respecto a la pre prueba, al pasar de 5% los estudiantes que logran dicha evaluación, en la pre prueba a 90%, en la post prueba. Así, solo un 10% tiene dificultades para usar correctamente dichos recursos.

Se precisa por tanto que el software Pixton constituye un recurso eficiente para que los estudiantes examinen la idoneidad de su vocabulario y la aplicación de reglas ortográficas. Siguiendo lo planteado por Tapia López, M. O. (2018), esta fase de evaluación demanda una revisión exhaustiva del borrador, lo cual permite al alumno identificar y subsanar errores en su redacción. Este ejercicio de monitoreo no solo facilita la corrección de fallas, sino que abre la posibilidad de reestructurar el texto e incorporar nuevos planteamientos que enriquezcan la versión final.

1.5 Evalúa el efecto de su texto en los lectores

Tabla 21

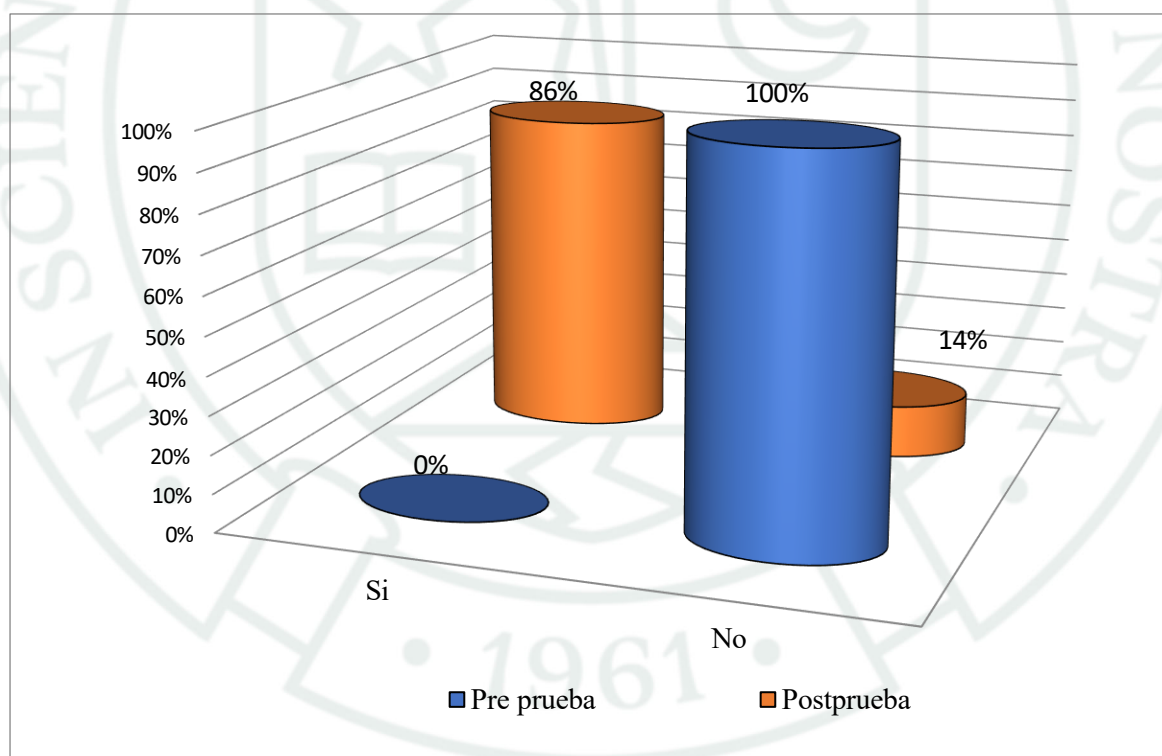
Revisión de los recursos textuales y estilísticos usados

	Pre prueba		Post prueba	
	F	%	F	%
Si	0	0	18	86
No	21	100	3	14
Total	21	100	21	100

Nota. Elaboración Propia.

Figura 21

Revisión de los recursos textuales y estilísticos usados



Nota. Elaboración Propia.

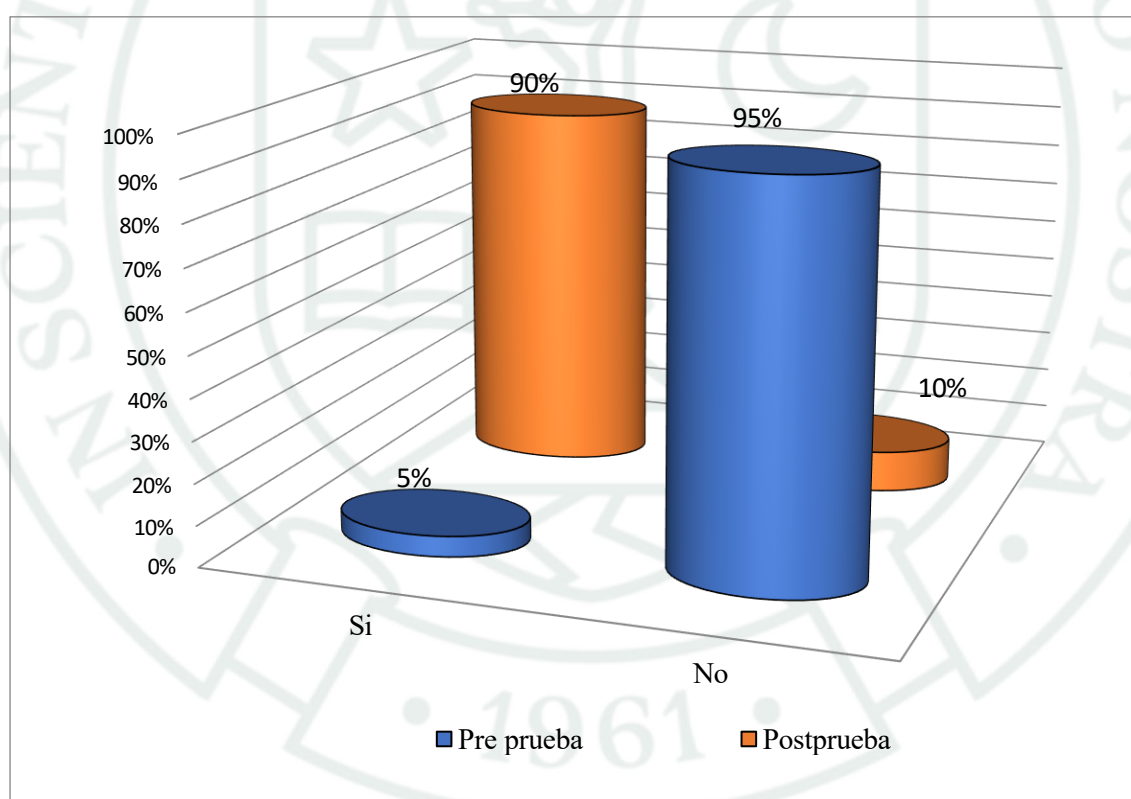
En la tabla estadística se aprecia que, en la pre prueba, la totalidad de los estudiantes no logran, en la evaluación de la producción textual, revisar correctamente los recursos textuales y estilísticos usados.

La implementación de Pixton, ejecutada mediante sesiones de aprendizaje estructuradas sistemáticamente, ha demostrado resultados altamente positivos en la capacidad crítica de los alumnos; así el 86% de los estudiantes logró evaluar con éxito los recursos textuales y estilísticos empleados en sus producciones; mientras que solo un reducido 14% aún se encuentra en proceso de desarrollar esta habilidad de revisión. Este avance sugiere que la planificación docente, apoyada en herramientas digitales, facilita que el estudiante tome conciencia de su propio proceso de escritura.

El programa experimental ha logrado potenciar significativamente la competencia de escritura, logrando que un 86% adicional de estudiantes evalúe con criterio sus propios recursos expresivos. Este progreso cumple con el desempeño establecido por el Ministerio de Educación de Perú (2015), el cual demanda que el autor reflexione sobre la forma y el fondo de su texto. El uso de Pixton ha permitido, por tanto, que la gran mayoría de los evaluados transite hacia una producción textual consciente, capaz de generar el impacto deseado en el lector.

Tabla 22*Compara y contrasta los aspectos gramaticales y ortográficos*

	Pre prueba		Post prueba	
	F	%	F	%
Si	1	5	19	90
No	20	95	2	10
Total	21	100	21	100

Nota. Elaboración Propia.**Figura 22***Compara y contrasta los aspectos gramaticales y ortográficos**Nota.* Elaboración Propia.

En la tabla estadística se observa que, en la pre prueba, sólo un ínfimo 5% de estudiantes logró comparar y contrastar los aspectos gramaticales y ortográficos en su producción textual; en tanto que casi la totalidad o el 95% no logra realizar dicha comparación.

Con la aplicación del software Pixton, se observa que la gran mayoría o el 90% de estudiantes lograron en la evaluación comparar y contrastar los aspectos gramaticales y ortográficos en su producción textual; asegurándose que el texto logra su objetivo y sea efectivo en la comunicación con los lectores.

Los datos ratifican la efectividad del programa, logrando que un 85% adicional de estudiantes logre contrastar recursos lingüísticos con rigor. Bajo la perspectiva de Fernández (2018), este desempeño implica no solo el manejo de las reglas ortográficas, sino también una correcta articulación de los tiempos verbales y la organización de complementos dentro de la frase. El uso de Pixton ha permitido que la gran mayoría de los evaluados transite hacia una escritura consciente, donde la concordancia y la estructura oracional se ajustan a los estándares de corrección idiomática.

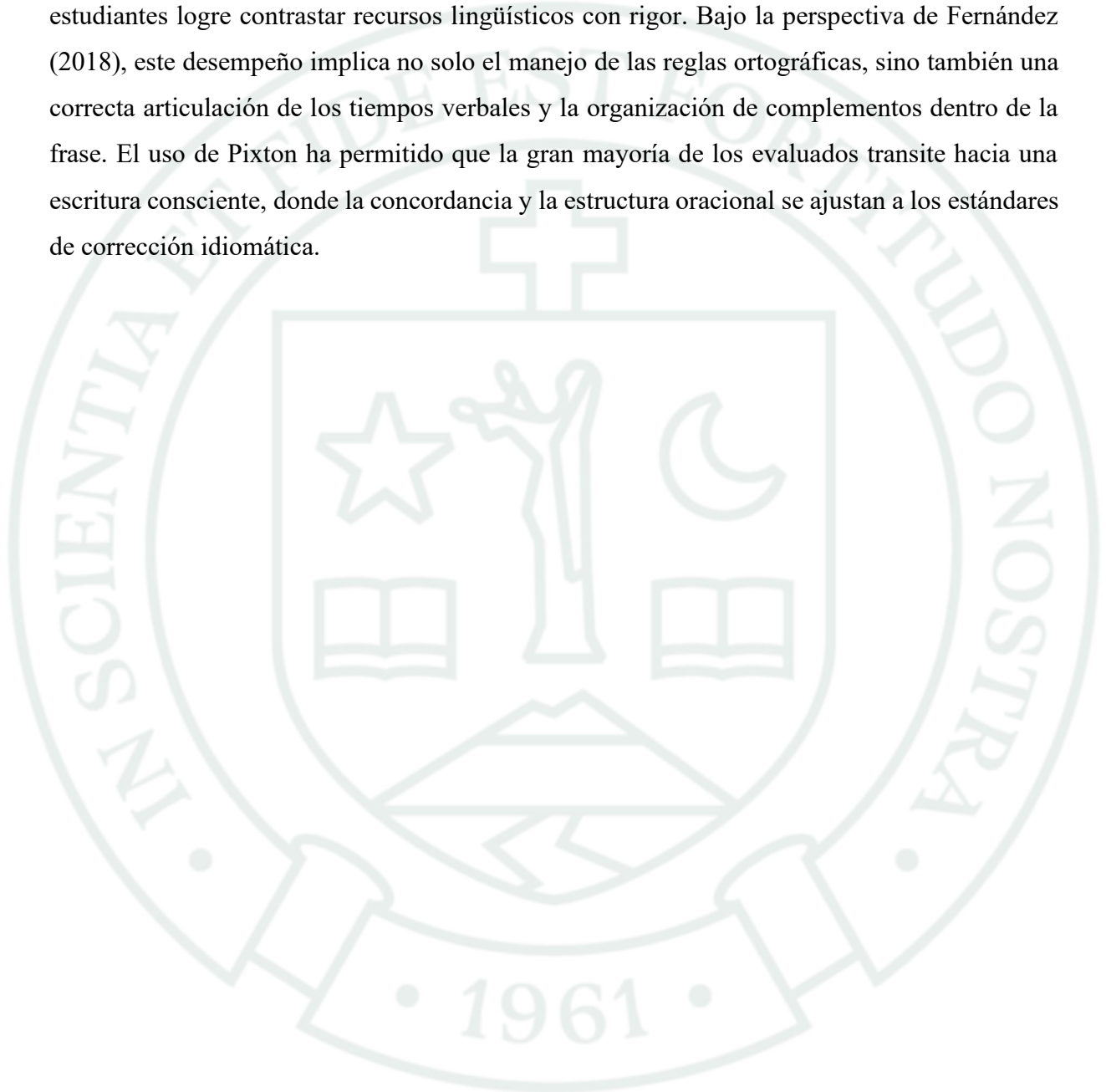


Tabla 23

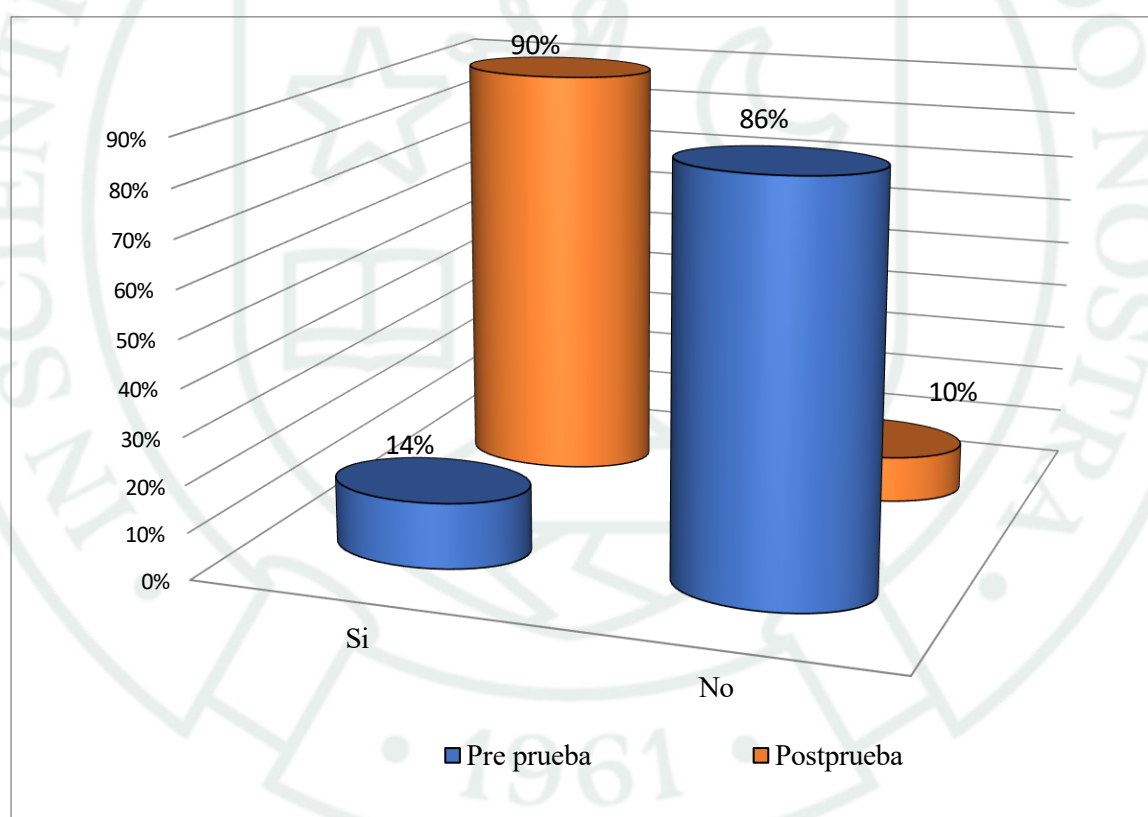
Compara y contrasta las características de tipo textuales

	Pre prueba		Post prueba	
	F	%	F	%
Si	3	14	19	90
No	18	86	2	10
Total	21	100	21	100

Nota. Elaboración Propia.

Figura 23

Compara y contrasta las características de tipo textuales



Nota. Elaboración Propia.

En la tabla estadística se aprecia que, en la pre prueba, solo el 14% de estudiantes compara y contrasta las características de tipo textuales; en tanto que el porcentaje restante de 86% no logra realizar dicha comparación y contrastación.

Con la aplicación del software Pixton, aplicado a través de sesiones de aprendizaje, se observa que la gran mayoría o el 90% de estudiantes lograron comparar y contrastar las características de tipo textuales; mientras que un reducido 10% de estudiantes aun no logra realizar la comparación y contrastación mencionada.

Los resultados demuestran una transformación significativa en la competencia de escritura, logrando que nueve de cada diez estudiantes (90%) logren diferenciar y contrastar las propiedades de los textos producidos. Este avance del 76% respecto a la pre prueba valida la efectividad del software para la enseñanza de la composición escrita. Bajo la perspectiva de Lifeder (2022), este logro se traduce en una gestión eficiente de la información, donde el estudiante evalúa la forma en que se presenta y organiza el contenido, garantizando la unidad de sentido en sus creaciones.

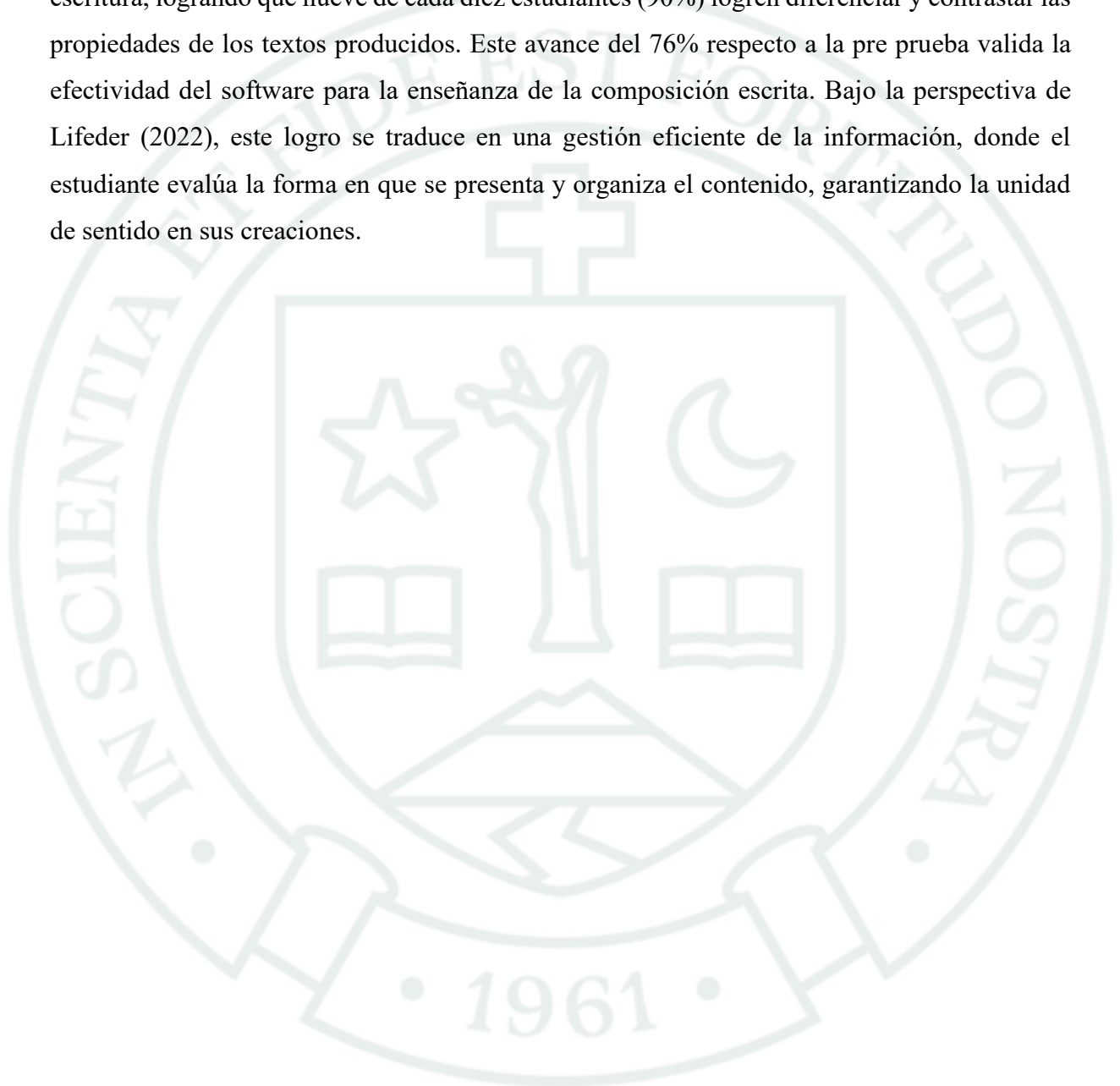
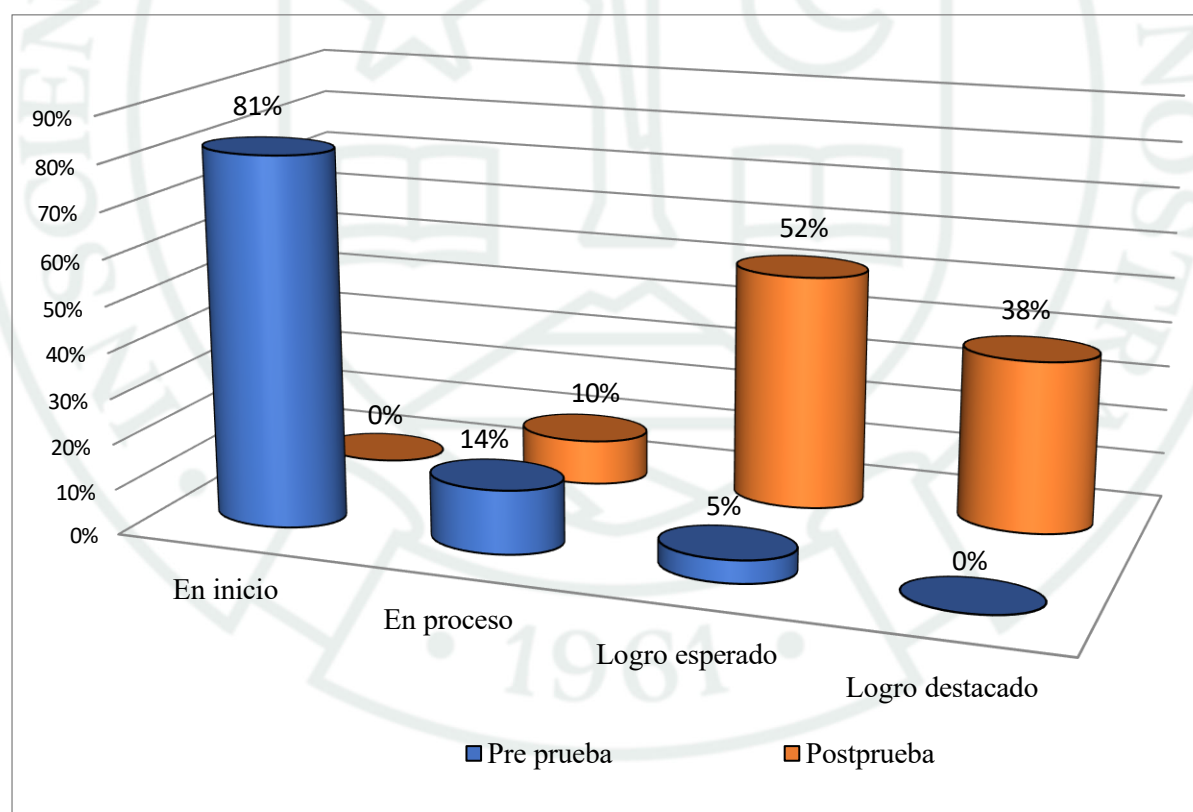


Tabla 24*Comparación de notas obtenidas en la pre prueba y post prueba*

Puntaje	Nivel	Pre prueba		Post prueba	
		F	%	F	%
0 - 10	En inicio	17	81	0	0
11 - 13	En proceso	3	14	2	10
14 - 17	Logro esperado	1	5	11	52
18 - 20	Logro destacado	0	0	8	38
Total		21	100	21	100

Figura 24*Comparación de notas obtenidas en la pre prueba y post prueba*

Los puntajes generales obtenidos por los estudiantes revelan una evolución significativa entre la pre prueba y la post prueba. En la evaluación inicial (preprueba), el 81% de los

estudiantes se ubicó en el nivel de inicio, con calificaciones entre 0 y 10 puntos, lo que evidencia dificultades tempranas en el desarrollo de la competencia “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna”. Asimismo, un 14% se situó en el nivel de proceso (11 a 13 puntos) y solo un ínfimo 5% alcanzó el nivel de logro esperado.

En contraste, tras la aplicación del software Pixton (post prueba), se observó un cambio radical en el desempeño de la misma competencia, ya que ningún estudiante permaneció en el nivel de inicio; solo un 10% se mantuvo en proceso, mientras que el 90% restante logró consolidar sus aprendizajes. De manera específica, el 52% de los estudiantes alcanzó el nivel de logro esperado (14 a 17 puntos) y el 38% se posicionó en el nivel de logro destacado (18 a 20 puntos).

Al contrastar ambos momentos, se evidencia el impacto positivo del software Pixton, se pasó de estar a la gran mayoría en el nivel de inicio (81%) a lograr que casi la totalidad del grupo (90%) alcance niveles óptimos de desempeño (esperado y destacado). Estos hallazgos demuestran de manera contundente la eficiencia del software Pixton como herramienta didáctica para el desarrollo de la competencia “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna”.

Comprobación de la hipótesis

Prueba de normalidad

Esta prueba se aplicó para determinar si los datos siguen o no una distribución normal, y a partir de ello elegir la prueba estadística inferencial correspondiente.

Al ser tener menos de 50 unidades de estudio se aplicó la prueba de Shapiro-Wilk, teniendo en cuenta los parámetros siguientes:

H₀: Los datos tienen una distribución normal

H₁: Los datos no tienen una distribución normal

Tabla 25

Prueba de normalidad de Shapiro-Wilk en la pre y post prueba del grupo experimental

	Estadístico	Shapiro-Wilk N	Sig.
Pre prueba experimental	0,823	21	0,061
Post prueba experimental	0,784	21	0,076

Nota. Elaboración Propia.

El análisis de normalidad mediante la prueba de Shapiro-Wilk en el grupo experimental reveló valores de significancia de $p = 0,061$ para la pre prueba y $p = 0,076$ para la post prueba. Al ser ambos resultados superiores al nivel crítico de 0,05, se procedió a aceptar la hipótesis nula (H₀), confirmando que la distribución de los datos se ajusta a la curva de normalidad. En consecuencia, se determinó el uso de estadística paramétrica para el contraste de hipótesis, seleccionando específicamente la prueba t de Student.

Tabla 26*Resultados de la prueba t de Student*

	Media	Valor t de Student	Nivel de significancia	Valoración
Pre prueba	7			
Post prueba	17	0.0311	0.05	Significativo

Nota. Elaboración Propia.**Hipótesis estadística: condición**

Si $t < 0.05$ Aceptamos la hipótesis de investigación y rechazamos la hipótesis de nulidad

Si $t > 0.05$ Aceptamos la hipótesis de nulidad y rechazamos la hipótesis de investigación.

Por lo tanto:

La media aritmética alcanzada en la pre prueba fue de 7 puntos y en la post prueba 17 puntos; mostrando una diferencia importante de 10 puntos; así en la pre prueba la media se encuentra en inicio; mientras que en el post prueba la media corresponde a logro esperado.

El cálculo de la prueba t de Student arrojó un valor p de 0,0311 el cual es menor a 0,05 ($p=0.0311 < 0.05$); por lo tanto, se comprueba o acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula; así la aplicación de software Pixton es efectivo en el desarrollo de la competencia “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna”.

2. Discusión de resultados

El software Pixton es una herramienta virtual interactiva de diseño gráfico, conectada a la red permite la creación de personajes y cómics. Su aplicabilidad en el área de Comunicación es amplia, permitiendo a los estudiantes construir relatos en diversos contextos históricos, usado para crear personajes de la Prehistoria, científicos, escritores, etc. También se puede diseñar con los estudiantes diferentes cómics para trabajar diferentes temáticas (sobre comida saludable, medio ambiente etc.).

Los resultados obtenidos respecto al desarrollo de la competencia “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna”, a partir de la aplicación sistemática del software Pixton, en los estudiantes del 6to grado de primario de la Institución Educativa 40630 Virgen del Carmen, demostraron:

Específicamente, en la capacidad de adecuación, se pasó de un escenario donde el 76% omitía el propósito comunicativo en la pre prueba, a lograr que la totalidad de la muestra (100%) definiera con claridad el objetivo de su escrito en la post prueba. Así también en el caso del indicador “precisa el tipo de texto”, si es descriptivo, expositivo, narrativo o argumentativo y el género o si su producción es un artículo o un ensayo u otro, en la pre prueba la gran mayoría (81%) no realiza dicha identificación; mientras que después de la aplicación del software Pixton, en la post prueba el 95% logró precisar el tipo de texto y genero de su producción textual; demostrando la eficacia de la herramienta para precisar la estructura de artículos, ensayos y otros formatos.

Por otro lado, respecto a los indicadores: Distingue el registro formal estructurado con normas establecidas, evitando coloquialismos y su estilo es más elaborado. Y el informal siendo coloquial y amigable al escribir los textos adaptando su escrito a los destinatarios, en la pre prueba, el 81% y 86% de los estudiantes no logran la destreza de alternar entre registros formales e informales según el público objetivo en su producción escrita; mientras que en la post prueba o después de la aplicación del software Pixton, en porcentajes iguales de 90% los estudiantes, logran distinguir el registro formal del informal y adapta el escrito a los destinatarios; así, se observó un incremento importante de estudiantes que mejoran la adecuación del texto a la situación comunicativa en su producción escrita.

Respecto a la dimensión “Escribe textos de forma coherente y cohesionada” se ha comprobado una importante mejora en la producción escrita de los estudiantes a partir de la aplicación del software Pixton; ya que se encontró en la pre prueba que la gran mayoría de estudiantes 90% y 76% “ordena y jerarquiza las ideas en párrafos y subtemas” y “ordenan lógicamente las ideas en torno a un tema”, respectivamente; en tanto que en porcentajes iguales

de 95% de estudiantes si logran realizarlo en su producción textual, mejorando de esta manera con la aplicación del software Pixton la coherencia y cohesión. Este incremento ratifica que la herramienta digital no solo motiva la escritura, sino que impone un rigor lógico que optimiza la coherencia interna de los textos producidos.

Así también en la pre prueba, solo el 10% y 19% de estudiantes “establecen relaciones lógicas (causa-efecto, secuencia y contraste), usando conectores” y “amplían y complementan estableciendo relaciones de cohesión”, respectivamente; en tanto que, demostrando la efectividad del software, en la post prueba, estos porcentajes se incrementan, en 86% y 95%, respectivamente. Y en el caso de la incorporación de forma pertinente vocabulario que incluye sinónimos y diversos términos en su producción textual, en la pre prueba, el 81% no lo realiza y con la aplicación del software el 90% lo logra. De esta manera se comprueba que la mayoría de estudiantes han mejorado la coherencia y cohesión en su producción escrita.

Por otro lado, los estudiantes, en su mayoría, con la aplicación del software Pixton logran una mejora importante respecto al uso de los recursos gramaticales y ortográficos en su producción escrita, específicamente se encontró que antes de la aplicación del software el 81% no logran usar apropiadamente los recursos textuales para garantizar la claridad; ni tampoco usan los recursos gramaticales y ortográficos, respectivamente, no obstante con la aplicación del software, en porcentajes iguales de 95%, en la post prueba, si logran aplicar dichos recursos en su producción escrita.

La aplicación del Software Pixton también ha mejorado la presencia de rimas y juegos verbales en los textos producidos por los estudiantes, ya que antes de su aplicación sólo un 5% de estudiantes lo logra, incrementándose a 81% con respecto a la pre prueba. Se observa un incremento del 76% de estudiantes que usan estéticamente el lenguaje y un incremento del 81% que emplean figuras retóricas para caracterizar personas y escenarios. De esta manera se comprueba que la gran mayoría de estudiantes han mejorado en el uso de recursos gramaticales y ortográficos en sus escritos.

En la dimensión evalúa de manera permanente el texto, se muestra un incremento de iguales porcentajes de 85%, en los estudiantes que identifican las digresiones o vacíos de información que afecta la coherencia; usan conectores y referentes que aseguran la cohesión en su producción escrita y evalúan la utilidad de los recursos ortográficos y pertinencia del vocabulario respectivamente

Y, respecto a la dimensión evaluación del efecto del texto, los resultados confirman la alta efectividad del programa basado en Pixton. Se registró un incremento notable del 86% en la revisión de recursos textuales y estilísticos, una competencia que era inexistente en la

preprueba. Asimismo, la capacidad de los estudiantes para contrastar aspectos gramaticales y ortográficos se elevó en un 85%, mientras que la contrastación de tipologías textuales mostró un crecimiento del 76%. Estos datos demuestran que el software no solo facilita la escritura, sino que desarrolla en el alumno un criterio crítico para perfeccionar su propia obra antes de presentarla al lector.

Los resultados globales permiten comprobar la hipótesis formulada ya que en la pre prueba el 81% de los estudiantes obtuvieron calificaciones de 0 a 10 puntos, correspondiente al nivel de inicio en el desarrollo de la competencia “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna”, ningún estudiante alcanza el logro destacado, con un promedio de 7 puntos; corroborando los datos encontrados por Anampa que en el 2016 demostró que el 70% o la mayoría de estudiantes del quinto grado de primaria en la institución educativa Francisco Bolognesi Cervantes, San Juan de Lurigancho, en la producción de textos escritos se encuentran en un nivel de inicio.

En tanto que en el post prueba un contundente 90% de los evaluados alcanzó niveles óptimos, distribuyéndose entre el logro esperado y el destacado en el desarrollo de la competencia “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna”. Este incremento en la escala vigesimal, se posicionó con una media final de 17 puntos, ratifica que la aplicación sistemática del software permitió superar las brechas en la producción de textos en lengua materna, alcanzando los estándares de calidad previstos.

El análisis estadístico mediante la prueba t de Student arrojó un valor $p = 0,0311$, el cual, al ser inferior a 0,05, permite rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis de investigación. Este resultado confirma que la aplicación de Pixton es significativamente efectiva para el desarrollo de la competencia "Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna". Este hallazgo guarda estrecha relación con lo reportado por Gonzales (2020), quien demostró un impacto positivo en la producción narrativa. Asimismo, a nivel local en Arequipa, los resultados convergen con los de Condori et al. (2023) en la I.E. "La Mansión de Socabaya", quienes mediante la prueba U de Mann-Whitney ($p = 0,008$) ratificaron la eficacia del software. Esta tendencia es respaldada también por Pampa et al. (2022) en instituciones públicas de la región y por Laureano (2021) en Puno, subrayando que la integración de las TIC optimiza sustancialmente la producción textual.

CONCLUSIONES

PRIMERA. - El software Pixton es eficiente en el desarrollo de la competencia “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna” en los estudiantes del sexto grado del nivel primario de la Institución Educativa 40630 Virgen del Carmen, ya que en la prueba t de Student se obtuvo un valor p igual a 0,0311 el cual es menor a 0,05 ($p=0.0311<0.05$); aceptándose la hipótesis de investigación y rechazándose la hipótesis nula.

SEGUNDA. - Antes de la aplicación del software Pixton en los estudiantes del sexto grado del nivel primario, se encuentran en nivel de inicio en el desarrollo de la competencia “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna”.

TERCERA. - El nivel de desarrollo de la competencia “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna” en los estudiantes del sexto grado, después de la aplicación del software Pixton, se ubicaron en el nivel de logro esperado o destacado.

CUARTA. – Se comprueba la existencia de diferencias significativas entre los resultados de la pre prueba y post prueba, ya que, en el primer caso, el 81% de estudiantes se encontraba en el nivel de inicio en el desarrollo de la competencia “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna” con una nota promedio de 7 puntos; mientras que en el post prueba el 90% se posiciona en algún nivel de logro (esperado o destacado), con un promedio de 17 puntos. Este incremento corrobora que el uso de Pixton es altamente eficiente en el desarrollo de las capacidades de la competencia “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna”.

RECOMENDACIONES

PRIMERA. - Demostrada la eficiencia del software Pixton, el cual incluye herramientas interactivas y prácticas que favorecen el desarrollo de la producción textual en forma divertida, se recomienda específicamente iniciar su aplicación desde el segundo grado de educación primaria, facilitando así una transición tecnológica temprana que potencie la creatividad y la estructura narrativa de los estudiantes.

SEGUNDA. - Teniendo en cuenta que en investigaciones realizadas es bajo el desarrollo de la competencia “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna”, se recomienda a las autoridades pedagógicas de diversas instituciones a integrar el software Pixton en sus planes de mejora. La versatilidad de esta plataforma permite articular la narrativa visual con el desarrollo del lenguaje, promoviendo una escritura consciente que respete las reglas de gramática y puntuación, transformando así una debilidad identificada en investigaciones previas en una fortaleza institucional.

TERCERA. - Se recomienda al profesorado profundizar en el conocimiento y dominio técnico del software Pixton, integrándolo como un recurso didáctico interactivo, dinámico y creativo en su práctica pedagógica. Al asumir esta herramienta innovadora y motivadora en el aula, los docentes podrán potenciar significativamente el desarrollo de la competencia "Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna", transformando la enseñanza de la escritura en una experiencia más atractiva y efectiva para los estudiantes.

CUARTA. - Se recomienda fundamentar la práctica docente en la creación de cómics y el trabajo cooperativo en la plataforma Pixton. Es crucial que las actividades partan de escenarios significativos para el estudiante, de esta manera la interacción con el software actúe como un soporte para que estructuren ideas, apliquen recursos gramaticales y conectores lógicos, a fin de que las producciones textuales logren niveles superiores de coherencia y cohesión.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

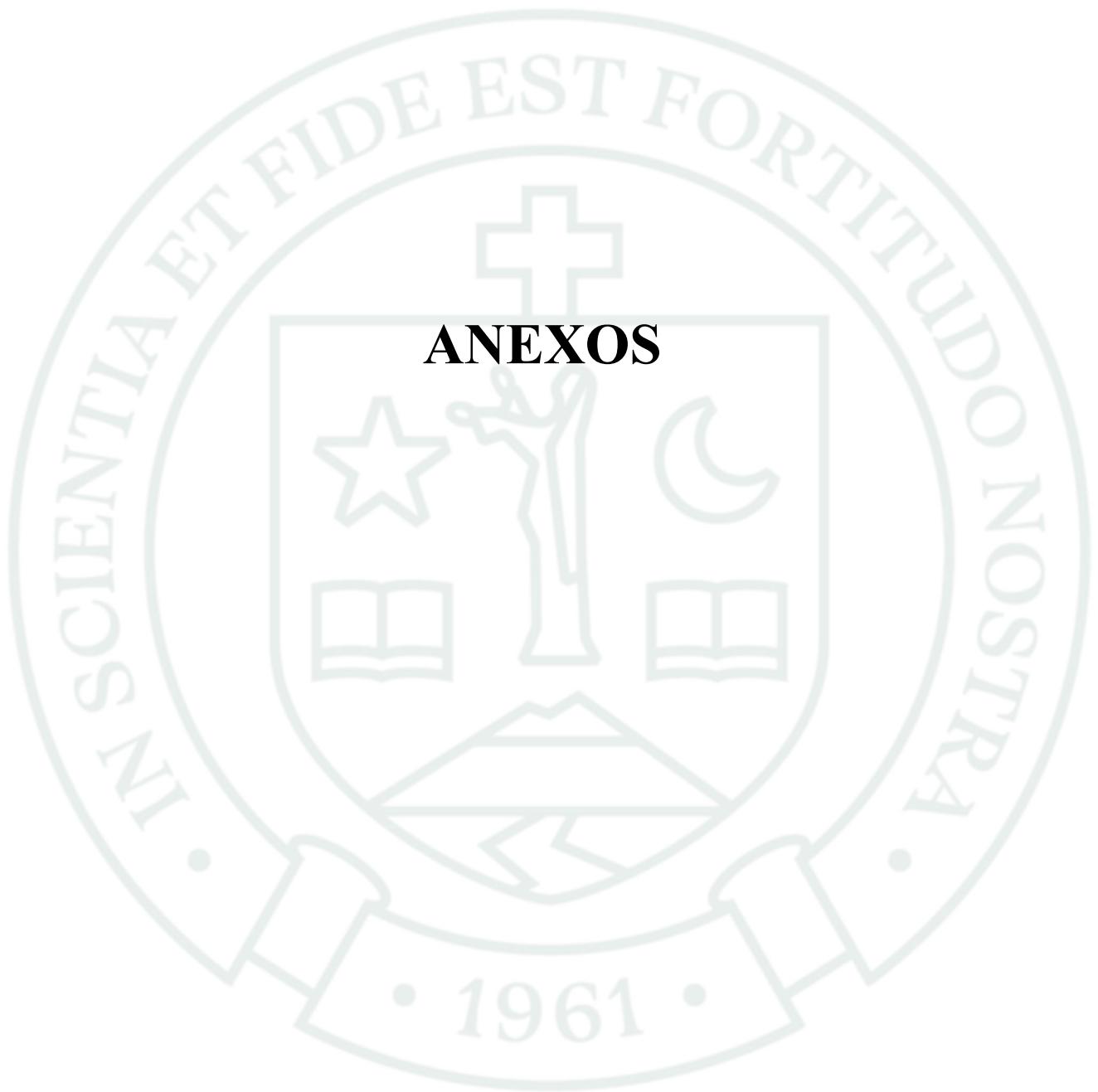
- Acurio Ponce, E. B. (2020). *La escritura creativa en la producción de textos literarios* [Tesis maestría, Universidad Técnica de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/31611>
- Alamillo, R. (2019). Destrezas léxicas en la escritura formal e informal de estudiantes de español como segunda lengua y como lengua de herencia: un estudio comparativo. *Íkala* 24(3) Medellín. <https://doi.org/10.17533/udea.ikala.v24n03a12>
- Ancobar Berrospi, A. (2015). *Estrategia didáctica para la producción de textos narrativos en estudiantes del primer grado de educación secundaria* [Tesis de maestría, Universidad San Ignacio de Loyola]. <http://www.repositorio.usil.edu.pe/bitstream/>
- Becerra, M. y Pérez, L. (2023). *Nivel de producción de textos escritos en estudiantes del quinto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 16355, Puerto Huallape, 2022* [Tesis de licenciatura. Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Víctor Andrés Belaunde” Jaén]
- Canale, M. y Swain, M. (1980). Theoretical Bases of Communicative Approaches to Second Language Teaching and Testing. *Applied Linguistics*. Versión en español: Fundamentos teóricos de los enfoques comunicativos. *Rev. Signos*, 17, 56-61.
- Canchanya, A. (2023). Estrategia para desarrollar la producción de textos en estudiantes de un instituto de educación superior de Lima: *Revista Educa UMCH*, (22), 103-120. <https://doi.org/10.35756/educaumch.202322.270>
- Cancino, J. (2017). *Textos narrativos. Fundación Universitaria del Área Andina*. <https://digitk.areandina.edu.co/bitstream/handle/areandina/1421/Textos%20narrativos.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cera, Y., Escorcía, N. y Zárate, A. (2015). *Generar estrategias didácticas para fortalecer la producción textual utilizando Edmodo como ambiente virtual en los estudiantes de 5° grado de la básica primaria normal superior sede 1* [Trabajo de especialidad] <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/615/CeraCeraYesenia.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Condori, B. Cornejo, A. y Quispe, N. (2023). *Aplicación del software Pixton para la producción de textos en los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa N°40676. La Mansión de Socabaya, del distrito de Socabaya, Arequipa-2022* [Tesis de maestría. Universidad Católica de Santa María]. <https://repositorio.ucsm.edu.pe/handle/20.500.12920/12982>

- Kress, G. & Leeuwen, V. (2009). *Multimodalidad: una aproximación semiótica social a la comunicación contemporánea*.
https://www.researchgate.net/publication/289921573_Multimodality_A_Social_Semiotic_Approach_to_Contemporary_Communication
- De la Peña, N. (2020). *Como crear un Comic con Pixton: Tutorial paso a paso. Blog enclave productiva*. <https://www.enclaveproductiva.es/crea-un-comic-con-pixton-tutorial/>
- Espinola, J. (2018). *Comprensión lectora y producción de textos de inglés de la institución educativa N°6080 del nivel secundaria-UGEL01-2017*. Universidad Nacional Federico Villareal.
- Fernández, A. (2018). *Registro formal o informal en la producción textual*. Madrid, España. Pirámide.
- Flower, L. & Hayes, J. (1981). A cognitive process theory of writing. *College Composition and Communication*, 32(4), 365-387
- Hernández, R. (2018). *Metodología de la investigación* 2ª Edición. España. McGraw-hill Interamericana de España S.L.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2016). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill.
- Hurtado, M. (2023) *Escritura creativa en el proceso de producción escrita de textos narrativos de los estudiantes de segundo grado de primaria de una institución educativa privada de Lima Metropolitana* [Tesis de Licenciatura. Pontífice Universidad Católica del Perú] <http://hdl.handle.net/20.500.12404/25939>
- Márquez, J. y Márquez, G. (2018) Software educativo o recurso educativo. *Revista científico metodológica*. Varona N° 67. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=360671782014>
- Medina, O. (2023). *Programa GeoGebra para los problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de educación primaria, Cajamarca* [Tesis de Doctorado. Universidad Cesar Vallejo]
- Mejía, K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística*. Lima: Universidad Ricardo Palma. Edit. Bussiness Support Aneth S.R.L
- Méndez, C. (2020). *Metodología de la investigación: Diseño y desarrollo del proceso de investigación*. Bogotá. Alpha Editorial S.A.
- Minedu (2021). *Programa Curricular de Educación Primaria*. <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-nivel-primaria-ebr.pdf>
- Ministerio de Educación del Perú. (2016a). *Currículo Nacional*. Lima, Perú. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>

- Ministerio de Educación del Perú. (2016b). *Programa curricular de Educación Primaria*. Lima, Perú. <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-primaria.pdf>
- Ministerio de Educación de Perú. (2015). *Rutas del aprendizaje, ¿Qué y cómo aprenden nuestros estudiantes? Comunicación III ciclo*. Lima, Perú. <http://www.minedu.gob.pe/DeInteres/pdf/documentos-primaria-comunicacion.pdf>
- Morán, L. (2018). *Juegos verbales y su influencia en el desarrollo del lenguaje en los estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa Darío C. Guevara, Parroquia El Salto, Cantón Babahoyo, provincia Los Ríos*. [Tesis. Universidad Técnica de Babahoyo]. <https://www.dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/>
- Moreno, F. y Marthe, N. (2022). *Como escribir textos académicos según normas internacionales*. Barranquilla, Colombia. Uninorte.
- Ortiz, D. (2015). *El constructivismo como teoría y método de enseñanza Sophia. Colección de Filosofía de la Educación 19, pp. 93-110* Universidad Politécnica Salesiana Cuenca, Ecuador. <https://bibliotecadigital.academia.cl/server/api/core/bitstreams/6ef86a76-3d58-4886-a148-d7445fbf5bd2/content>
- Ortiz, M. y Hernández, M. (2017). La importancia de la interacción en el proceso de aprendizaje de la traducción. *Entreculturas* 9, 53-65. <https://www.dialnet.unirioja.es>
- Pampa, M., Quispe, S. y Condorcallo, J. (2022). *Uso del software Pixton y su influencia en la producción de textos escritos de los estudiantes del tercer grado de secundaria de una institución educativa pública de Arequipa* [Tesis de maestría, Universidad Católica de Santa María] <https://www.repositorio.ucsm.edu.pe/server/api/core/bitstreams/dea05c69-4508-4906-b177-d410514a81e7/content>
- Peña, L. M. (2016). *Desarrollo de la competencia de producción textual, a través de la publicación de creaciones literarias narrativas en el blog* [Tesis de Maestría, Universidad Industrial de Santander] <http://tangara.uis.edu.co/biblioweb/tesis/2016/163305.pdf>
- Pied, P. de E. (2021). *Tutorial Pixton. Generador de historietas en línea*. In M. de E. del G. de la C. de Buenos Aires (Ed.), *PIED, Plan Integral de Educación Digital*. <https://contenedor-digital.buenosaires.gob.ar/descargar/01b4e8-tutorialpixton.pdf>

- Portugal, G. (2023). *Estrategia didáctica para mejorar la producción escrita en los estudiantes del quinto grado de primaria de una institución educativa de Lima* [Tesis de maestría. Universidad San Ignacio de Loyola].
- Salas, R. (2019). Modelo tpack: ¿Medio para innovar el proceso educativo considerando la ciencia de datos y el aprendizaje automático? *Rev. Entreciencias: Diálogos en la Sociedad del Conocimiento* 7(19).
<https://doi.org/10.22201/enesl.20078064e.2018.19.67511>
- Saldaña, J. T., Sánchez, K. R. y Suarnavar, J. A. (2018). *Escritura creativa como estrategia didáctica en la producción de textos en estudiantes de cuarto grado de educación primaria* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle].
<https://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/1882>
- Tapia López, M. O. (2018). *Enfoque del área y procesos didácticos de: comunicación, matemática, personal social y ciencia y tecnología ~ el ABC del Profesor*.
<http://elabdelprofesor.blogspot.com/2018/05/enfoque-del-area-y-procesos-didacticos.html>
- Tique, E. (2018). *Impacto de la internet en la lectura y escritura en los estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa San Antonio – Cunday-Tolima* [Tesis de maestría. Universidad de Tolima]
- Toro, M. (2021) Pixton: la mejor manera para crear cómics. *Colección Observatorio de Tecnología Educativa* N° 66. España. Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)
- UMC. (2016). *Informe para docentes. ¿Qué logran nuestros estudiantes en escritura?*
http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2019/07/Docente-_2Sec.-Escritura.pdf
- UNESCO. (2016). *Declaración de Incheon y marco de acción para la realización del objetivo de desarrollo sostenible*. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000245656_spa
- Vargas, C. (2023). *Secuencia didáctica de producción textual*. [Tesis. Universidad Industrial de Santander]

ANEXOS



Anexo 1. Matriz de consistencia

Título: Eficiencia del software Pixton en el desarrollo de la competencia “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna” en los estudiantes del sexto grado del nivel primario de la Institución Educativa 40630 Virgen del Carmen. Arequipa, 2024

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Metodología
Interrogante general ¿Cuál es la eficiencia del software Pixton en el desarrollo de la competencia “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna” en los estudiantes del sexto grado del nivel primario de la Institución Educativa 40630 Virgen del Carmen? Arequipa, 2024? Interrogantes específicas ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la competencia “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna” antes de la aplicación del software Pixton en los estudiantes del sexto grado del nivel primario de la Institución Educativa 40630 Virgen del Carmen? Arequipa, 2024? ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la competencia “Escribe diversos tipos	Objetivo general Determinar la eficiencia del software Pixton en el desarrollo de la competencia “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna” en los estudiantes del sexto grado del nivel primario de la Institución Educativa 40630 Virgen del Carmen. Arequipa, 2024. Objetivos específicos a. Precisar el nivel de desarrollo de la competencia “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna” antes de la aplicación del software Pixton en los estudiantes del sexto grado del nivel primario de la Institución Educativa 40630 Virgen del Carmen. Arequipa, 2024 b. Identificar el nivel de desarrollo de la competencia “Escribe diversos	Dado que: Existe una baja motivación y apatía para la producción escrita en los estudiantes; así también, un escaso uso de herramientas didácticas que favorezcan la fluidez en su redacción y reconociendo que el software Pixton, es una herramienta virtual diseñada para mejorar la creación de textos. H₁ Es probable que la aplicación del software Pixton sea eficiente en el desarrollo de la competencia “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna” en los estudiantes del sexto grado del nivel primario de la institución educativa	Variable Independiente Aplicación del software Pixton	-Uso del software -Creación de historietas de textos descriptivos -Creación de historietas de textos expositivos -Creación de historietas de textos narrativos -Creación de historietas de textos argumentativos -Adecúa el texto a la situación comunicativa.	Tipo: De campo Enfoque cuantitativo Nivel: Explicativo Diseño: Experimental (pre-experimental) Población 21 estudiantes.

de textos en su lengua materna” después de la aplicación del software Pixton en los estudiantes del sexto grado del nivel primario de la Institución Educativa 40630 Virgen del Carmen? Arequipa, 2024? ¿Qué diferencias existe entre los resultados de la pre prueba y post prueba respecto al desarrollo de la competencia “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna” en los estudiantes del sexto grado del nivel primario de la Institución Educativa 40630 Virgen del Carmen? Arequipa, 2024?	tipos de textos en su lengua materna” después de la aplicación del software Pixton en los estudiantes del sexto grado del nivel primario de la Institución Educativa 40630 Virgen del Carmen. Arequipa, 2024. c. Determinar las diferencias entre los resultados de la pre prueba y post prueba respecto al desarrollo de la competencia “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna” en los estudiantes del sexto grado del nivel primario de la Institución Educativa 40630 Virgen del Carmen. Arequipa, 2024.	40630 Virgen del Carmen Arequipa 2024 H₀ es probable que la aplicación del software Pixton no sea eficiente en el desarrollo de la competencia “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna” en los estudiantes del sexto grado del nivel primario de la institución educativa 40630 Virgen del Carmen Arequipa 2024.	Variable Dependiente Competencia “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna”	-Escribe textos de forma coherente y cohesionada. -Utiliza recursos gramaticales y ortográficos. -Evalúa de manera permanente el texto. -Evalúa el efecto de su texto en los lectores	Muestra: No se tomó, se trabajó con toda la población Técnica: Observación Instrumento: Lista de cotejo
---	---	--	--	---	---

Anexo 2

Sesiones de aprendizaje

1. Uso de los elementos del software

2. Elementos y características de la historieta: Elabora una breve historieta de dos viñetas. Tomando en cuenta su estructura y características

3. Creamos historietas para escribir afiches: Elaboran una historieta para dar a conocer olimpiadas carmelinas en un afiche.

4. Creamos historietas para escribir cartas de reclamo: Elaboran una historieta para dar a conocer un reclamo a través de una carta

5. Creamos historietas para explicar una infografía: Elaboran una historieta para explicar una infografía sobre la energía eléctrica.

6. Creamos historietas para escribir hechos importantes de la vida de Miguel Grau: Presenta la escritura de su historieta sobre hechos importantes de la vida de Miguel Grau, haciendo uso el software Pixton.

7. Creamos historietas para escribir argumentos para disminuir el cambio climático: Presenta la escritura de su historieta sobre, el cambio climático, haciendo uso el software Pixton.

8. Creamos historietas para escribir textos expositivos sobre los instrumentos musicales: Presenta la escritura de su historieta sobre los instrumentos musicales, haciendo uso el software Pixton

9. Creamos historietas para escribir hechos importantes del descubrimiento de América: Presenta la escritura de su historieta sobre, hechos importantes del descubrimiento de América, haciendo uso el software Pixton

10. Creamos historietas para debatir sobre los videojuegos: Presenta la escritura de su historieta sobre: Debatimos sobre los video juegos, haciendo uso el software Pixton

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

DENOMINACION DE LA SESIÓN	CONOCEMOS EL PROGRAMA PIXTON
TIEMPO	90

I. DATOS INFORMATIVOS

AREA	COMUNICACIÓN	GRADO Y SECCIÓN	6° "A"	FECHA	
------	--------------	-----------------	--------	-------	--

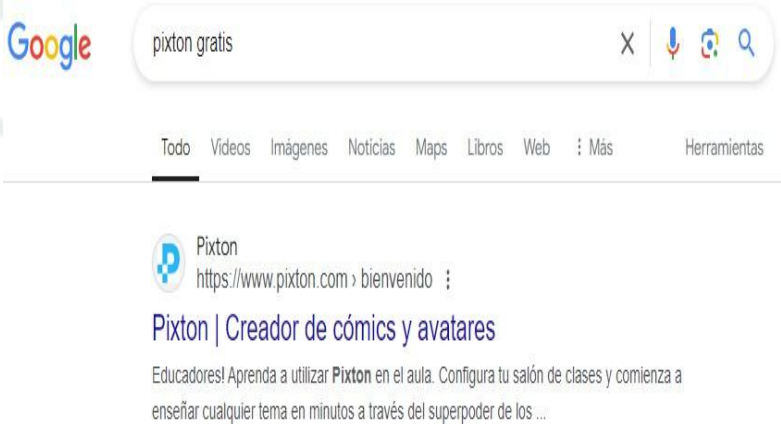
II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

PROPOSITO DE APRENDIZAJE	Conocemos el programa Pixton para crear diversos textos a través de las historietas			
COMPETENCIA	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.			
CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	CRITERIO DE EVALUACION	PRODUCTO	Instrumento
- Adecúa el texto a la situación comunicativa. - Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. - Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.	- Adecúa el texto a la situación comunicativa considerando el propósito comunicativo. - Ordena las ideas en torno a un tema, las jerarquiza en subtemas e ideas principales. - Evalúa de manera permanente el texto, para determinar si se ajusta a la situación comunicativa. Evalúa el efecto de su texto en los lectores, considerando su propósito al momento de escribirlo.	- Explica de forma secuencial como se utiliza la aplicación Pixton. - Identifica la utilidad de los recursos que ofrece la aplicación en la creación de textos. - Escribe una historieta, haciendo uso el software Pixton, para compartirlo con sus compañeros de quinto grado.	Manual de instrucciones para el uso de la aplicación Pixton	Lista de cotejo
ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES		ACTITUDES QUE SE DEMUESTRAN CUANDO...	
Enfoque Búsqueda de la Excelencia	Superación personal Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.		Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo.	

COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDADES	ACTIVIDADES SUGERIDAS
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC	• Personaliza entornos virtuales. • Gestiona información del entorno virtual. • Interactúa en entornos virtuales. • Crea objetos virtuales en diversos formatos.	Organizar un conjunto de acciones en función del tiempo (sala de cómputo según horario) y de los recursos con que se cuentan (internet).

II. SECUENCIA DIDACTICA

SD	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MATERIALES
	• Se saluda a los estudiantes, se realiza la oración y se recordamos las normas de convivencia del aula. • Se muestra a los estudiantes la siguiente imagen, se les pide observar y leer:  • Responden a las preguntas: ✓ ¿Qué tipo de texto observan? ✓ ¿De qué trata el comic o historieta? ✓ ¿Dónde se desarrolla la historia? ✓ ¿Quiénes son los personajes? ✓ ¿Qué otros elementos observas en el comic?	

INICIO	• Se plantea la siguiente interrogante: ¿Conoces alguna aplicación para elaborar un comic o historieta? • Se plantea el propósito de la sesión de aprendizaje: “Hoy conoceremos el programa Pixton para crear comics o historietas”	Normas de convivencia Comic Condorito
	• Salimos con los estudiantes a la sala de cómputo, se ubican se les pide que observen el siguiente video: • https://www.youtube.com/watch?v=QStbuJCAYtk&t=135s Tutorial para crear Cómic e Historietas con PIXTON • Se da a conocer a los estudiantes que es Pixton: 1. <i>Pixton es una herramienta online que sirve para la creación de personajes y cómics creativos.</i> 2. <i>La herramienta ofrece varias opciones de entrada.</i> 3. <i>Pixton proporciona varias opciones para empezar a crear.</i> a) <i>Se puede partir de un fondo de un cómic con una temática o incluso comenzando por la creación de los personajes.</i> b) <i>Ofrece diferentes temáticas e ideas sobre diseños de historias.</i> c) <i>Proporciona una gama amplia de opciones de modificación y edición.</i> d) <i>Brinda la elección de añadir imágenes propias.</i> • Se solicita a los estudiantes iniciar con la búsqueda de Pixton en Google siguiendo los siguientes pasos: 	

1. Para comenzar a trabajar con la herramienta, primero realizaremos una prueba gratuita



Tal y como se menciona anteriormente, al inicio de la web, hay varios tipos de ingreso (para profesorado y para alumnado).

2. Una vez elegida la forma de entrada, podemos iniciar la sesión a través de Google, Facebook o Microsoft. (los estudiantes deberán tener su cuenta Gmail con autorización de sus padres)
 3. Para dar acceso a nuestro alumnado, se crear la clase dónde los iremos registrando 6.º "A"
 4. Se les enviara la invitación. Pixton ofrece dos métodos de entrada del alumnado, con la ID de Google o con nombres de usuario de la propia herramienta. Se recomienda que se elija la primera opción puesto que es más sencilla ya que consiste en que ellos entren a través de un enlace que les enviaremos a sus correos electrónicos.
 5. Cuando accedan, podrán comenzar creando su propio personaje caracterizado por sus rasgos físicos, estilo de ropa y relacionarlo a su nombre, crear su avatar. Aprovechando para fomentar el autoconcepto y la descripción física de cada uno. Por lo que abarca más allá del propio uso dentro de la UDI que se esté trabajando.
- Se da conocer a los estudiantes algunas recomendaciones para el uso de la herramienta Pixton:
 - ❖ *La herramienta no es gratuita, pero si tiene un tiempo en el que se nos permite probarlo sin gasto alguno. En cuanto pasa ese tiempo de prueba, se debe realizar el pago para poder seguir disfrutando de todas las opciones que nos brinda.*
 - ❖ *Las posibilidades de pago las ofrecen a nivel individual, pago por docente (mensual y anual) o a nivel de centro educativo (para esta opción debemos solicitar un presupuesto ya que, según el número del alumnado, variará la tarifa).*
 - ❖ *Funciona en todos los sistemas operativos de Mac, Windows y Linux, además de los soportes de Android, iOS y Chromebooks. Conjuntamente, es compatible con el uso en pizarras digitales interactivas de las que se pueden encontrar en los centros educativos. No requiere instalación en el ordenador y hasta la fecha no existe aplicación para dispositivos móviles.*

PLANIFICACIÓN

- Se selecciona el tema y el tipo de texto (historieta-narrativo)

PLANIFICO MI HISTORIETA		
¿Con qué intención escribirás?	Propósito	Dar a conocer acciones o estrategias que realiza mi familia para fortalecer la convivencia en el hogar.
¿Qué historia narrarás en la historieta?	Tema	Fortalecimiento de la convivencia en el hogar y la comunidad. Voy a contar cómo el huerto familiar ayuda la buena convivencia en el hogar.
¿Quiénes leerán la historieta?	Destinatario	Mis familiares, amistades
¿Qué elementos de la historieta harás uso?		Viñetas, cartucho, globos, personajes, escenario.
¿Qué tipo de lenguaje usarás?	Lenguaje	Formal
Elementos narrativos	Personajes	María y su familia
	Escenario	Casa de María
	Tiempo	Actualidad
	Acciones	Inicia: María vive en Satipo, tiene un pequeño espacio para su jardín.
		Nudo: La familia de María se sentía preocupada por la escasez de verduras y por el incremento del costo, por eso se ingenió hacer un huerto utilizando materiales en desuso.
		Desenlace: Ahora viven felices con su nuevo huerto familiar.

TEXTUALIZACIÓN

- Elaboran el primer borrador de su historieta.

PROCESOS SUGERIDOS PARA ELABORAR LA HISTORIETA

Paso 1. Investigación	Tenemos que hacer es recopilar información sobre lo que deseamos contar.
Paso 2. Sinopsis o resumen	Aquí definimos el tema que deseamos contar.
Paso 3. Guion	En este paso, empezamos a escribir la historia.
Paso 4. Diseño de personajes	Se define la cantidad y características de los personajes.
Paso 5. Esquemas o bocetos	Los esquemas o bocetos son versiones más simples, dibujadas rápidamente y sin muchos detalles.
Paso 6. Dibujos a lápiz	Realizar los dibujos a lápiz, que nos servirán solo como una guía.
Paso 7. Color	Podemos utilizar diversas técnicas: con lápiz de color, acuarelas, témperas, ...

REVISIÓN

- Se apoya a los estudiantes para que revisen su primera producción en el programa Pixton.

CIERRE	• Se plantean las siguientes preguntas: ✓ ¿Qué dificultades tuviste para ingresar al programa Pixton? ✓ ¿Cómo superaste las dificultades que se te presentaron? ✓ ¿Qué te parece el programa Pixton? ✓ ¿Para qué te servirá el programa Pixton? ✓ ¿Cómo te sentiste el día de hoy durante la clase? • Tarea: Elaborar un manual instructivo para el uso de la herramienta Pixton.	
---------------	---	--

FICHA DE OBSERVACIÓN

N°	ESTUDIANTE	INDICADORES											
		Ingresa a pixtón usando una cuenta.			Crea su personaje y lo personaliza.			Inserta un fondo o escenario.			Inserta globos de dialogo.		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3

1= Nunca.

2= A veces.

3= Siempre.

SESION DE APRENDIZAJE N° 2

DENOMINACION DE LA SESIÓN	ELEMENTOS Y CARACTERÍSTICAS DE LA HISTORIETA
TIEMPO	90

I. DATOS INFORMATIVOS

AREA	COMUNICACIÓN	GRADO Y SECCIÓN	6° "A"	FECHA	
------	--------------	-----------------	--------	-------	--

II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

PROPOSITO DE APRENDIZAJE	Creamos una historieta identificando sus elementos y características.			
COMPETENCIA	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.			
CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	CRITERIO DE EVALUACION	PRODUCTO	Instrumento
- Adecúa el texto a la situación comunicativa. - Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. - Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.	- Adecúa el texto a la situación comunicativa considerando el propósito comunicativo, así como el formato y el soporte. - Escribe textos de forma coherente y cohesionada. Ordena las ideas en torno a un tema, Establece relaciones entre las ideas, como causa-efecto, consecuencia y contraste, a través de algunos referentes y conectores. Incorpora de forma pertinente vocabulario que incluye sinónimos y diversos términos propios de los campos del saber. - Utiliza recursos gramaticales y ortográficos (signos de admiración e interrogación) que contribuyen a dar sentido a su texto, e incorpora algunos recursos textuales (como uso de negritas o comillas). Emplea algunas figuras retóricas (personificaciones e hipérboles) para caracterizar personas, personajes y escenarios, con el fin de producir efectos en el lector. - Evalúa de manera permanente el texto, para determinar si se ajusta a la situación comunicativa, si existen digresiones o vacíos de información que afectan la coherencia entre las ideas, el uso de conectores y referentes asegura la	Escribe una historieta, utilizando sus elementos y características haciendo uso el software Pixton, para compartirlo con sus compañeros.	Elabora una breve historieta de dos viñetas. Tomando en cuenta su estructura y características.	Lista de cotejo

	cohesión entre ellas. También, evalúa la utilidad de los recursos ortográficos empleados y la pertinencia del vocabulario, para mejorar el texto y garantizar su sentido.			
--	---	--	--	--

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES QUE SE DEMUESTRAN CUANDO...
Enfoque Búsqueda de la Excelencia	Superación personal Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.	Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo.
COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDADES	ACTIVIDADES SUGERIDAS
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC	- Personaliza entornos virtuales. - Gestiona información del entorno virtual. - Interactúa en entornos virtuales. - Crea objetos virtuales en diversos formatos.	Organizar un conjunto de acciones en función del tiempo (sala de cómputo según horario) y de los recursos con que se cuentan (internet).

III. SECUENCIA DIDACTICA

SD	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	- Se saluda a los estudiantes, se realiza la oración y se recordamos las normas de convivencia del aula. - Se muestra a los estudiantes la siguiente imagen, se les pide observar y leer:  - Responden a las preguntas: ¿Cuál es el título del texto? ¿De qué trata el comic o historieta? ¿Dónde se desarrolla la historia? ¿Quiénes son los personajes? - Se plantea la siguiente interrogante: ¿Qué elementos debe tener el comic o historieta? ¿Qué características debe tener el comic o historieta? - Se plantea el propósito de la sesión de aprendizaje: <i>"Hoy crearemos una historieta utilizando sus elementos y características"</i>	Normas de convivencia. Comic Condorito

- Observamos la historieta:

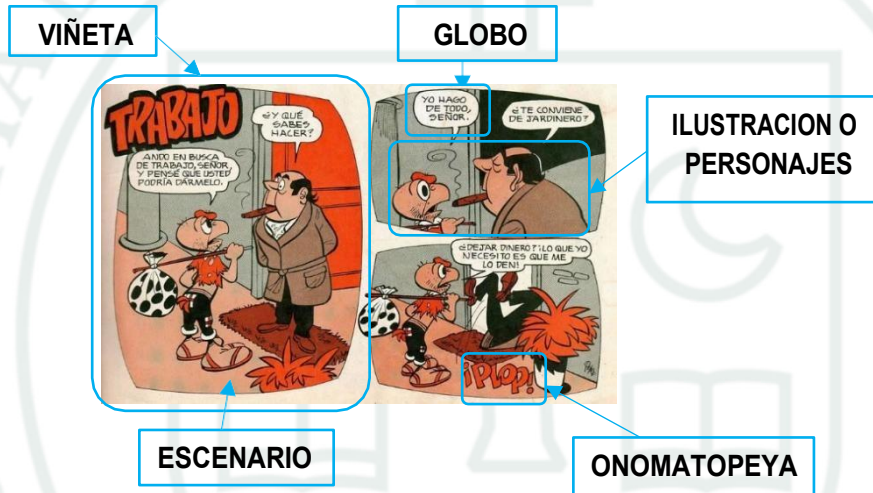


- Se pregunta a los estudiantes:

¿Qué es una historieta?

La historieta, también denominada cómic, es una forma de [expresión artística](#) que consiste en **una serie de dibujos, complementados o no de texto**, que leídos en secuencia componen un relato. Estos dibujos suelen ir enmarcados en viñetas, que son recuadros adaptados en forma y estilo al contenido narrativo o humorístico de la historia.

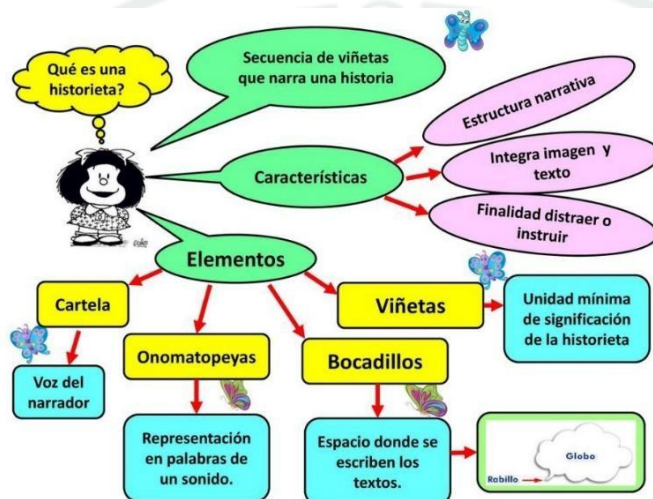
- En la imagen se les solicita señalar los elementos de la historieta:



Una historieta comprende y articula los siguientes elementos:

- ❖ **Viñetas.** Son los recuadros en los que tiene lugar la acción (y la ilustración) de la historia, y que sirven para separarla del resto del contenido de la página. Entre una viñeta y otra se considera que transcurrió un intervalo de tiempo, que puede ser largo (años) o brevísimo (segundos) a conveniencia del autor.
 - ❖ **Ilustraciones.** Son los dibujos que transmiten al lector lo que ocurre. Pueden ser desde simples y caricaturescos hasta ilustraciones pseudofotográficas y de enorme realismo.
 - ❖ **Globos de texto.** Son los elementos que engloban los diálogos de los [personajes](#) y señalar quién dice qué. También se los conoce como *fumetti* o bocadillos. No siempre aparecen en las historietas.
 - ❖ **Íconos y signos propios.** Son elementos dibujados que representan movimientos, emociones o sentimientos. Pueden ser **signos cinéticos** (cuando simbolizan un movimiento) o **metáforas visualizadas** (cuando sirven para expresar los estados de ánimo y los pensamientos de los personajes).
 - ❖ **Cartelas o cartuchos.** Son recuadros en los que se coloca la narración, es decir, aquello que permite contextualizar la historia o reponer información importante para entender la trama de la historieta.
 - ❖ **Onomatopeyas.** Son palabras que hacen referencia a ruidos y suelen colocarse en la ilustración y no en el globo de diálogo.
- Se da conocer a los estudiantes algunos datos:
Sinónimos de historieta: En algunas regiones se utilizan otros términos para hacer referencia a la historieta: caricaturas (Bolivia, Guatemala, España, México y Nicaragua), chiste (Guatemala), comiquita (Venezuela), mono (Bolivia y Colombia), muñequito (Cuba, Nicaragua y Puerto Rico), tebeo (España), manga (si proviene de Japón).

- Se explica a los estudiantes cuales son las características de una historieta:
 - ❖ La historieta se compone de una secuencia de viñetas o imágenes que pueden o no estar acompañadas de texto, o de íconos y otros signos típicos del lenguaje-cómic, como las líneas de movimiento o los globos de texto. Todo ello compone una historia y aporta diversos niveles de sentido.
 - ❖ La historieta se puede publicar en papel o en formato digital (los llamados webcómic), y a menudo es obra de colaboraciones entre escritores, dibujantes, coloristas y diseñadores.
 - ❖ Además, al igual que los textos narrativos, las historietas pueden tratar diversos temas y pertenecer a diferentes subgéneros, como la ciencia ficción, el fantástico, el realismo, el satírico y el policial.
- Sintetizamos la información en un organizador grafico:



PLANIFICACIÓN

- Se selecciona el tema y el tipo de texto (historieta-narrativo)
- Completamos el cuadro para la creación de la historieta:

¿Con qué intención narraras en	¿Qué historia leerán la historieta?	¿Quiénes leerán la elementos de la	¿Qué elementos de lenguaje usarás? historieta hasta uso?	¿Qué tipo narrativos	Elementos escribirás?

TEXTUALIZACIÓN

- Se les pide elaborar el primer borrador o bosquejo de su historieta, respetando la estructura del comic.
- Nos trasladamos a la sala de cómputo para crear una breve historieta de dos viñetas a partir de una vivencia real, utilizando la herramienta Pixton.

REVISIÓN

- Se apoya a los estudiantes para que revisen su producción.
- Orienta la reflexión personal a través de la mediación y la retroalimentación: ¿Es lo que querías decir? ¿Queda claro? ¿Has dicho todo lo que tenías intención de escribir en tu texto?
- Realiza las correcciones necesarias, edita, guarda y comparte su producción.

CIERRE

- Se plantean las siguientes preguntas:
 - ✓ ¿Qué dificultades tuviste?
 - ✓ ¿Cómo superaste las dificultades que se te presentaron?
 - ✓ ¿Qué te parece las historietas?
 - ✓ ¿Para qué te servirá lo aprendido hoy?
 - ✓ ¿Cómo te sentiste el día de hoy durante la clase?
- Tarea: Elabora un afiche sobre las olimpiadas carmelinas 2024.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

DENOMINACION DE LA SESIÓN	CREAMOS HISTORIETAS PARA ESCRIBIR AFICHES
TIEMPO	90

I. DATOS INFORMATIVOS

AREA	COMUNICACIÓN	GRADO Y SECCIÓN	6° "A"	FECHA	
------	--------------	-----------------	--------	-------	--

II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

PROPOSITO DE APRENDIZAJE	Escribimos afiches utilizando la historieta con la herramienta Pixton			
COMPETENCIA	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.			
CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	CRITERIO DE EVALUACION	PRODUCTO	Instrumento
• Adecúa el texto a la situación comunicativa. • Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. • Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.	• Adecúa el texto a la situación comunicativa considerando el propósito comunicativo. • Ordena las ideas en torno a un tema, las jerarquiza en subtemas e ideas principales. • Evalúa de manera permanente el texto, para determinar si se ajusta a la situación comunicativa. • Evalúa el efecto de su texto en los lectores, considerando su propósito al momento de escribirlo.	Escribe un afiche para dar a conocer las olimpiadas carmelinas a través de una historieta, utilizando la herramienta Pixton, para compartirlo con sus compañeros de quinto grado.	Elaboran una historieta para dar a conocer olimpiadas carmelinas en un afiche.	Lista de cotejo

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES QUE SE DEMUESTRAN CUANDO...
Enfoque Búsqueda de la Excelencia	Superación personal Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.	Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo.
COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDADES	ACTIVIDADES SUGERIDAS
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC	• Personaliza entornos virtuales. • Gestiona información del entorno virtual. • Interactúa en entornos virtuales. • Crea objetos virtuales en diversos formatos.	Organizar un conjunto de acciones en función del tiempo (sala de cómputo según horario) y de los recursos con que se cuentan (internet).

III. SECUENCIA DIDACTICA

SD	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MATERIALES
	• Se saluda a los estudiantes, se realiza la oración y se recordamos las normas de convivencia del aula. • Estando próximas las Olimpiadas Carmelinas 2024, es que se ha solicitado a los estudiantes elaborar afiches para dar a conocer dicho evento, para ellos observamos:  • Responden a las preguntas: ✓ ¿Qué tipo de texto observan? ✓ ¿De qué trata el comic o historieta? ✓ ¿Dónde se desarrolla la historia? ✓ ¿Quiénes son los personajes? ✓ ¿Qué elementos y características observas en el comic? • Se plantea la siguiente interrogante: ¿Qué es un afiche?, ¿Cuáles son sus elementos?, ¿Qué debo hacer para escribir una fiche? • Se plantea el propósito de la sesión de aprendizaje: <i>"Hoy escribiremos afiches utilizando la historieta con la herramienta Pixton"</i>	

INICIO	PLANIFICACIÓN • Se selecciona el tema y el tipo de texto (afiche-informativo/historieta-narrativo) • Completamos el cuadro: <table><tr><td>¿Qué vamos a hacer?</td><td>¿Para qué?</td><td>¿A quiénes está dirigido?</td><td>¿Qué escribiremos?</td><td>¿Cómo lo presentaremos?</td><td>¿Dónde lo difundiremos?</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> • Completamos el cuadro para crear la historieta: <table><tr><td>¿Con qué intención escribirás?</td><td>¿Qué historia narraras en la historieta?</td><td>¿Quiénes leerán la historieta?</td><td>¿Qué elementos de la historieta hasta uso?</td><td>¿Qué tipo de lenguaje usarás?</td><td>Elementos narrativos</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>	¿Qué vamos a hacer?	¿Para qué?	¿A quiénes está dirigido?	¿Qué escribiremos?	¿Cómo lo presentaremos?	¿Dónde lo difundiremos?							¿Con qué intención escribirás?	¿Qué historia narraras en la historieta?	¿Quiénes leerán la historieta?	¿Qué elementos de la historieta hasta uso?	¿Qué tipo de lenguaje usarás?	Elementos narrativos							Normas de convivencia. Comic
¿Qué vamos a hacer?	¿Para qué?	¿A quiénes está dirigido?	¿Qué escribiremos?	¿Cómo lo presentaremos?	¿Dónde lo difundiremos?																					
¿Con qué intención escribirás?	¿Qué historia narraras en la historieta?	¿Quiénes leerán la historieta?	¿Qué elementos de la historieta hasta uso?	¿Qué tipo de lenguaje usarás?	Elementos narrativos																					
DESARROLLO	TEXTUALIZACIÓN • Se les pide elaborar el primer borrador o bosquejo de su historieta, respetando la estructura del comic y revisando la estructura del afiche ya elaborado en casa. • Recordamos: LA HISTORIETA La historieta es un texto compuesto por una serie de dibujos que constituyen el relato. ELEMENTOS DE LA HISTORIETA La viñeta Son los recuadros que presentan los diferentes momentos de la historia. Los bocadillos o globos Expresan lo que hablan o piensan los personajes. Las onomatopeyas Es la imitación de sonidos por medio de palabras. La cartela Es un cuadro de texto situado dentro de una viñeta con la función de narrar determinados hechos de la historia. Imágenes Son ilustraciones de los personajes que presenta cada viñeta. La historieta es un texto narrativo que tiene inicio, nudo y desenlace o final, explicado mediante viñetas que contienen ilustraciones. Lo que dicen los personajes aparece encerrado en unas líneas llamadas globos. Sus formas indican la intención de quien habla. Se utiliza para indicar que el personaje está dialogando. Indica que el personaje está pensando. Se usa cuando el personaje está gritando. Texto informativo: El afiche El afiche es un texto informativo, es un aviso que comunica un mensaje, un evento, una actividad a gran cantidad de personas. CARACTERÍSTICAS DEL AFICHE: ✓ Comunica un mensaje. ✓ Debe ser llamativo ✓ Utiliza imágenes y diferentes tipos de letras. ✓ Debe entenderse en la primera lectura. PARTES DE UN AFICHE: 1. Imagen: Ayuda a optimizar el propósito del afiche. 2. Slogan: Es una frase breve, por medio de él se entrega el mensaje. 3. Texto: Son los datos de la actividad, la invitación o el producto que se quiere promocionar o anunciar. MIS MANOS LIMPIAS Estar limpios y sanos es muy fácil y divertido TÍTULO: De que trata el afiche IMAGEN: Dibujo atractivo y llamativo ESLOGAN: Frase breve, expresiva y fácil de recordar. • Nos trasladamos a la sala de cómputo para elaborar la historieta con el programa Pixton. REVISIÓN • Se apoya a los estudiantes para que revisen su producción. • Orienta la reflexión personal a través de la mediación y la retroalimentación: ¿Es lo que querías decir? ¿Queda claro? ¿Has dicho todo lo que tenías intención de escribir en tu texto? • Realiza las correcciones necesarias, edita, guarda y comparte su producción.	PC (sala de cómputo)																								

CIERRE	• Se plantean las siguientes preguntas: ✓ ¿Qué dificultades tuviste para ingresar al programa Pixton? ✓ ¿Cómo superaste las dificultades que se te presentaron? ✓ ¿Qué te parece el programa Pixton en la realización de tu historieta? ✓ ¿Para qué te servirá el programa Pixton? ✓ ¿Cómo te sentiste el día de hoy durante la clase? • Tarea: Busca un modelo de carta de reclamo	
--------	---	--



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

DENOMINACION DE LA SESIÓN	CREAMOS HISTORIETAS PARA ESCRIBIR CARTAS DE RECLAMO
TIEMPO	90

I. DATOS INFORMATIVOS

AREA	COMUNICACIÓN	GRADO Y SECCIÓN	6° "A"	FECHA	
------	--------------	-----------------	--------	-------	--

II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

PROPOSITO DE APRENDIZAJE	Creamos una historieta con la herramienta Pixton para escribir cartas de reclamo.			
COMPETENCIA	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.			
CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	CRITERIO DE EVALUACION	PRODUCTO	Instrumento
- Adecúa el texto a la situación comunicativa. - Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. - Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.	- Adecúa el texto a la situación comunicativa considerando el propósito comunicativo. - Ordena las ideas en torno a un tema, las jerarquiza en subtemas e ideas principales. - Evalúa de manera permanente el texto, para determinar si se ajusta a la situación comunicativa. - Evalúa el efecto de su texto en los lectores, considerando su propósito al momento de escribirlo.	Escribe una carta de reclamo a través de una historieta, utilizando la herramienta Pixton, para compartirlo con sus compañeros de quinto grado.	Elaboran una historieta para dar a conocer un reclamo a través de una carta.	Lista de cotejo
ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES		ACTITUDES QUE SE DEMUESTRAN CUANDO...	
Enfoque Búsqueda de la Excelencia	Superación personal Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.		Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo.	
COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDADES		ACTIVIDADES SUGERIDAS	
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC	- Personaliza entornos virtuales. - Gestiona información del entorno virtual. - Interactúa en entornos virtuales. - Crea objetos virtuales en diversos formatos.		Organizar un conjunto de acciones en función del tiempo (sala de cómputo según horario) y de los recursos con que se cuentan (internet).	

III. SECUENCIA DIDACTICA

SD	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	- Se saluda a los estudiantes, se realiza la oración y se recordamos las normas de convivencia del aula. - Se les presenta la imagen de la una historieta, observan y leen:	Normas de convivencia. Comic

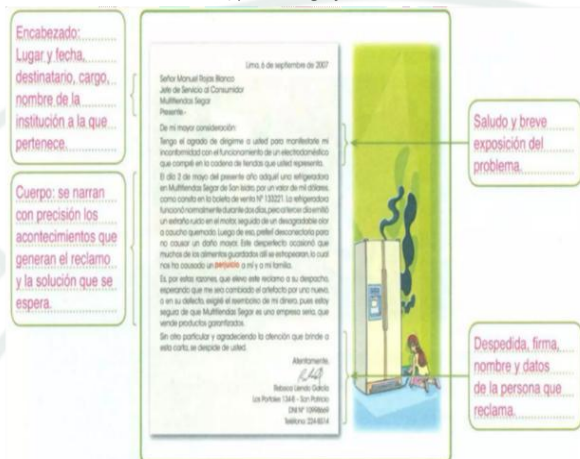
PLANIFICACIÓN

- Se selecciona el tema y el tipo de texto (carta de reclamo-argumentativo/historieta-narrativo)
- Se explica a los estudiantes:

CARTA DE RECLAMO

La carta de reclamo es aquella que sirve para expresar una queja o protesta frente a una situación perjudicial para el usuario o consumidor, con el fin de rectificarlo.

Su estructura es similar al de una carta normal, pero el lenguaje debe ser formal.



- Se pueden utilizar algunas formulas para empezar la carta:
De mi mayor consideración..., de mi más alta estima..., muy señor mío..., etc.
- Se emplea conectores para concluir la exposición:
Por lo tanto..., por esta razón..., dada esta situación..., por tal motivo..., etc.

- Completamos el cuadro:

¿Con qué propósito escribiremos?	¿A quiénes nos dirigiremos?	¿Qué ideas o argumentos deseamos reclamar?	¿Qué registro de lenguaje utilizaremos: formal o informal?	¿Mediante qué medio enviaremos la carta?

- Completamos el cuadro para crear la historieta:

¿Con qué intención escribirás?	¿Qué historia narraras en la historieta?	¿Quiénes leerán la historieta?	¿Qué elementos de la historieta hasta uso?	¿Qué tipo de lenguaje usarás?	Elementos narrativos

	TEXTUALIZACIÓN - Se les pide elaborar el primer borrador de la carta de reclamo, siguiendo su estructura para luego incorporar a su historieta.  El diagrama ilustra la estructura de una carta de reclamo con las siguientes partes y anotaciones: Encabezado: Indica el nombre completo, cargo y organización a la que pertenece el destinatario. Se alinea hacia el margen izquierdo de la página. Lugar y fecha: Se refiere al lugar y fecha en que se redacta la carta. Debe ir alineado hacia el margen derecho. Saludos: El saludo es una frase cordial que abre la carta. Va precedido por la palabra "PRESENTE". Cuerpo: Consiste en el texto de la carta, es decir, el mensaje que se quiere comunicar. Emplea un lenguaje formal, libre de errores de ortografía. Firma: Al final de la página se agrega la firma del remitente, la persona que escribe la carta. También se agrega el cargo y la organización a la que pertenece. Despedida: Se trata de un párrafo al final de la carta. En él se suele agradecer por el tiempo de leer la carta y se indica si se espera una respuesta. El ejemplo de carta en el diagrama es: Monterrey, 11 de marzo de 2023 Dra. Juana Díaz Universidad San Miguel PRESENTE Estimada Dra. Díaz, Desde la Fundación Mendoza es un honor para nosotros invitarla como oradora para la ceremonia de entrega de becas "Dr. Emilio Machado". El evento se llevará a cabo el lunes 26 de marzo en nuestro auditorio, a partir de las 3:00 p.m. Sería un placer para nosotros contar con su presencia. Esperamos que esta invitación sea de su agrado y que podamos tener una respuesta de su parte antes del lunes 19 de marzo. Si más que agregar. ATENTAMENTE Carlos Soler Director de la Fundación Mendoza	
CIERRE	- Nos trasladamos a la sala de cómputo para elaborar la historieta con el programa Pixton. REVISIÓN - Se apoya a los estudiantes para que revisen su producción. - Orienta la reflexión personal a través de la mediación y la retroalimentación: ¿Es lo que querías decir? ¿Queda claro? ¿Has dicho todo lo que tenías intención de escribir en tu texto? - Realiza las correcciones necesarias, edita, guarda y comparte su producción. - Se plantean las siguientes preguntas: ✓ ¿Qué dificultades tuviste para ingresar al programa Pixton? ✓ ¿Cómo superaste las dificultades que se te presentaron? ✓ ¿Qué te parece el programa Pixton en la realización de tu historieta? ✓ ¿Para qué te servirá el programa Pixton? ✓ ¿Cómo te sentiste el día de hoy durante la clase? - Tarea: Busca información sobre el ahorro y cuidado de la energía eléctrica	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

DENOMINACION DE LA SESIÓN	Creamos historietas para explicar una infografía
TIEMPO	90

I. DATOS INFORMATIVOS

AREA	COMUNICACIÓN	GRADO Y SECCIÓN	6° "A"	FECHA	
------	--------------	-----------------	--------	-------	--

II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

PROPOSITO DE APRENDIZAJE	Creamos una historieta con la herramienta Pixton para explicar una infografía.			
COMPETENCIA	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.			
CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	CRITERIO DE EVALUACION	PRODUCTO	Instrumento
- Adecúa el texto a la situación comunicativa. - Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. - Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.	- Adecúa el texto a la situación comunicativa considerando el propósito comunicativo. - Ordena las ideas en torno a un tema, las jerarquiza en subtemas e ideas principales. - Evalúa de manera permanente el texto, para determinar si se ajusta a la situación comunicativa. - Evalúa el efecto de su texto en los lectores, considerando su propósito al momento de escribirlo.	Elabora una infografía sobre la energía eléctrica a través de una historieta, utilizando la herramienta Pixton, para compartirlo con sus compañeros.	Elaboran una historieta para explicar una infografía sobre la energía eléctrica.	Lista de cotejo

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES QUE SE DEMUESTRAN CUANDO...
Enfoque Búsqueda de la Excelencia	Superación personal Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.	Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo.
COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDADES	ACTIVIDADES SUGERIDAS
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC	• Personaliza entornos virtuales. • Gestiona información del entorno virtual. • Interactúa en entornos virtuales. • Crea objetos virtuales en diversos formatos.	Organizar un conjunto de acciones en función del tiempo (sala de cómputo según horario) y de los recursos con que se cuentan (internet).

III. SECUENCIA DIDACTICA

SD	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	• Se saluda a los estudiantes, se realiza la oración y se recordamos las normas de convivencia del aula. • Se les presenta la imagen de una historieta, observan y leen:  • Responden a las preguntas: ✓ ¿Qué tipo de texto observan? ✓ ¿De qué trata el comic o historieta? ✓ ¿Quiénes son los personajes? ✓ ¿Qué elementos y características observas en el comic? • Se plantea la siguiente interrogante: ¿Qué es una infografía?, ¿Cuáles son sus elementos?, ¿Qué debo hacer para escribir una infografía? • Se plantea el propósito de la sesión de aprendizaje: <i>“Hoy creamos una historieta con la herramienta Pixton para explicar una infografía sobre el ahorro de la energía eléctrica”</i>	Normas de convivencia Comic

Completan la segunda ficha de planificación:

¿Cuál será el título?	¿Qué dirá en la bajada?	¿Cuáles y como serán los textos?	¿Cuál será la imagen central? o ¿las imágenes que acompañarán a los textos?	¿Cómo organizamos los textos y las imágenes?	¿Qué mas datos necesitamos incluir?
El título debe ser llamativo e interesante que cautive al lector.	La bajada es también importante y breve.	Se debe elaborar textos breves y precisos que ayuden a comprender el tema.	La imagen es la parte mas importante, es la que resalta en la infografía.	De manera creativa, que mantenga un orden y coherencia.	La fuente crédito.

• Completamos el cuadro para crear la historieta:

¿Con qué intención escribirás?	¿Qué historia narraras en la historieta?	¿Quiénes leerán la historieta?	¿Qué elementos de la historieta hasta uso?	¿Qué tipo de lenguaje usarás?	Elementos narrativos

TEXTUALIZACIÓN

- Los estudiantes tendrán a la mano la información y las imágenes adecuadas para armar su infografía.
- Los estudiantes elaboraran la primera versión de sus infografías, es decir un primer boceto.
- Se acompaña a los estudiantes en las decisiones que tomen respecto a la elección de la información y al diseño de su trabajo.
- Nos trasladamos a la sala de cómputo para elaborar la historieta con el programa Pixton.

REVISIÓN

- Se apoya a los estudiantes para que revisen su producción.
- Orienta la reflexión personal a través de la mediación y la retroalimentación: ¿La infografía tiene título?, ¿La bajada explica el tema?, ¿las imágenes están acompañadas de breves explicaciones?, ¿Cada texto tiene la debida coherencia y cohesión para que sea entendida?
- Realiza las correcciones necesarias, edita, guarda y comparte su producción.

CIERRE	• Se plantean las siguientes preguntas: ✓ ¿Qué dificultades tuviste para ingresar al programa Pixton? ✓ ¿Cómo superaste las dificultades que se te presentaron? ✓ ¿Qué te parece el programa Pixton en la realización de tu historieta? ✓ ¿Para qué te servirá el programa Pixton? ✓ ¿Cómo te sentiste el día de hoy durante la clase?	
--------	---	--



SESIÓN DE APRENDIZAJE 6

DENOMINACIÓN	Creamos historietas para escribir hechos importantes de la vida de Miguel Grau.
TIEMPO	90 min.

I. Datos informativos:

AREA	COMUNICACIÓN	GRADO Y SECCIÓN	6° "A"	FECHA	
------	--------------	-----------------	--------	-------	--

II. Propósito de aprendizaje y evidencias:

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	Escribimos hechos importantes de la vida de Miguel Grau utilizando la historieta con la herramienta Pixton.			
COMPETENCIA	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.			
CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	PRODUCTO	Instrumento
Adecúa el texto a la situación Comunicativa. - Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. - Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito	Adecúa el texto a la situación comunicativa considerando el propósito comunicativo, el tipo textual, así como el formato y el soporte. Mantiene el registro formal e informal; para ello, se adapta a los destinatarios y selecciona algunas fuentes de información complementaria. Escribe textos de forma coherente y cohesionada. Ordena las ideas en torno a un tema, sin digresiones o vacíos. Establece relaciones entre las ideas, como causa-efecto, consecuencia y contraste, a través de algunos referentes y conectores. Incorpora de forma pertinente vocabulario que incluye sinónimos y	Escribe una historieta sobre hechos importantes de la vida de Miguel Grau, haciendo uso del software Pixton, para compartirlo con sus compañeros	Presenta la escritura de su historieta sobre hechos importantes de la vida de Miguel Grau, haciendo uso el software Pixton.	Lista de cotejo.

	diversos términos propios de los campos del saber. Utiliza recursos gramaticales y ortográficos (El punto, la coma) que contribuyen a dar sentido a su texto, e incorpora algunos recursos textuales (como uso de negritas, comillas o onomatopeyas) para reforzar dicho sentido. Emplea algunas figuras retóricas (personificaciones e hipérboles) para caracterizar personas, personajes y escenarios, con el fin de producir efectos en el lector (el entretenimiento o el suspenso). Evalúa de manera permanente el texto, para determinar si se ajusta a la situación comunicativa, si existen digresiones o vacíos de información que afectan la coherencia entre las ideas, o si el uso de conectores y referentes asegura la cohesión entre ellas. También, evalúa la utilidad de los recursos ortográficos empleados y la pertinencia del vocabulario, para mejorar el texto y garantizar su sentido. Evalúa el efecto de su texto en los lectores, a partir de los recursos textuales y estilísticos utilizados, y considerando su propósito al momento de escribirlo. Compara y contrasta los aspectos gramaticales y ortográficos más comunes, así como las características de tipos textuales, cuando evalúa el texto.			
--	---	--	--	--

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES QUE SE DEMUESTRAN CUANDO....
Enfoque Búsqueda de la Excelencia	Superación personal Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.	Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo.
COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDADES	ACTIVIDADES SUGERIDAS
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC	- Personaliza entornos virtuales. - Gestiona información del entorno virtual. - Interactúa en entornos virtuales. Crea objetos virtuales en diversos formatos.	Organizar un conjunto de acciones en función del tiempo (sala de cómputo según horario) y de los recursos con que se cuentan (internet).

SECUENCIA DIDÁCTICA:

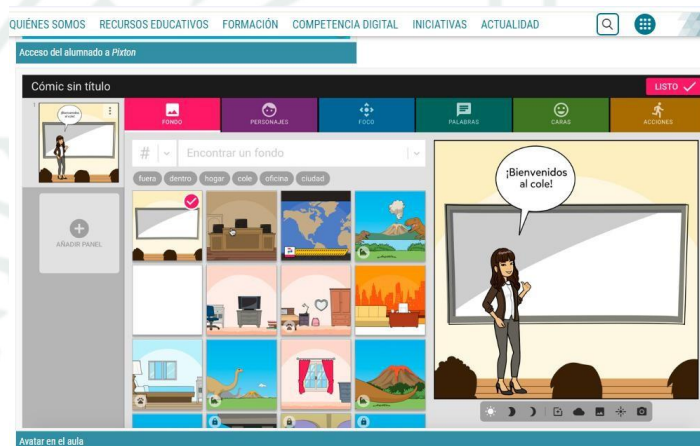
SD	ACTIVIDADES	Materiales
	INICIO - Se saluda a los estudiantes, se realiza la oración y se recordamos las normas de convivencia del aula. ❖ Recordamos la producción de la historieta del día anterior, se les pide tener en cuenta las dificultades durante la redacción de la historieta y como dimos solución a las dificultades. ❖ Con los estudiantes recordamos lo trabajado sobre la biografía de Miguel Grau.  Infografía: ¿Quién fue Miguel Grau? Un 27 de julio, "El Caballero de los mares" nació en Paíta y en esta infografía conocerás más sobre su vida. Miguel María Grau Seminario Nacimiento: 27 / julio / 1843 (Paíta, Perú) Fallecimiento: 8 / octubre / 1879 (Punta Angamos, Chile) Familia: se casó con Dolores Cabero y Nuñez y tuvo 10 hijos. Ocupaciones: marino mercante, marino militar y diputado. El caballero de los mares Fue nombrado así por su respeto y actitud solidaria ante el enemigo durante la guerra con Chile. Vuelve al mando del monitor "Huáscar" al estallar la guerra del Pacífico (1879-1883) 1843 Desde pequeño recorrió los mares. 1854 Se convierte en guardiamarina. 1866 Se enfrenta a una división española en el Combate de Abtao. 1866 Es nombrado comandante del monitor "Huáscar". 1868 Se desempeña como diputado de Paíta. 1876 Asume el cargo de Comandante General de la Marina. 1876 Vuelve al mando del monitor "Huáscar" al estallar la guerra del Pacífico (1879-1883). Durante seis meses Grau y su tripulación aprovecharon los recursos del monitor "Huáscar" en diferentes acciones. Combate Iquique Tras hundir la corbeta chilena "Esmeralda", Grau ordena salvar a los sobrevivientes del buque vencido. Batalla de Angamos El 8 de octubre de 1879, fallece luego que el buque chileno "Cochrane" impactara el monitor "Huáscar".	Normas de convivencia. Comic

	❖ Mediante lluvia de ideas responden a las siguientes preguntas: ¿Por qué se le conoce como el caballero de los mares? ¿Qué hechos importantes de la vida de Miguel Grau te gustó más? ¿Por qué es importante conocer sobre la vida de Miguel Grau? ❖ Interrogamos: ¿Cómo podemos difundir narrando los hechos importantes de Miguel Grau? ¿Qué texto utiliza dibujos y diálogos en viñetas? ❖ Dialogamos con los niños y niñas sobre el texto que escribiremos y establecemos el propósito de la escritura: • Se plantea el propósito de la sesión de aprendizaje: <i>“Hoy escribiremos hechos importantes de Miguel Grau utilizando la historieta con la herramienta Pixton”</i>									
	DESARROLLO ❖ Se comparte con los estudiantes los criterios para evaluar la escritura de su historieta. ❖ Recordamos y comentamos de cómo son las historietas. ❖ Nuevamente recordamos la estructura de la historieta, los recursos y herramientas que me ofrece el software Pixton para redactar nuestra historieta. ❖ Recordamos como superar las dificultades anteriores al producir las historietas. ❖ Se muestra y da lectura a una historieta donde los estudiantes tienen pueden darse cuenta de la cohesión y coherencia.  ❖ Nos organizamos para dirigirnos a la sala de innovación. PLANIFICACIÓN ❖ Completamos nuestro planificador con los niños y niñas: <table><tr><th>¿Qué vamos a escribir?</th><th>¿Para quiénes vamos a escribir?</th><th>¿Sobre qué vamos a escribir?</th><th>¿Pará que vamos a escribir?</th></tr><tr><td>Una historieta</td><td>A los compañeros</td><td>Hechos importantes de la vida de Miguel Grau.</td><td>Para narrar hechos importantes de la vida de Miguel Grau.</td></tr></table>	¿Qué vamos a escribir?	¿Para quiénes vamos a escribir?	¿Sobre qué vamos a escribir?	¿Pará que vamos a escribir?	Una historieta	A los compañeros	Hechos importantes de la vida de Miguel Grau.	Para narrar hechos importantes de la vida de Miguel Grau.	PC (sala de cómputo)
¿Qué vamos a escribir?	¿Para quiénes vamos a escribir?	¿Sobre qué vamos a escribir?	¿Pará que vamos a escribir?							
Una historieta	A los compañeros	Hechos importantes de la vida de Miguel Grau.	Para narrar hechos importantes de la vida de Miguel Grau.							
	❖ Usan los esquemas que hicieron sobre pasajes importantes de la vida de Miguel Grau.									

- ❖ Organizan sus ideas en esquemas o apuntes. Eligen los personajes, escenarios y secuencia de diálogos.

TEXTUALIZACIÓN

- ❖ Recordamos lo que es cohesión, coherencia, digresión y vacíos.
- ❖ Ingresan a <https://app.pixton.com/#/>
- ❖ En parejas textualizan, según lo planificado: propósito, destinatario y formato. Si hay alguna duda sobre el software PIXTON piden ayuda al docente y compañeros.
- ❖ Eligen adecuadamente sus personajes y escenarios de acuerdo a la historieta a narrar.



- ❖ Escriben los diálogos con coherencia, cohesión, sin digresión ni vacíos. Demostrando secuencia de hechos. Tiene en cuenta el uso de conectores, referentes y signos ortográficos.

REVISIÓN

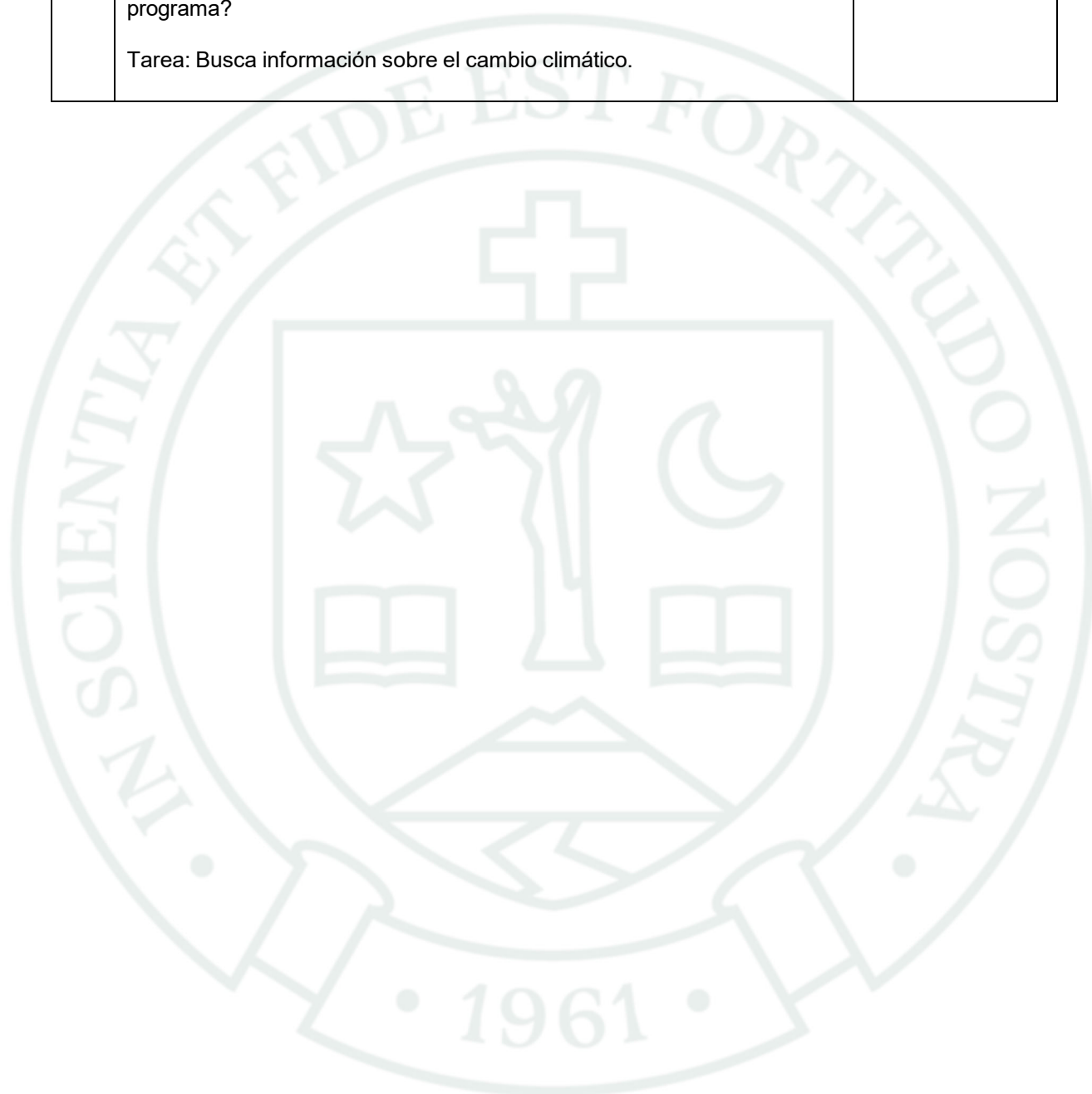
- ❖ Revisamos y corregimos nuestra historieta, según nuestra planificación y criterios de evaluación.
- ❖ Corregimos nuestra historieta.
- ❖ Comparten sus historietas creadas con sus compañeros.
- ❖ Guardan las historietas para ser compartirlas a los grupos de otras aulas.
- ❖ Escuchamos los comentarios y observaciones sobre las historietas leídas para mejorarlas.

REFLEXIONAMOS SOBRE LA PRODUCCIÓN.

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

CIERRE

METACOGNICIÓN ❖ ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Para qué nos servirá lo aprendido? ¿Qué debemos mejorar? REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE ❖ ¿Qué dificultades experimentaron al escribir su texto usando el programa? Tarea: Busca información sobre el cambio climático.	
--	--



SESIÓN DE APRENDIZAJE 7

DENOMINACIÓN	Creamos historietas para escribir argumentos para disminuir el cambio climático.
TIEMPO	90 min.

I. Datos informativos:

AREA	COMUNICACIÓN	GRADO Y SECCIÓN	6° "A"	FECHA	
------	--------------	-----------------	--------	-------	--

II. Propósito de aprendizaje y evidencias:

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	Escribimos argumentos para disminuir el cambio climático utilizando la historieta con la herramienta Pixton.			
COMPETENCIA	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.			
CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	PRODUCTO	INST
Adecúa el texto a la situación Comunicativa - Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada - Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito	Adecúa el texto a la situación comunicativa considerando el propósito comunicativo, el tipo textual, así como el formato y el soporte. Mantiene el registro formal e informal; para ello, se adapta a los destinatarios y selecciona algunas fuentes de información complementaria. Escribe textos de forma coherente y cohesionada. Ordena las ideas en torno a un tema, sin digresiones o vacíos. Establece relaciones entre las ideas, como causa-efecto, consecuencia y contraste, a través de algunos referentes y conectores. Incorpora de forma pertinente vocabulario que	Escribe una historieta usando argumentos para disminuir el cambio climático, haciendo uso el software Pixton, para compartirlo con sus compañeros.	Presenta la escritura de su historieta sobre, el cambio climático, haciendo uso el software Pixton.	Lista de cotejo.

	incluye sinónimos y diversos términos propios de los campos del saber. Utiliza recursos gramaticales y ortográficos (El punto, la coma) que contribuyen a dar sentido a su texto, e incorpora algunos recursos textuales (como uso de negritas, comillas o onomatopeyas) para reforzar dicho sentido. Emplea algunas figuras retóricas (personificaciones e hipérboles) para caracterizar personas, personajes y escenarios, con el fin de producir efectos en el lector (el entretenimiento o el suspenso). Evalúa de manera permanente el texto, para determinar si se ajusta a la situación comunicativa, si existen digresiones o vacíos de información que afectan la coherencia entre las ideas, o si el uso de conectores y referentes asegura la cohesión entre ellas. También, evalúa la utilidad de los recursos ortográficos empleados y la pertinencia del vocabulario, para mejorar el texto y garantizar su sentido. Evalúa el efecto de su texto en los lectores, a partir de los recursos textuales y estilísticos utilizados, y considerando su propósito al momento de escribirlo. Compara y contrasta los aspectos gramaticales y ortográficos más comunes, así como las características de tipos textuales, cuando evalúa el texto.			
--	---	--	--	--

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES QUE SE DEMUESTRAN CUANDO....
Enfoque Búsqueda de la Excelencia	Superación personal Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.	Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo.
COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDADES	ACTIVIDADES SUGERIDAS
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC	• Personaliza entornos virtuales. • Gestiona información del entorno virtual. • Interactúa en entornos virtuales. Crea objetos virtuales en diversos formatos.	Organizar un conjunto de acciones en función del tiempo (sala de cómputo según horario) y de los recursos con que se cuentan (internet).

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

SD	ACTIVIDADES	Materiales
	INICIO ❖ Establecemos la norma de convivencia del día. ❖ Recordamos la producción de la historieta del día anterior, se les pide tener en cuenta las dificultades durante la redacción de la historieta y como dimos solución a las dificultades. ❖ Con los estudiantes recordamos lo trabajado sobre el cambio climático, ❖ Mediante lluvia de ideas responden a las siguientes preguntas: ¿Qué es el cambio climático? ¿Por qué se está dando? ¿Qué podemos hacer para reducir sus efectos? ¿Se podrá usar argumentos? ❖ Interrogamos: ¿Cómo podemos difundir para reducir los efectos del cambio climático? ¿Qué texto utiliza dibujos y diálogos en viñetas? ❖ Dialogamos con los niños y niñas sobre el texto que escribiremos y establecemos el propósito de la escritura: • Se plantea el propósito de la sesión de aprendizaje: <i>“Hoy escribiremos argumentos para disminuir el cambio climático utilizando la historieta con la herramienta Pixton”</i>	Normas de convivencia. Comic Esquemas
	DESARROLLO ❖ Se comparte con los estudiantes los criterios para evaluar la escritura de su historieta. ❖ Recordamos y comentamos de cómo se elabora un texto argumentativo:	Aula de innovación



❖ Nuevamente recordamos la estructura de la historieta, los recursos y herramientas que me ofrece el software Pixton para redactar nuestra historieta.

❖ Nos organizamos para dirigirnos a la sala de innovación.

PLANIFICACIÓN

❖ Completamos nuestro planificador con los niños y niñas:

¿Qué vamos a escribir?	¿Para quiénes vamos a escribir?	¿Sobre qué vamos a escribir?	¿Pará que vamos a escribir?
Una historieta	A los compañeros.	Argumentos para disminuir el cambio climático	Para dar a conocer los efectos que está causando el cambio climático.

Usan los argumentos para disminuir el cambio climático.



	Organizan sus ideas en esquemas o apuntes. Eligen los personajes, escenarios y secuencia de diálogos. TEXTUALIZACIÓN ❖ Recordamos lo que es cohesión, coherencia, digresión y vacíos. ❖ Ingresan a https://app.pixton.com/#/ ❖ En parejas textualizan, según lo planificado: propósito, destinatario y formato. Si hay alguna duda sobre el software PIXTON piden ayuda al docente y compañeros. ❖ Eligen adecuadamente sus personajes y escenarios de acuerdo a la historieta a narrar. ❖ Escriben los diálogos con coherencia, cohesión, sin digresión ni vacíos. Demostrando secuencia de hechos. Tiene en cuenta el uso de conectores, referentes y signos ortográficos. REVISIÓN ❖ Revisamos y corregimos nuestra historieta, según nuestra planificación y criterios de evaluación. ❖ Corregimos nuestra historieta. ❖ Comparten sus historietas creadas con sus compañeros. ❖ Guardan las historietas para ser compartirlas a los grupos de otras aulas. REFLEXIONAMOS SOBRE LA PRODUCCIÓN. ❖ ¿Cuál fue el tema central de nuestra historieta? ¿para qué escribimos la historieta? ❖ ¿Tu historieta esta secuencialmente escrito? ¿Está escrito con claridad y es comprensible los diálogos de tu historieta? ¿Repites varias veces la misma palabra en un dialogo y en una viñeta? ¿Usas las mayúsculas, coma y puntos? CIERRE METACOGNICIÓN ❖ ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Para qué nos servirá lo aprendido? ¿Qué debemos mejorar? REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE ❖ ¿Qué dificultades experimentaron al escribir su texto usando el programa? Tarea: Busca información sobre los instrumentos musicales.	
--	---	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE 8

DENOMINACIÓN	Creamos historietas para escribir textos expositivos sobre los instrumentos musicales.
TIEMPO	90 min.

I. DATOS INFORMATIVOS:

AREA	COMUNICACIÓN	GRADO Y SECCIÓN	6° "A"	FECHA	
------	--------------	-----------------	--------	-------	--

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS:

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	Escribimos ideas importantes sobre los instrumentos musicales utilizando la historieta con la herramienta Pixton.			
COMPETENCIA	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.			
CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	PRODUCTO	INST
Adecúa el texto a la situación comunicativa - Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada - Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito	Adecúa el texto a la situación comunicativa considerando el propósito comunicativo, el tipo textual, así como el formato y el soporte. Mantiene el registro formal e informal; para ello, se adapta a los destinatarios y selecciona algunas fuentes de información complementaria. Escribe textos de forma coherente y cohesionada. Ordena las ideas en torno a un tema, sin digresiones o vacíos. Establece relaciones entre las ideas, como causa-efecto, consecuencia y contraste, a través de algunos referentes y conectores. Incorpora de forma pertinente vocabulario que incluye sinónimos y diversos términos propios de los campos del saber. Utiliza recursos gramaticales y ortográficos (El puntom la coma) que contribuyen a dar sentido a su texto, e incorpora algunos recursos textuales (como uso de	Escribe una historieta sobre ideas importantes de los instrumentos musicales haciendo uso el software Pixton, para compartirlo con sus compañeros.	Presenta la escritura de su historieta sobre los instrumentos musicales., haciendo uso el software Pixton.	Lista de cotejo.

	negritas, comillas o onomatopeyas) para reforzar dicho sentido. Emplea algunas figuras retóricas (personificaciones e hipérboles) para caracterizar personas, personajes y escenarios, con el fin de producir efectos en el lector (el entretenimiento o el suspenso). Evalúa de manera permanente el texto, para determinar si se ajusta a la situación comunicativa, si existen digresiones o vacíos de información que afectan la coherencia entre las ideas, o si el uso de conectores y referentes asegura la cohesión entre ellas. También, evalúa la utilidad de los recursos ortográficos empleados y la pertinencia del vocabulario, para mejorar el texto y garantizar su sentido. Evalúa el efecto de su texto en los lectores, a partir de los recursos textuales y estilísticos utilizados, y considerando su propósito al momento de escribirlo. Compara y contrasta los aspectos gramaticales y ortográficos más comunes, así como las características de tipos textuales, cuando evalúa el texto.			
--	--	--	--	--

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES QUE SE DEMUESTRAN CUANDO....
Enfoque Búsqueda de la Excelencia	Superación personal Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.	Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo.
COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDADES	ACTIVIDADES SUGERIDAS
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC	• Personaliza entornos virtuales. • Gestiona información del entorno virtual. • Interactúa en entornos virtuales. Crea objetos virtuales en diversos formatos.	Organizar un conjunto de acciones en función del tiempo (sala de cómputo según horario) y de los recursos con que se cuentan (internet).

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

SD	ACTIVIDADES	Materiales								
	INICIO ❖ Establecemos la norma de convivencia del día. ❖ Recordamos la producción de la historieta del día anterior, se les pide tener en cuenta las dificultades durante la redacción de la historieta y como dimos solución a las dificultades. ❖ Mediante lluvia de ideas responden a las siguientes preguntas: ¿Qué es un instrumento musical? ¿Por qué son importantes? ¿Cuántas clases de instrumentos musicales existen? ❖ Interrogamos: ¿Cómo podemos difundir lo que sabemos de los instrumentos musicales? ¿Qué texto utiliza dibujos y diálogos en viñetas? ❖ Dialogamos con los niños y niñas sobre el texto que escribiremos y establecemos el propósito de la escritura: “Hoy escribiremos ideas importantes para disminuir el cambio climático utilizando la historieta con la herramienta Pixton” Recordamos el esquema de un texto expositivo. Estructura del Texto Expositivo Introducción Se da a conocer el tema y se utiliza un tono ameno y sugerente para despertar el interés del lector. Desarrollo Se ordenan lógicamente las ideas. Se inicia con un análisis objetivo de los hechos que puede ser seguido de uno subjetivo si corresponde. Conclusión Síntesis y recapitulación de lo expuesto. Se entrega una conclusión derivada de lo anterior, puede ser una opinión y, además, puede entregar sugerencias y proyecciones.	Esquemas								
	DESARROLLO ❖ Se comparte con los estudiantes los criterios para evaluar la escritura de su historieta. ❖ Nuevamente recordamos la estructura de la historieta, los recursos y herramientas que me ofrece el software Pixton para redactar nuestra historieta. ❖ Nos organizamos para dirigirnos a la sala de innovación. PLANIFICACIÓN ❖ Completamos nuestro planificador con los niños y niñas: <table> <tr> <th>¿Qué vamos a escribir?</th> <th>¿Para quiénes vamos a escribir?</th> <th>¿Sobre qué vamos a escribir?</th> <th>¿Pará que vamos a escribir?</th> </tr> <tr> <td>Una historieta</td> <td>A los compañeros del quinto grado y a la familia.</td> <td>Los instrumentos musicales.</td> <td>Para dar a conocer lo que sabemos sobre Los instrumentos musicales.</td> </tr> </table>	¿Qué vamos a escribir?	¿Para quiénes vamos a escribir?	¿Sobre qué vamos a escribir?	¿Pará que vamos a escribir?	Una historieta	A los compañeros del quinto grado y a la familia.	Los instrumentos musicales.	Para dar a conocer lo que sabemos sobre Los instrumentos musicales.	Aula de innovación.
¿Qué vamos a escribir?	¿Para quiénes vamos a escribir?	¿Sobre qué vamos a escribir?	¿Pará que vamos a escribir?							
Una historieta	A los compañeros del quinto grado y a la familia.	Los instrumentos musicales.	Para dar a conocer lo que sabemos sobre Los instrumentos musicales.							
	Usan los esquemas que hicieron sobre los instrumentos musicales.									



Organizan sus ideas en esquemas o apuntes. Eligen los personajes, escenarios y secuencia de diálogos.

TEXTUALIZACIÓN

- ❖ Recordamos lo que es cohesión, coherencia, digresión y vacíos.
- ❖ Ingresan a <https://app.pixton.com/#/>
- ❖ En parejas textualizan, según lo planificado: propósito, destinatario y formato. Si hay alguna duda sobre el software PIXTON piden ayuda al docente y compañeros.
- ❖ Eligen adecuadamente sus personajes y escenarios de acuerdo a la historieta a narrar.
- ❖ Escriben los diálogos con coherencia, cohesión, sin digresión ni vacíos. Demostrando secuencia de hechos. Tiene en cuenta el uso de conectores, referentes y signos ortográficos.

REVISIÓN

- ❖ Revisamos y corregimos nuestra historieta, según nuestra planificación y criterios de evaluación.
- ❖ Corregimos nuestra historieta.
- ❖ Comparten sus historietas creadas con sus compañeros.
- ❖ Guardan las historietas para ser compartirlas a los grupos de otras aulas.
- ❖ Escuchamos los comentarios y observaciones sobre las historietas leídas para mejorarlas.

REFLEXIONAMOS SOBRE LA PRODUCCIÓN.

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

CIERRE

METACOGNICIÓN

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

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- ❖ ¿Qué dificultades experimentaron al escribir su texto usando el programa?
- ❖ ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ❖ ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

SESIÓN DE APRENDIZAJE 9

DENOMINACIÓN	Creamos historietas para escribir hechos importantes del descubrimiento de América.
TIEMPO	90 min.

I. Datos informativos:

AREA	COMUNICACIÓN	GRADO Y SECCIÓN	6° "A"	FECHA	
------	--------------	-----------------	--------	-------	--

II. Propósito de aprendizaje y evidencias:

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	Escribimos hechos importantes sobre el descubrimiento de América en una historieta utilizando la herramienta Pixton.			
COMPETENCIA	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.			
CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	PRODUCTO	INST
Adecúa el texto a la situación comunicativa - Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada - Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito	Adecúa el texto a la situación comunicativa considerando el propósito comunicativo, el tipo textual, así como el formato y el soporte. Mantiene el registro formal e informal; para ello, se adapta a los destinatarios y selecciona algunas fuentes de información complementaria. Escribe textos de forma coherente y cohesionada. Ordena las ideas en torno a un tema, sin digresiones o vacíos. Establece relaciones entre las ideas, como causa-efecto, consecuencia y contraste, a través de algunos referentes y conectores. Incorpora de forma pertinente vocabulario que incluye sinónimos y diversos términos propios de los campos del saber. Utiliza recursos gramaticales y ortográficos (El puntom la coma) que	Escribe una historieta sobre hechos importantes del descubrimiento de América haciendo uso el software Pixton, para compartirlo con sus compañeros de quinto grado.	Presenta la escritura de su historieta sobre, hechos importantes del descubrimiento de América. haciendo uso el software Pixton.	Lista de cotejo.

	contribuyen a dar sentido a su texto, e incorpora algunos recursos textuales (como uso de negritas, comillas o onomatopeyas) para reforzar dicho sentido. Emplea algunas figuras retóricas (personificaciones e hipérboles) para caracterizar personas, personajes y escenarios, con el fin de producir efectos en el lector (el entretenimiento o el suspenso). Evalúa de manera permanente el texto, para determinar si se ajusta a la situación comunicativa, si existen digresiones o vacíos de información que afectan la coherencia entre las ideas, o si el uso de conectores y referentes asegura la cohesión entre ellas. También, evalúa la utilidad de los recursos ortográficos empleados y la pertinencia del vocabulario, para mejorar el texto y garantizar su sentido. Evalúa el efecto de su texto en los lectores, a partir de los recursos textuales y estilísticos utilizados, y considerando su propósito al momento de escribirlo. Compara y contrasta los aspectos gramaticales y ortográficos más comunes, así como las características de tipos textuales, cuando evalúa el texto.			
--	--	--	--	--

ENFOQUES TRASVERSALES	VALORES	ACTITUDES QUE SE DEMUESTRAN CUANDO....
Enfoque Búsqueda de la Excelencia	Superación personal Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y	Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible

	aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.	para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo.
COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDADES	ACTIVIDADES SUGERIDAS
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC	• Personaliza entornos virtuales. • Gestiona información del entorno virtual. • Interactúa en entornos virtuales. Crea objetos virtuales en diversos formatos.	Organizar un conjunto de acciones en función del tiempo (sala de cómputo según horario) y de los recursos con que se cuentan (internet).

II. SECUENCIA DIDÁCTICA:

SD	ACTIVIDADES	Materiales
	INICIO ❖ Establecemos la norma de convivencia del día. ❖ Recordamos la producción de la historieta del día anterior, se les pide tener en cuenta las dificultades durante la redacción de la historieta y como dimos solución a las dificultades. ❖ Con los estudiantes recordamos lo trabajado sobre Hechos importantes del descubrimiento de América. ❖ Mediante lluvia de ideas responden a las siguientes preguntas: ¿Qué hechos importantes ha ocurrido en el descubrimiento de América? ¿Por qué es importante? ¿Qué hecho del descubrimiento es el que más te gusto más? ❖ Interrogamos: ¿Cómo podemos difundir lo que sabemos del descubrimiento de América? ¿Qué texto utiliza dibujos y diálogos en viñetas? ❖ Dialogamos con los niños y niñas sobre el texto que escribiremos y establecemos el propósito de la escritura: “Hoy escribiremos ideas importantes sobre el descubrimiento de América utilizando la historieta Pixton”	Comic
	DESARROLLO ❖ Se comparte con los estudiantes los criterios para evaluar la escritura de su historieta.	

- ❖ Recordamos y comentamos de cómo son las historietas.



- ❖ Nuevamente recordamos la estructura de la historieta, los recursos y herramientas que me ofrece el software Pixton para redactar nuestra historieta.
- ❖ Recordamos como superar las dificultades anteriores al producir las historietas.
- ❖ Se muestra y da lectura a una historieta donde los estudiantes tienen pueden darse cuenta de la cohesión y coherencia.
- ❖ Nos organizamos para dirigirnos a la sala de innovación.

PLANIFICACIÓN

- ❖ Completamos nuestro planificador con los niños y niñas:

¿Qué vamos a escribir?	¿Para quiénes vamos a escribir?	¿Sobre qué vamos a escribir?	¿Pará que vamos a escribir?
Una historieta	A los compañeros del quinto grado y a la familia.	Hechos importantes del descubrimiento de América.	Para dar a conocer sobre los hechos importantes del descubrimiento de América.

Usan los esquemas que hicieron sobre los Hechos importantes del descubrimiento de América.



Organizan sus ideas en esquemas o apuntes. Eligen los personajes, escenarios y secuencia de diálogos.

TEXTUALIZACIÓN

- ❖ Recordamos lo que es cohesión, coherencia, digresión y vacíos.
- ❖ Ingresan a <https://app.pixton.com/#/>
- ❖ En parejas textualizan, según lo planificado: propósito, destinatario y formato. Si hay alguna duda sobre el software PIXTON piden ayuda al docente y compañeros.
- ❖ Eligen adecuadamente sus personajes y escenarios de acuerdo a la historieta a narrar.
- ❖ Escriben los diálogos con coherencia, cohesión, sin digresión ni vacíos. Demostrando secuencia de hechos. Tiene en cuenta el uso de conectores, referentes y signos ortográficos.

REVISIÓN

- ❖ Revisamos y corregimos nuestra historieta, según nuestra planificación y criterios de evaluación.
- ❖ Corregimos nuestra historieta.
- ❖ Comparten sus historietas creadas con sus compañeros.
- ❖ Guardan las historietas para ser compartirlas a los grupos de otras aulas.
- ❖ Escuchamos los comentarios y observaciones sobre las historietas leídas para mejorarlas.

REFLEXIONAMOS SOBRE LA PRODUCCIÓN.

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

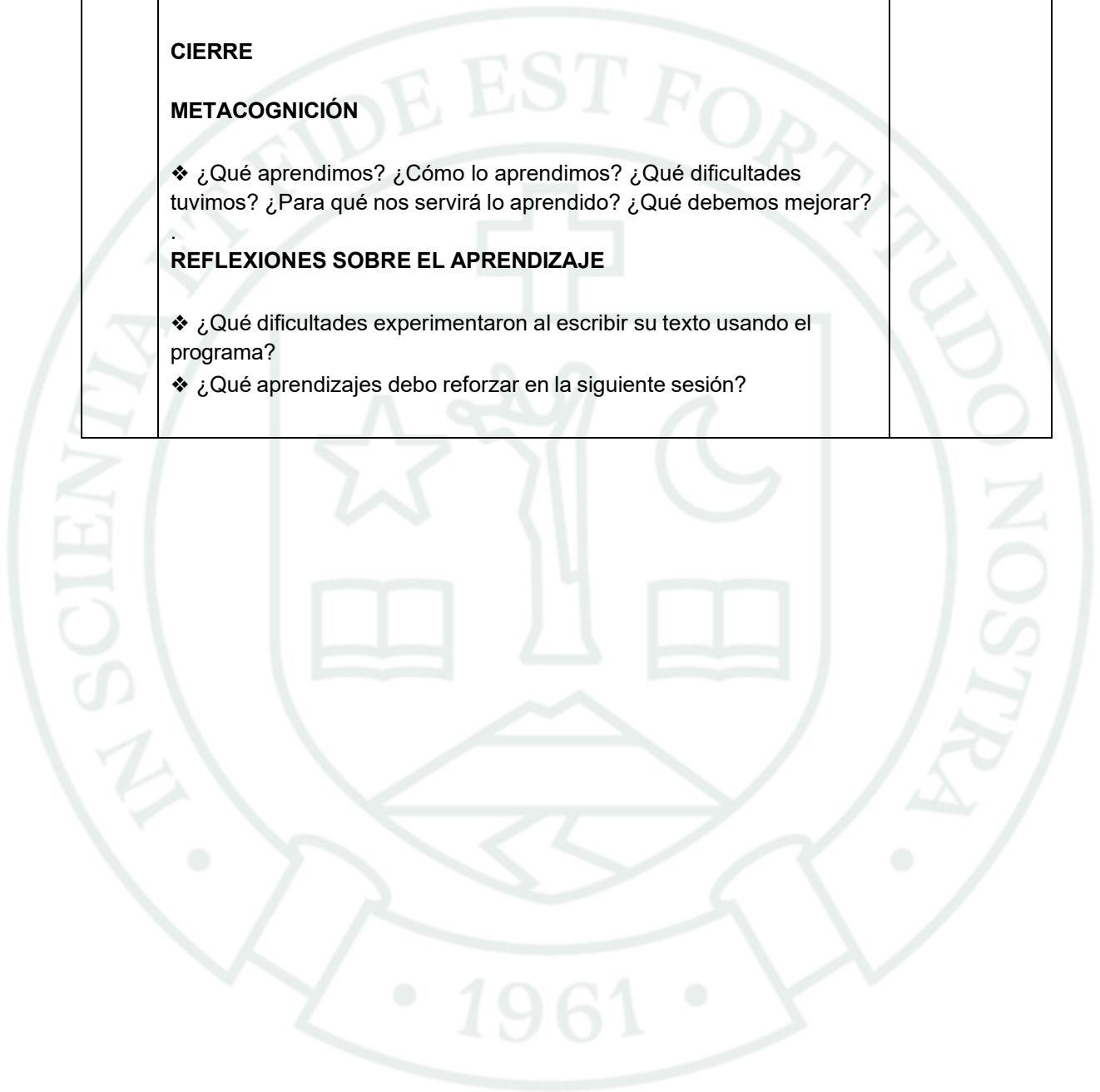
CIERRE

METACOGNICIÓN

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

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- ❖ ¿Qué dificultades experimentaron al escribir su texto usando el programa?
- ❖ ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?



SESIÓN DE APRENDIZAJE 10

DENOMINACIÓN	Creamos historietas para debatir sobre los videojuegos.
TIEMPO	90 min.

I. Datos informativos:

AREA	COMUNICACIÓN	GRADO Y SECCIÓN	6° "A"	FECHA	
------	--------------	-----------------	--------	-------	--

III. Propósito de aprendizaje y evidencias:

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	Escribimos un debate sobre los video juegos en una historieta utilizando la herramienta Pixton.			
COMPETENCIA	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.			
CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	PRODUCTO	INST
Adecúa el texto a la situación comunicativa - Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada - Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito	Adecúa el texto a la situación comunicativa considerando el propósito comunicativo, el tipo textual, así como el formato y el soporte. Mantiene el registro formal e informal; para ello, se adapta a los destinatarios y selecciona algunas fuentes de información complementaria. Escribe textos de forma coherente y cohesionada. Ordena las ideas en torno a un tema, sin digresiones o vacíos. Establece relaciones entre las ideas, como causa-efecto, consecuencia y contraste, a través de algunos referentes y conectores. Incorpora de forma pertinente vocabulario que incluye sinónimos y	Escribe una historieta sobre: Debatimos sobre los video juegos. haciendo uso el software Pixton, para compartirlo con sus compañeros de quinto grado.	Presenta la escritura de su historieta sobre: Debatimos sobre los video juegos, haciendo uso el software Pixton.	Lista de cotejo.

	diversos términos propios de los campos del saber. Utiliza recursos gramaticales y ortográficos (El punto y la coma) que contribuyen a dar sentido a su texto, e incorpora algunos recursos textuales (como uso de negritas, comillas o onomatopeyas) para reforzar dicho sentido. Emplea algunas figuras retóricas (personificaciones e hipérboles) para caracterizar personas, personajes y escenarios, con el fin de producir efectos en el lector (el entretenimiento o el suspenso). Evalúa de manera permanente el texto, para determinar si se ajusta a la situación comunicativa, si existen digresiones o vacíos de información que afectan la coherencia entre las ideas, o si el uso de conectores y referentes asegura la cohesión entre ellas. También, evalúa la utilidad de los recursos ortográficos empleados y la pertinencia del vocabulario, para mejorar el texto y garantizar su sentido.			
--	--	--	--	--

	Evalúa el efecto de su texto en los lectores, a partir de los recursos textuales y estilísticos utilizados, y considerando su propósito al momento de escribirlo. Compara y contrasta los aspectos gramaticales y ortográficos más comunes, así como las características de tipos textuales, cuando evalúa el texto.			
--	--	--	--	--

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES QUE SE DEMUESTRAN CUANDO....
Enfoque Búsqueda de la Excelencia	Superación personal Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.	Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo.
COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDADES	ACTIVIDADES SUGERIDAS
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC	• Personaliza entornos virtuales. • Gestiona información del entorno virtual. • Interactúa en entornos virtuales. Crea objetos virtuales en diversos formatos.	Organizar un conjunto de acciones en función del tiempo (sala de cómputo según horario) y de los recursos con que se cuentan (internet).

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

SD	ACTIVIDADES	Materiales
	INICIO ❖ Establecemos la norma de convivencia del día. ❖ Recordamos la producción de la historieta del día anterior, se les pide tener en cuenta las dificultades durante la redacción de la historieta y como dimos solución a las dificultades. ❖ Con los estudiantes recordamos lo trabajado sobre el debate de los video juegos. ❖ Mediante lluvia de ideas responden a las siguientes preguntas: ¿Qué aspectos negativos tienen si usamos inadecuadamente los video juegos? ¿Por qué es importante saberlo? ¿Qué uso inadecuado te impacto más?	Comic

	❖ Interrogamos: ¿Cómo podemos difundir lo que sabemos sobre los video juegos? ¿Qué texto utiliza dibujos y diálogos en viñetas? ❖ Dialogamos con los niños y niñas sobre el texto que escribiremos y establecemos el propósito de la escritura: “Hoy escribiremos un debate sobre los videojuegos en una historieta utilizando Pixton”												
	DESARROLLO ❖ Se comparte con los estudiantes los criterios para evaluar la escritura de su historieta. ❖ Recordamos y comentamos de cómo son las historietas. ❖ Nuevamente recordamos la estructura de la historieta, los recursos y herramientas que me ofrece el software Pixton para redactar nuestra historieta. ❖ Se muestra y da lectura a una historieta donde los estudiantes tienen pueden darse cuenta de la cohesión y coherencia.  ❖ Nos organizamos para dirigirnos a la sala de innovación. PLANIFICACIÓN ❖ Completamos nuestro planificador con los niños y niñas: <table><tr><th>¿Qué vamos a escribir?</th><th>¿Para quiénes vamos a escribir?</th><th>¿Sobre qué vamos a escribir?</th><th>¿Pará que vamos a escribir?</th></tr><tr><td>Una historieta</td><td>A los compañeros del quinto grado y a la familia.</td><td>Debatimos sobre los video juegos.</td><td>Para dar a conocer sobre el uso inadecuado de los video juegos que más me impactó.</td></tr></table>				¿Qué vamos a escribir?	¿Para quiénes vamos a escribir?	¿Sobre qué vamos a escribir?	¿Pará que vamos a escribir?	Una historieta	A los compañeros del quinto grado y a la familia.	Debatimos sobre los video juegos.	Para dar a conocer sobre el uso inadecuado de los video juegos que más me impactó.	
¿Qué vamos a escribir?	¿Para quiénes vamos a escribir?	¿Sobre qué vamos a escribir?	¿Pará que vamos a escribir?										
Una historieta	A los compañeros del quinto grado y a la familia.	Debatimos sobre los video juegos.	Para dar a conocer sobre el uso inadecuado de los video juegos que más me impactó.										
	Usan los esquemas que hicieron sobre los Hechos importantes del Debate sobre los video juegos.												

Desventajas

Los videojuegos han tenido desventajas pero sobre todo por el abuso de ellos que tienen algunas personas y ese abuso produce las siguientes consecuencias:



- Provocan un aislamiento social y rompen las relaciones con amigos o familiares.
- Pueden crear adicción y en algunas personas puede provocar nerviosismo o ansiedad.

- Puede provocar problemas de atención y distracciones seguidas en el colegio.
- Pueden provocar agresividad y mal comportamiento en los niños.
- Pueden provocar cansancio visual y problemas en la vista.



Organizan sus ideas en esquemas o apuntes. Eligen los personajes, escenarios y secuencia de diálogos.

TEXTUALIZACIÓN

- ❖ Recordamos lo que es cohesión, coherencia, digresión y vacíos.
- ❖ Ingresan a <https://app.pixton.com/#/>
- ❖ En parejas textualizan, según lo planificado: propósito, destinatario y formato. Si hay alguna duda sobre el software PIXTON piden ayuda al docente y compañeros.
- ❖ Eligen adecuadamente sus personajes y escenarios de acuerdo a la historieta a narrar.
- ❖ Escriben los diálogos con coherencia, cohesión, sin digresión ni vacíos. Demostrando secuencia de hechos. Tiene en cuenta el uso de conectores, referentes y signos ortográficos.

REVISIÓN

- ❖ Revisamos y corregimos nuestra historieta, según nuestra planificación y criterios de evaluación.
- ❖ Corregimos nuestra historieta.
- ❖ Comparten sus historietas creadas con sus compañeros.
- ❖ Guardan las historietas para ser compartirlas a los grupos de otras aulas.

REFLEXIONAMOS SOBRE LA PRODUCCIÓN.

- ❖ ¿Cuál fue el tema central de nuestra historieta? ¿para qué escribimos la historieta?
- ❖ ¿Tu historieta esta secuencialmente escrito? ¿Está escrito con claridad y es comprensible los diálogos de tu historieta? ¿Repites

	varias veces la misma palabra en un dialogo y en una viñeta? ¿Usas las mayúsculas, coma y puntos? CIERRE METACOGNICIÓN ❖ ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Para qué nos servirá lo aprendido? ¿Qué debemos mejorar? REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE ❖ ¿Qué dificultades experimentaron al escribir su texto usando el programa? ❖ ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?	
--	--	--



Anexo 3. Instrumentos de evaluación pre prueba y post prueba

PRODUCCIÓN DE TEXTOS PRUEBA DE ENTRADA (PRE PRUEBA)

SEXTO GRADO

APELLIDOS Y NOMBRES: _____

GRADO: _____ SECCIÓN: _____ FECHA: _____

Capacidad 1: Adecua el texto a la situación comunicativa

1. Elige la imagen que más te llame la atención y coloca un título



2. Lee las preguntas y completa el cuadro:

¿Qué tipo de texto podrías escribir de acuerdo a la imagen que elegiste?	¿Con que propósito escribirías este texto de acuerdo a la imagen que elegiste?	¿Para quién escribirías este texto de acuerdo a la imagen que elegiste?

Capacidad 2: Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada

Capacidad 3: Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente

3. Realiza una lista de ideas sobre el texto que vas a escribir.

Capacidad 4: Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito

LISTA DE COTEJO SOBRE LA PRODUCCIÓN TEXTUAL
PARA SEXTO GRADO

		Si	No
Adecúa el texto a la situación comunicativa			
1.	Considerar el propósito de lo escrito.		
2.	Precisa el tipo de texto y género.		
3.	Distingue el registro formal e informal al escribir los textos.		
4.	Adapta a los destinatarios.		
Escribe textos de forma coherente y cohesionada			
5.	Ordena y jerarquiza las ideas en párrafos y subtemas.		
6.	Establece relaciones lógicas (causa-efecto, secuencia y contraste), usando conectores.		
7.	Ordena lógicamente las ideas en torno a un tema.		
8.	Amplia y complementa estableciendo relaciones de cohesión.		
9.	Incorpora de forma pertinente vocabulario que incluye sinónimos y diversos términos.		
Utiliza recursos gramaticales y ortográficos			
10.	Uso apropiado de recursos textuales para garantizar la claridad.		
11.	Uso estético del lenguaje.		
12.	Emplea figuras retóricas para caracterizar personas, personajes y escenario.		
13.	Usa recursos gramaticales y ortográficos.		
14.	El texto producido presenta rimas y juegos verbales.		
Evalúa de manera permanente el texto			
15.	Identifica digresiones o vacíos de información que afectan la coherencia.		
16.	El uso de conectores y referentes aseguran la cohesión.		
17.	Evalúa la utilidad de los recursos ortográficos y pertinencia del vocabulario		
Evalúa el efecto de su texto en los lectores			
18.	Revisión de los recursos textuales y estilísticos usados.		
19.	Compara y contrasta los aspectos gramaticales y ortográficos.		
20.	Compara y contrasta las características de tipo textuales.		

PRODUCCIÓN DE TEXTOS PRUEBA DE SALIDA (POST PRUEBA)

SEXTO GRADO

APELLIDOS Y NOMBRES: _____

GRADO: _____ SECCIÓN: _____ FECHA: _____

Capacidad 1: Adecua el texto a la situación comunicativa

1. Elige la imagen que más te llame la atención y coloca un título



2. Lee las preguntas y completa el cuadro:

¿Qué tipo de texto podrías escribir de acuerdo a la imagen que elegiste?	¿Con qué propósito escribirías este texto de acuerdo a la imagen que elegiste?	¿Para quién escribirías este texto de acuerdo a la imagen que elegiste?

Capacidad 2: Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada

Capacidad 3: Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente

3. Realiza una lista de ideas sobre el texto que vas a escribir.

Valora tu escrito:

CRITERIOS	SI	NO
Tu texto está relacionado a la imagen que elegiste.		
Tu texto cumple con el propósito que elegiste.		
Tu texto es coherente (no debe haber vacíos, digresiones o contradicciones)		
Utilizaste adecuadamente la mayúscula, la coma y el punto.		
Utilizaste los conectores apropiados para tu texto.		
El título guarda relación con la imagen que elegiste.		

CRITERIOS	SI	NO
Tu texto está relacionado a la imagen que elegiste.		
Tu texto cumple con el propósito que elegiste.		
Tu texto es coherente (no debe haber vacíos, digresiones o contradicciones)		
Utilizaste adecuadamente la mayúscula, la coma y el punto.		
Utilizaste los conectores apropiados para tu texto.		
El título guarda relación con la imagen que elegiste.		

**LISTA DE COTEJO SOBRE LA PRODUCCIÓN TEXTUAL
PARA SEXTO GRADO**

		Si	No
Adecúa el texto a la situación comunicativa			
1.	Considera el propósito de lo escrito.		
2.	Precisa el tipo de texto.		
3.	Distingue el registro formal e informal al escribir los textos.		
4.	Adapta a los destinatarios.		
Escribe textos de forma coherente y cohesionada			
5.	Ordena y jerarquiza las ideas en párrafos y subtemas.		
6.	Establece relaciones lógicas (causa-efecto, secuencia y contraste), usando conectores.		
7.	Ordena lógicamente las ideas en torno a un tema.		
8.	Amplia y complementa estableciendo relaciones de cohesión.		
9.	Incorpora de forma pertinente vocabulario que incluye sinónimos y diversos términos.		
Utiliza recursos gramaticales y ortográficos			
10.	Uso apropiado de recursos textuales para garantizar la claridad.		
11.	Uso estético del lenguaje.		
12.	Emplea figuras retóricas para caracterizar personas, personajes y escenario.		
13.	Usa recursos gramaticales y ortográficos.		
14.	El texto producido presenta rimas y juegos verbales.		
Evalúa de manera permanente el texto			
15.	Identifica digresiones o vacíos de información que afectan la coherencia.		
16.	Evalúa el uso de conectores y referentes aseguran la cohesión.		
17.	Evalúa la utilidad de los recursos ortográficos y pertinencia del vocabulario.		
Evalúa el efecto de su texto en los lectores			
18.	Revisión de los recursos textuales y estilísticos usados.		
19.	Compara y contrasta los aspectos gramaticales y ortográficos.		
20.	Compara y contrasta las características de tipo textuales.		

Anexo 4: Resultados estadísticos de la validez y confiabilidad estadística de la lista de cotejo para evaluar la competencia “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna”

D1: Adecúa el texto a la situación comunicativa.

D2: Escribe textos de forma coherente y cohesionada.

D3: Utiliza recursos gramaticales y ortográficos.

D4: Evalúa de manera permanente el texto.

D5: Evalúa el efecto de su texto en los lectores.

Confiabilidad por dimensiones

	Media de la escala si se elimina el elemento	Varianza de la escala si se elimina el elemento	Correlación elemento-total corregida	Alfa de Cronbach si se elimina el elemento
D1: Adecúa el texto a la situación comunicativa	0.821	0.769	0.845	0.788
D2: Escribe textos de forma coherente y cohesionada.	0.758	0.813	0.786	0.750
D3: Utiliza recursos gramaticales y ortográficos.	0.792	0.879	0.824	0.787
D4: Evalúa de manera permanente el texto	0.867	0.705	0.811	0.806
D5: Evalúa el efecto de su texto en los lectores.	0.734	0.748	0.756	0.784

	ni
Indicador 1	
Si	2
No	5
Indicador 2	
Si	1
No	6
Indicador 3	
Si	0
No	7

Indicador 4	
Si	2
No	5
Indicador 5	
Si	3
No	4
Indicador 6	
Si	2
No	5
Indicador 7	
Si	1
No	7
Indicador 8	
Si	0
No	7
Indicador 9	
Si	2
No	5
Indicador 10	
Si	1
No	6
Indicador 11	
Si	2
No	5
Indicador 12	
Si	0
No	7
Indicador 13	
Si	3
No	4
Indicador 14	
Si	1
No	6
Indicador 15	
Si	2
No	5
Indicador 16	
Si	0
No	7
Indicador 17	
Si	1
No	6
Indicador 18	
Si	1
No	6
Indicador 19	
Si	2
No	5
Indicador 20	
Si	0
No	7

Anexo 5. Validaciones de jueces expertos

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO

Respetado juez, dada su experiencia profesional y méritos académicos, le solicitamos su inapreciable colaboración como experto para la validación del contenido de los instrumentos:

*Ficha de observación

*Lista de cotejo sobre la competencia “Escribe diversos tipos de textos en la lengua materna”.

Dichos instrumentos fueron elaborados para el desarrollo de la investigación titulada:

EFICIENCIA DEL SOFTWARE PIXTÓN EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN LENGUA MATERNA EN LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO DEL NIVEL PRIMARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 40630 VIRGEN DEL CARMEN. AREQUIPA, 2024

Autores:

TORRES VALDIVIA, Cesar Augusto

BLAZ CAYLLAHUA, Yelka Rosa Amelia

Para obtener el grado académico de Maestros en Educación con Mención en Gestión de Entornos Virtuales para el aprendizaje.

La evaluación y validación del instrumento es de gran relevancia para lograr datos relacionados con los indicadores de la investigación y de esa manera sus resultados sean utilizados eficientemente.

Agradeciendo anticipadamente su valiosa opinión profesional y colaboración, por favor, realice según lo requerimientos de calificación para cada uno de los ítems según corresponda.

Lista de cotejo sobre la competencia “Escribe diversos tipos de textos en la lengua materna”.

Ítem	Claridad en la redacción		Coherencia Interna		Inducción a la respuesta		Lenguaje adecuado con el nivel del informante		Mide lo que pretende		Observaciones
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
1	X		X			X	X		X		
2	X		X			X	X		X		
3	X		X			X	X		X		
4	X		X			X	X		X		
5	X		X			X	X		X		
6	X		X			X	X		X		
7	X		X			X	X		X		
8	X		X			X	X		X		
9	X		X			X	X		X		
10	X		X			X	X		X		
11	X		X			X	X		X		
12	X		X			X	X		X		
13	X		X			X	X		X		

14	X		X			X	X		X		
15	X		X			X	X		X		
16	X		X			X	X		X		
17	X		X			X	X		X		
18	X		X			X	X		X		
19	X		X			X	X		X		
20	X		X			X	X		X		

ASPECTOS GENERALES

Aspecto	Si	No	Observaciones
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario	X		
Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación	X		
Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial	X		
El número de ítems es suficiente para recoger la información. En caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítems a añadir	X		
VALIDEZ			
APLICABLE	SI		

Validado por: Urpi Kantu García Mejía

Grados: Magister en Didáctica de la Educación Superior

Ocupación: Docente

Centro de Trabajo: I.E. Honorio Delgado Espinoza

Después de haber levantado las observaciones pertinentes, considero que el instrumento reúne los requisitos de forma y contenido suficiente para medir los indicadores propuestos en la investigación; así, las preguntas e ítems considerados son pertinentes, existe congruencia entre los ítems, estos presentan claridad y precisión en su redacción; por lo tanto, permiten medir objetivamente tanto los indicadores como las dimensiones y variables de la investigación.

Arequipa, 10 de octubre del 2024



Urpi Kantu García Mejía
Mg. en Educación con mención en
Gestión de Entornos Virtuales para el
aprendizaje.
DNI 29645934

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Arequipa, 10 de octubre del 2024.

De mi consideración:

En atención a la solicitud de validación de los instrumentos:

*Ficha de observación

*Lista de cotejo sobre la competencia "Escribe diversos tipos de textos en la lengua materna".

Elaborado para la investigación titulada: EFICIENCIA DEL SOFTWARE PIXTÓN EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN LENGUA MATERNA EN LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO DEL NIVEL PRIMARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 40630 VIRGEN DEL CARMEN. AREQUIPA, 2024

Revisado los diferentes ítems de cada uno de los instrumentos, y habiéndose realizado las correcciones sugeridas considero que estos reúnen los requisitos de estructura, forma y contenido suficiente y adecuado para medir los indicadores, dimensiones y variables de la investigación; por lo que quedan VALIDADOS por mi persona.



Urpi Kantu García Mejía
Mg. en Educación con mención en
Gestión de Entornos Virtuales para el
aprendizaje.
DNI 29645934

FICHA DE LA SUNEDU DEL VALIDADOR

 PERÚ	Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria	Dirección de Registro y Reconocimiento de Grados y Títulos e Información Universitaria
---	--	---

REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

Graduado	Grado o Título	Institución
GARCIA MEJIA, URPI KANTU DNI 29645934	LICENCIADO EN EDUCACIÓN BIOQUÍMICA Fecha de diploma: 09/01/1998 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA <i>PERU</i>
GARCIA MEJIA, URPI KANTU DNI 29645934	BACHILLER EN EDUCACION Fecha de diploma: 31/01/1997 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA <i>PERU</i>
GARCIA MEJIA, URPI KANTU DNI 29645934	MAESTRO EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN GESTIÓN DE LOS ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE Fecha de diploma: 19/06/24 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matrícula: 03/12/2016 Fecha egreso: 22/11/2017	UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA <i>PERU</i>

VALIDACIÓN DE JUEZ EXPERTO

Respetado juez, dada su experiencia profesional y méritos académicos, le solicitamos su inapreciable colaboración como experto para la validación del contenido de los instrumentos:

*Ficha de observación

*Lista de cotejo sobre la competencia “Escribe diversos tipos de textos en la lengua materna”.

Dichos instrumentos fueron elaborados para el desarrollo de la investigación titulada:

EFICIENCIA DEL SOFTWARE PIXTÓN EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN LENGUA MATERNA EN LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO DEL NIVEL PRIMARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 40630 VIRGEN DEL CARMEN. AREQUIPA, 2024

Autores:

TORRES VALDIVIA, Cesar Augusto

BLAZ CAYLLAHUA, Yelka Rosa Amelia

Para obtener el grado académico de Maestros en Educación con Mención en Gestión de Entornos Virtuales para el aprendizaje.

La evaluación y validación del instrumento es de gran relevancia para lograr datos relacionados con los indicadores de la investigación y de esa manera sus resultados sean utilizados eficientemente.

Agradeciendo anticipadamente su valiosa opinión profesional y colaboración, por favor, realice según lo requerimientos de calificación para cada uno de los ítems según corresponda.

Lista de cotejo sobre la competencia “Escribe diversos tipos de textos en la lengua materna”.

Ítem	Claridad en la redacción		Coherencia Interna		Inducción a la respuesta		Lenguaje adecuado con el nivel del informante		Mide lo que pretende		Observaciones
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
1	X		X			X	X		X		
2	X		X			X	X		X		
3	X		X			X	X		X		
4	X		X			X	X		X		
5	X		X			X	X		X		
6	X		X			X	X		X		
7	X		X			X	X		X		
8	X		X			X	X		X		
9	X		X			X	X		X		
10	X		X			X	X		X		
11	X		X			X	X		X		
12	X		X			X	X		X		
13	X		X			X	X		X		

14	X		X			X	X		X		
15	X		X			X	X		X		
16	X		X			X	X		X		
17	X		X			X	X		X		
18	X		X			X	X		X		
19	X		X			X	X		X		
20	X		X			X	X		X		
ASPECTOS GENERALES											
Aspecto									Si	No	Observaciones
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario									X		
Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación									X		
Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial									X		
El número de ítems es suficiente para recoger la información. En caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítems a añadir									X		
VALIDEZ											
APLICABLE					SI						

Validado por: Flor de María Cari Vilca

Grados: Magister en Educación con mención en Gestión de Entornos Virtuales para el aprendizaje

Ocupación: Docente

Después de haber levantado las observaciones pertinentes, considero que el instrumento reúne los requisitos de forma y contenido suficiente para medir los indicadores propuestos en la investigación; así, las preguntas e ítems considerados son pertinentes, existe congruencia entre los ítems, estos presentan claridad y precisión en su redacción; por lo tanto, permiten medir objetivamente tanto los indicadores como las dimensiones y variables de la investigación.

Arequipa, 10 de octubre del 2024



Flor de María Cari Vilca
Mg. en Educación con mención en
Gestión de Entornos Virtuales para el
aprendizaje.
DNI 42409446

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Arequipa, 10 de octubre del 2024.

De mi consideración:

En atención a la solicitud de validación de los instrumentos:

*Ficha de observación

*Lista de cotejo sobre la competencia “Escribe diversos tipos de textos en la lengua materna”.

Elaborado para la investigación titulada: EFICIENCIA DEL SOFTWARE PIXTÓN EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN LENGUA MATERNA EN LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO DEL NIVEL PRIMARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 40630 VIRGEN DEL CARMEN. AREQUIPA, 2024

Revisado los diferentes ítems de cada uno de los instrumentos, y habiéndose realizado las correcciones sugeridas considero que estos reúnen los requisitos de estructura, forma y contenido suficiente y adecuado para medir los indicadores, dimensiones y variables de la investigación; por lo que quedan VALIDADOS por mi persona.



Flor de María Cari Vilca
Mg. en Educación con mención en
Gestión de Entornos Virtuales para el
aprendizaje.
DNI 42409446

• 1961 •

FICHA DE LA SUNEDU DEL VALIDADOR

 PERÚ	Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria	Dirección de Registro y Reconocimiento de Grados y Títulos e Información Universitaria
---	--	---

REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

Graduado	Grado o Título	Institución
CARI VILCA, FLOR DE MARIA DNI 42409446	LICENCIADO EN EDUCACION FISICO MATEMATICA Fecha de diploma: 25/01/2008 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA <i>PERU</i>
CARI VILCA, FLOR DE MARIA DNI 42409446	BACHILLER EN EDUCACION Fecha de diploma: 22/12/2006 Modalidad de estudios: - Fecha matricula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA <i>PERU</i>
CARI VILCA, FLOR DE MARIA DNI 42409446	MAESTRO EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN GESTIÓN DE LOS ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE Fecha de diploma: 12/04/23 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matricula: 06/07/2017 Fecha egreso: 26/06/2018	UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA <i>PERU</i>

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO

Respetado juez, dada su experiencia profesional y méritos académicos, le solicitamos su inapreciable colaboración como experto para la validación del contenido de los instrumentos:

*Ficha de observación

*Lista de cotejo sobre la competencia "Escribe diversos tipos de textos en la lengua materna".

Dichos instrumentos fueron elaborados para el desarrollo de la investigación titulada: EFICIENCIA DEL SOFTWARE PIXTÓN EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN LENGUA MATERNA EN LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO DEL NIVEL PRIMARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 40630 VIRGEN DEL CARMEN. AREQUIPA, 2024

Autores:

TORRES VALDIVIA, Cesar Augusto

BLAZ CAYLLAHUA, Yelka Rosa Amelia

Para obtener el grado académico de Maestros en Educación con Mención en Gestión de Entornos Virtuales para el aprendizaje.

La evaluación y validación del instrumento es de gran relevancia para lograr datos relacionados con los indicadores de la investigación y de esa manera sus resultados sean utilizados eficientemente.

Agradeciendo anticipadamente su valiosa opinión profesional y colaboración, por favor, realice según lo requerimientos de calificación para cada uno de los ítems según corresponda.

Lista de cotejo sobre la competencia "Escribe diversos tipos de textos en la lengua materna".

Ítem	Claridad en la redacción		Coherencia interna		Indicación a la respuesta		Lenguaje adecuado con el nivel del informante		Mide lo que pretende		Observaciones
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
1	X		X			X	X		X		
2	X		X			X	X		X		
3	X		X			X	X		X		
4	X		X			X	X		X		
5	X		X			X	X		X		
6	X		X			X	X		X		
7	X		X			X	X		X		
8	X		X			X	X		X		
9	X		X			X	X		X		
10	X		X			X	X		X		
11	X		X			X	X		X		
12	X		X			X	X		X		
13	X		X			X	X		X		

14	X		X			X	X		X		
15	X		X			X	X		X		
16	X		X			X	X		X		
17	X		X			X	X		X		
18	X		X			X	X		X		
19	X		X			X	X		X		
20	X		X			X	X		X		

ASPECTOS GENERALES

Aspecto	Si	No	Observaciones
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario	X		
Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación	X		
Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial	X		
El número de ítems es suficiente para recoger la información. En caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítems a añadir	X		

VALIDEZ

APLICABLE	SI	
-----------	----	--

Validado por: Amelia Katherine Muñoz Apaza

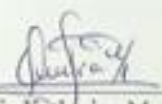
Grados: Magister en Educación con mención en Gestión de Entornos Virtuales para el aprendizaje

Ocupación: Docente

Centro de Trabajo: I.E. 40630 Virgen del Carmen

Después de haber levantado las observaciones pertinentes, considero que el instrumento reúne los requisitos de forma y contenido suficiente para medir los indicadores propuestos en la investigación; así, las preguntas e ítems considerados son pertinentes, existe congruencia entre los ítems, estos presentan claridad y precisión en su redacción; por lo tanto, permiten medir objetivamente tanto los indicadores como las dimensiones y variables de la investigación.

Arequipa, 10 de octubre del 2024



Amelia Katherine Muñoz Apaza
Mg. en Educación con mención en
Gestión de Entornos Virtuales para el
aprendizaje.
DNI 40870734

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Arequipa, 10 de octubre del 2024.

De mi consideración:

En atención a la solicitud de validación de los instrumentos:

*Ficha de observación

*Lista de cotejo sobre la competencia "Escribe diversos tipos de textos en la lengua materna".

Elaborado para la investigación titulada: EFICIENCIA DEL SOFTWARE PIXTÓN EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN LENGUA MATERNA EN LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO DEL NIVEL PRIMARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 40630 VIRGEN DEL CARMEN. AREQUIPA, 2024

Revisado los diferentes ítems de cada uno de los instrumentos, y habiéndose realizado las correcciones sugeridas considero que estos reúnen los requisitos de estructura, forma y contenido suficiente y adecuado para medir los indicadores, dimensiones y variables de la investigación; por lo que quedan VALIDADOS por mi persona.



Amelia Katherine Muñoz Apaza
Mg. en Educación con mención en
Gestión de Entornos Virtuales para el
aprendizaje.
DNI 40870734

FICHA DE LA SUNEDU DEL VALIDADOR

 PERÚ	Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria	Dirección de Registro y Reconocimiento de Grados y Títulos e Información Universitaria
---	--	--

REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

Graduado	Grado o Título	Institución
MUNOZ APAZA, AMELIA KATHERINE DNI 40870734	BACHILLER EN EDUCACION Fecha de diploma: 20/03/2010 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA <i>PERU</i>
MUÑOZ APAZA, AMELIA KATHERINE DNI 40870734	MAESTRO EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN GESTIÓN DE LOS ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE Fecha de diploma: 12/04/23 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matrícula: 06/07/2017 Fecha egreso: 05/01/2021	UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA <i>PERU</i>

ANEXO 6. SOLICITUD DE AUTORIZACIÓN DE LA I.E.

Solicitamos: Permiso para el desarrollo de un proyecto de investigación.

*Recibido
06/11/2024*

SEÑOR:

Oswaldo Ricardo, Flores Talavera

DIRECTOR DE LA IE 40630 VIRGEN DEL CARMEN

Nosotros, Cesar Augusto Torres Valdivia, identificado con DNI 40010740 y Yelka Rosa. Amelia. Blaz Cayllahua, identificada con DNI 29737868 y ante usted respetuosamente nos presentamos y exponemos lo siguiente:

Que habiendo culminado la Maestría en Educación con Mención en Gestión de Entornos Virtuales para el aprendizaje, realizada en la Universidad Católica de Santa María, solicitamos a usted se nos otorgue el permiso respectivo a fin de aplicar los instrumentos de investigación a los estudiantes del sexto grado, correspondiente a la investigación titulada: **"EFICIENCIA DEL SOFTWARE PIXTON EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTO EN LENGUA MATERNA EN LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO DEL NIVEL PRIMARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 40630 VIRGEN DEL CARMEN. AREQUIPA, 2024"**; para obtener el título de Maestro en Educación con Mención en Gestión de Entornos Virtuales para el aprendizaje, la cual se realiza con fines totalmente académicos.

POR LO EXPUESTO:

Ruego a usted acceder a mi

solicitud.

Arequipa, 06 de noviembre del 2024.


Cesar Augusto Torres Valdivia
DNI 40010740

ANEXO 7. CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo,, deaños de edad, identificado con DNI N°: con domicilio en:Habiéndome explicado en lenguaje, claro y sencillo sobre el proyecto de investigación:

EFICIENCIA DEL SOFTWARE PIXTON EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA “ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA” EN LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO DEL NIVEL PRIMARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 40630 VIRGEN DEL CARMEN. AREQUIPA, 2024; el que se realizará en el presente año y los resultados de dicha investigación se publicará guardando reserva de la identidad de mi hijo (a)

Estando en pleno uso de mis facultades mentales, declaro haber comprendido el objetivo de la presente investigación, por lo cual, autorizo a mi menor hija o representada:de años de edad a participar en la investigación para lo cual suscribo el presente documento.

Fecha:/...../.....

Firma padre/madre o apoderado

APARTADO PARA LA REVOCACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo..... Revoco el consentimiento de participación en el proceso, arriba firmado.

Firma y fecha de la revocación

ANEXO 8. CÁLCULO DE LAS MEDIAS ARITMÉTICAS

	Xi	F	FXi	F	FXi
0 - 10	5	17	85	0	0
11 - 13	12	3	36	2	24
14 - 17	15.5	1	15.5	11	170.5
18 - 20	19	0	0	8	152
		21	136.5/21	21	346.5/21
			$\bar{X}=6.5$		$\bar{X} = 16.5$

