

Universidad Católica de Santa María
Escuela de Postgrado
Maestría en Educación con mención en
Gestión de Entornos Virtuales para el Aprendizaje



**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 presentada por los bachilleres:

Pampa Mamani, Mariela Rocío

Quispe Ramos, Silvia Lidia

Condorcallo Ccama, Jorge Luis

Para optar el Grado Académico de
Maestro en Educación con mención en
Gestión de Entornos Virtuales para el
Aprendizaje.

Asesor:

Dr. Tomaylla Quispe, Ygnacio
Salvador

Arequipa – Perú
2022

UCSM-ERP

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

Arequipa, 14 de Marzo del 2022

Dictamen: 004830-C-EPG-2022

Visto el borrador del expediente 004830, presentado por:

2017003252 - PAMPA MAMANI MARIELA ROCIO

2017003552 - QUISPE RAMOS SILVIA LIDIA

2017001261 - CONDORCALLO CCAMA JORGE LUIS

Titulado:

**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**

Nuestro dictamen es:

APROBADO

2467 - CATERIANO CHAVEZ TATIANA JACQUELINE
DICTAMINADOR



5161 - SIU ANTEZANA ROCIO JACKELINE
DICTAMINADOR



6719 - MAZUELOS CHAVEZ ELIANA
DICTAMINADOR



A mi padre celestial por brindarme la salud necesaria y ser la fortaleza que conduce mi vida, a mi familia por todo el apoyo brindado y contribuir a mi formación personal y profesional.

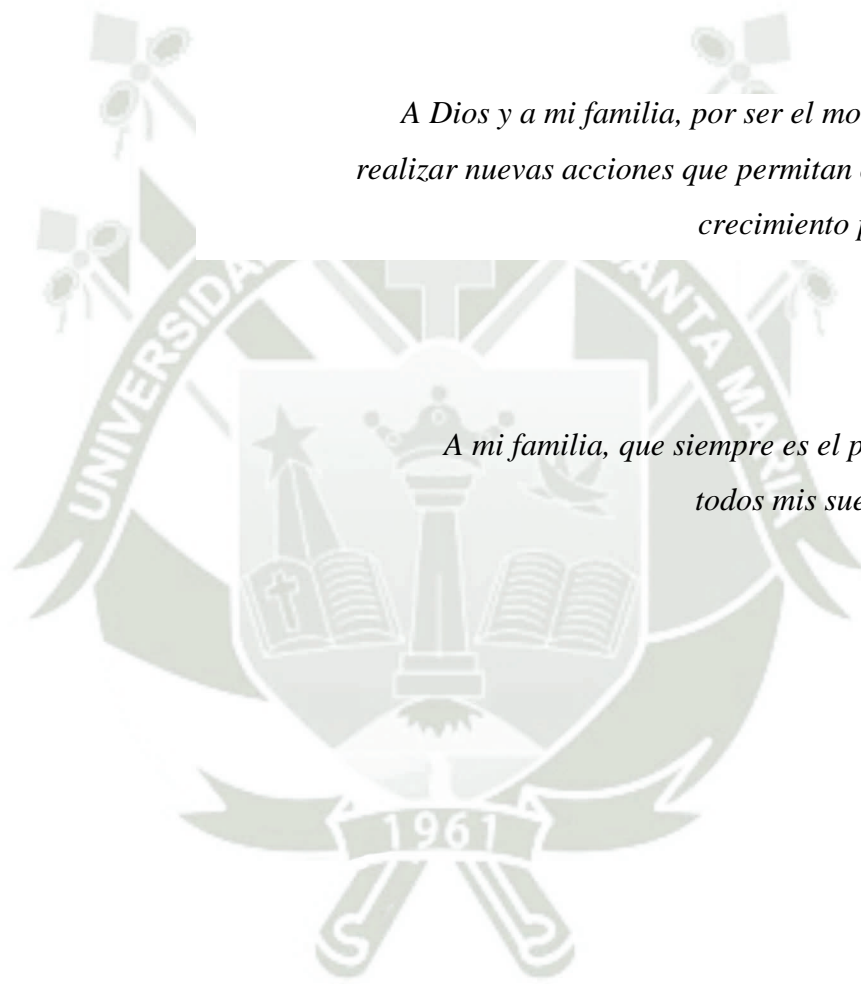
Mariela Rocío

A Dios y a mi familia, por ser el motor y motivo para realizar nuevas acciones que permitan contribuir con un crecimiento personal y social.

Silvia Lidia

A mi familia, que siempre es el punto de apoyo de todos mis sueños y decisiones.

Jorge Luis



RESUMEN

El objetivo de esta investigación es determinar si el uso del software Pixton para hacer historietas, influye significativamente en el desarrollo de la competencia de producción de textos escritos en los estudiantes del tercer grado de secundaria de una institución educativa pública de Arequipa.

La investigación es de campo, con carácter longitudinal. El método usado para el estudio es de nivel descriptivo, con un enfoque experimental, de diseño cuasi experimental; que incluyó una muestra no aleatoria por conveniencia de dos grupos intactos de 30 estudiantes de ambos sexos distribuidos en uno de control (15) y el otro experimental (15).

Mediante el estadístico paramétrico T de Student, se logra demostrar la validez de la prueba de hipótesis alterna y determinar que el uso del software Pixton basados en la elaboración gráfica y textual de historietas, influye positiva y significativamente en el desarrollo de la competencia y las capacidades de producción de textos escritos en los estudiantes del tercer grado de secundaria.

El valor de diferencia de medias en la evaluación de entrada comparada a la de salida, es de 4 puntos en el promedio general de tipo vigesimal, entre el grupo control y el experimental. Asimismo, se aprecian diferencias en la evaluación de salida en los indicadores de la variable producción de textos, en el grupo experimental.

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

ABSTRACT

The objective of this research is to determine if the use of Pixton software to make comics significantly influences the development of written text production competence in third grade high school students of a public educational institution in Arequipa.

The research is field, longitudinal. The method used for the study is descriptive, with an experimental approach, quasi-experimental design; which included a non-random sample for convenience of two intact groups of 30 students of both sexes distributed in one control (15) and the other experimental (15).

Through the parametric Student's T statistic, it is possible to demonstrate the validity of the alternate hypothesis test and determine that the use of Pixton software based on the graphic and textual elaboration of comics, positively and significantly influences the development of competence and abilities. of production of written texts in the students of the third grade of secondary school.

The mean difference value in the input evaluation compared to the output evaluation is 4 points in the vigesimal general average, between the control and experimental groups. Likewise, differences are observed in the exit evaluation in the indicators of the variable production of texts, in the experimental group.

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

ÍNDICE

RESUMEN	V
ABSTRACT	VI
INTRODUCCIÓN	1
OBJETIVOS	3
HIPÓTESIS	4
CAPÍTULO I MARCO TEÓRICO	5
1. LA COMPETENCIA COMUNICATIVA ESCRITA	5
1.1. Adecuación Lingüística	5
1.2. Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada	8
1.3. Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente	10
1.4. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito	13
2. TIC Y SOFTWARE EDUCATIVO.....	14
2.1. Aspectos comunicativos	15
2.2. Aspectos psicopedagógicos	17
2.3. Aspectos técnicos y administrativos	19
3. ANÁLISIS DE ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS.	20
3.1. A nivel internacional	20
3.2. A nivel nacional.....	21
CAPÍTULO II METODOLOGÍA	24
1. TÉCNICAS, INSTRUMENTOS.....	24
2. CAMPO DE VERIFICACIÓN	24
2.1. Ubicación espacial.....	24
2.2. Ubicación temporal.....	24
2.3. Unidades de estudio.....	25
3. ESTRATEGIA DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	25
CAPÍTULO III RESULTADOS	28
1. ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA	29
1.1. Evaluación de entrada y de salida grupo control.....	29
1.2. Evaluación de entrada y de salida grupo experimental.....	31

1.3. Evaluación de entrada grupo control y experimental.	33
1.4. Evaluación de salida grupo control y experimental.	35
1.5. Resultados relacionados por indicadores en grupo experimental	37
2. CONTRASTE DE HIPÓTESIS	44
2.1. Prueba del supuesto de normalidad de datos.....	44
2.2 Contraste de hipótesis estadística grupos independientes.	45
2.2.1 Evaluación de entrada grupo control y experimental.	45
2.2.2 Evaluación de salida grupo control y grupo experimental.	47
2.2.3. Contraste de hipótesis estadística muestras relacionadas.	48
3. DISCUSIÓN.....	51
CONCLUSIONES	54
RECOMENDACIONES	56
REFERENCIAS	57
ANEXOS	61
Anexo 01: Instrumentos.....	62
Anexo 02: Formato para validación de instrumento.	69
Anexo 03: Validación de instrumentos por expertos.....	70
Anexo 04: Sesiones con metodología convencional	76
Anexo 05: Cartas de autorización.....	87
Anexo 06: Sesiones con la propuesta experimental	89
Anexo 07: Matriz de consistencia	100
Anexo 08: Matriz de datos.....	102
Anexo 09: Evidencias.....	106

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Evaluación de entrada y salida grupo control	29
Tabla 2: Evaluación de entrada y salida grupo experimental.....	31
Tabla 3 Evaluación de entrada grupo control y experimental	33
Tabla 4 Evaluación de salida grupo control y experimental.....	35
Tabla 5 Indicador N° 1: Adecua el texto.....	37
Tabla 6 Indicador N° 2: Organiza y desarrolla ideas.....	39
Tabla 7 Indicador N° 3: Utiliza convenciones.....	41
Tabla 8 Indicador N° 4: Reflexiona y evalúa el texto.....	43
Tabla 9: Resultados del supuesto de normalidad de datos.	45
Tabla 10: Diferencia de medias: Estadísticas de grupo en evaluación de entrada .	46
Tabla 11: Resultado de muestras independientes en evaluación de entrada	46
Tabla 12: Estadísticas de grupo: control y experimental.....	47
Tabla 13: Comparativa de diferencia de medias en salida GE. y GC.	48
Tabla 14 Muestras emparejadas grupo experimental: Medias	49
Tabla 15 Muestras emparejadas grupo experimental: Diferencias significativas .	50

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Evaluación de entrada y salida grupo control.	29
Gráfico 2: Evaluación de entrada y salida grupo experimental.....	31
Gráfico 3 Evaluación de entrada grupo control y experimental.	33
Gráfico 4 Evaluación de salida grupo control y experimental.	35
Gráfico 5 Indicador N° 1: Adecua el texto	37
Gráfico 6 Indicador N° 2: Organiza y desarrolla ideas.....	39
Gráfico 7 Indicador N° 3: Utiliza convenciones.....	41
Gráfico 8 Indicador N° 4: Reflexiona y evalúa el texto.....	43

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Funciones de los mecanismos de cohesión.....	10
Figura 2: Alfa de Cronbach.....	26

ÍNDICE DE ABREVIATURAS

GC: Grupo Control

GE: Grupo experimental

INTRODUCCIÓN

Según el Ministerio de Educación de Perú, la producción de textos consiste en expresar por escrito, las ideas propias, las emociones, los sentimientos y por lo general responden a convenciones particulares del escritor. En la formación básica, se promueve el desarrollo de la capacidad de escribir; es decir, producir diferentes tipos de textos en situaciones reales de comunicación, opiniones, pensamientos, sentimientos, sueños y fantasías entre otros. (Minedu, 2015)

Es sabido que durante los ciclos VI y VII de EBR, esta competencia encuentra ciertas deficiencias en el nivel de logro de los estudiantes, debido muchas veces a los antecedentes de grados inferiores, donde la escritura queda supeditada solo a transcribir textos a los cuadernos. Por lo antedicho, consideramos que la principal motivación y justificación, para nosotros como docentes, es que deberíamos proveer de estrategias didácticas motivadoras a los estudiantes, para lograr desarrollar adecuadamente esta competencia según los estándares propuestos por el Ministerio de Educación del Perú. En este sentido, se ha discutido sobre las ventajas de las historietas (cómic) en el uso didáctico y sumado a los soportes tecnológicos, podemos encontrar a la herramienta digital Pixton como candidata a mejorar la producción textual en nuestros estudiantes.

La presente investigación estará orientada a experimentar y estudiar las diferencias significativas que puedan existir en el logro de aprendizajes para la competencia producción de textos, tras la aplicación del software Pixton para la creación de historietas en los estudiantes de tercer grado de secundaria de una institución educativa pública de Arequipa.

Utilizamos el diseño de investigación cuasiexperimental, en el cual se procesan los datos recogidos antes y después de la aplicación de la variable independiente con los estudiantes. Se procesó los datos con el programa SPSS 22 para las estadísticas descriptivas y seguidamente para el contraste de hipótesis.

Siguiendo la línea de implementación de las tecnologías de información y comunicación dentro del ámbito educativo, se espera que los resultados de este estudio logren extenderse en la práctica académica de más estudiantes de la educación peruana y sirvan como fuente de consulta para los futuros trabajos relacionados con la integración de TIC en la práctica pedagógica.

Esta investigación ha sido dividida en tres capítulos que corresponden a cada una de las etapas del estudio. En el primer capítulo presentamos el marco teórico del tema a investigar, las definiciones o conceptos que se tienen sobre software educativo Pixton, además de la teoría sobre producción de textos y sus capacidades correspondientes; asimismo, el análisis de diferentes antecedentes investigativos realizados sobre el tema.

En el segundo capítulo, explicamos la metodología utilizada en la investigación, la operacionalización de las variables, el enfoque, tipo, nivel y diseño de investigación, las técnicas e instrumentos utilizados, el campo de verificación, así como la validación de los instrumentos.

En el tercer capítulo, observamos los resultados obtenidos en la evaluación de entrada y salida del grupo experimental y control, mediante el contraste de la hipótesis estadística. Asimismo, se presentan las discusiones sobre los resultados y las respectivas conclusiones; además, en los anexos proporcionamos información complementaria al trabajo de investigación.

OBJETIVOS

Objetivo general.

Determinar si el uso del software Pixton para hacer historietas influye significativamente en una mejora del desarrollo de la competencia de producción de textos escritos en los estudiantes del tercer grado de secundaria de una institución educativa pública de Arequipa.

Objetivos específicos.

1. Identificar cuál es el nivel de logro en la producción de textos escritos en los estudiantes del grupo control y experimental de una institución educativa pública de Arequipa, en la evaluación de entrada.
2. Identificar cuál es el nivel de logro en la producción de textos escritos en los estudiantes del grupo control y experimental de una institución educativa pública de Arequipa, en la evaluación de salida.
3. Determinar si existen diferencias significativas en el desarrollo de los indicadores de la competencia producción de textos de los estudiantes del grupo control y experimental de una institución pública de Arequipa, entre la evaluación de entrada y la de salida.

HIPÓTESIS

Hipótesis principal

Dado que en la actualidad el uso de las nuevas tecnologías para la información y comunicación; y, las aplicaciones o desarrollo de software educativo para hacer historietas sirven como mediadores instruccionales y pedagógicos en cada uno de los procesos enseñanza aprendizaje para la comunicación y la producción de textos escritos; es probable que, el uso del software Pixton para hacer historietas influya positiva y significativamente en el desarrollo de la competencia de producción de textos escritos en los estudiantes del tercer grado de secundaria de una institución educativa pública de Arequipa.

Hipótesis secundarias

1. El nivel de logro en la producción de textos escritos en los estudiantes del grupo control y experimental de una institución educativa pública de Arequipa en la evaluación de entrada es homogéneo.
2. El nivel de logro en la producción de textos escritos en los estudiantes del grupo control y experimental de una institución educativa pública de Arequipa en la evaluación de salida es diferente.
3. Existen diferencias significativas en el desarrollo de los indicadores de la competencia producción de textos de los estudiantes del grupo control y experimental de una institución pública de Arequipa, entre la evaluación de entrada y la de salida.

CAPÍTULO I MARCO TEÓRICO

1. LA COMPETENCIA COMUNICATIVA ESCRITA

Esta competencia se puede definir como el uso del lenguaje escrito en la construcción de sentidos en el texto y su consiguiente comunicación. De esta manera, se puede considerar como un proceso constante y reflexivo, ya que implica el desarrollo de capacidades como la adecuación y organización de los textos, considerando los contextos y el propósito comunicativo, así como la revisión permanente del texto, con el fin de mejora.

Para construir el sentido de los textos que escribe, es indispensable asumir la escritura como una práctica social que permite participar en distintos grupos o comunidades socioculturales. Además, esta competencia supone la construcción de conocimientos o el uso estético el lenguaje. Al involucrarse con la escritura, se ofrece la posibilidad de interactuar con otras personas empleando el lenguaje escrito de manera creativa y responsable, teniendo en cuenta su repercusión en los demás (Minedu, 2016)

El estudiante, con un propósito y de manera autónoma, produce textos escritos de diversos tipos y complejidad en variadas situaciones comunicativas. Para ello, recurre a su experiencia previa y a diversas fuentes de información. Desarrolla habilidades metalingüísticas que le permiten ser consciente del uso de las convenciones del lenguaje necesarias para producir textos adecuadamente en gramática, coherencia, cohesión, adecuación, uso de vocabulario, normativa (Ministerio de Educación, 2015).

La planificación en la producción de diversos textos escritos involucra cuatro aspectos esenciales:

1.1. Adecuación Lingüística

Esta capacidad consiste en anticipar la forma y el contenido que tendrá el texto que será redactado, la capacidad de planificación está presente durante todo el proceso. De esta manera, el proceso de redacción de una sección del texto va dándole un rumbo a la siguiente sección que está bosquejando.

En el ciclo VII, el estudiante, con un propósito y de manera autónoma, produce textos escritos de diversos tipos y complejidad en variadas situaciones comunicativas. Para ello, recurre a su experiencia previa y a diversas fuentes de información. Desarrolla

habilidades metalingüísticas que le permiten ser consciente del uso de las convenciones del lenguaje necesarias para producir textos adecuadamente (gramática, coherencia, cohesión, adecuación, uso de vocabulario, normativa).

Es importante que los estudiantes establezcan con claridad el propósito del texto que elaborarán. Ello les permitirá saber hacia dónde se encaminan sus textos. Si nuestros estudiantes tienen un propósito bien definido al escribir, no solo sabrán cuál es su meta; el propósito también los guía para dirigir el texto hacia esa meta.

El propósito permite evitar un texto incoherente, lo cual se da cuando trata de asuntos que no se relacionan con el tema principal. Para asegurar la coherencia de las ideas en el texto, es importante que los estudiantes propongan planes de escritura.

Es recomendable que los estudiantes no consideren la planificación del texto como un "tiempo perdido". Esta es una etapa de pensar mucho y escribir poco. Se piensa mucho porque hay que crear ideas y es necesario ordenarlas. Se escribe poco porque hay que apuntar esas ideas y escribirlas ordenadas en un esquema o plan de escritura (Ministerio de Educación, 2015).

La adecuación es la propiedad textual por la que el texto se adapta al contexto discursivo. Quiere esto decir que el texto se amolda a los interlocutores, a sus intenciones comunicativas, al canal de producción y recepción, entre otros parámetros que definen los registros. Por tanto, un texto es adecuado si la elección lingüística efectuada es apropiada a la situación comunicativa (Níkleva, 2012).

Los autores Cassany, Luna y Sanz (2007) definen la adecuación lingüística como el conocimiento y el dominio de la diversidad de la lengua, dice también que esta no es uniforme, sino que presenta variaciones según diversos factores como la geografía, la historia, el grupo social, la situación de comunicación, la interrelación entre los hablantes, el canal de comunicación, entre otros. Todas las personas pueden elegir entre hablar o escribir en su modalidad dialectal o en el estándar regional correspondiente. Adecuar significa saber escoger de entre todas las soluciones que te da la lengua, la más apropiada para cada situación comunicativa (Cassany et al., 2003).

Según Aterrosi:

La adecuación a la situación comunicativa, requiere de seleccionar del tipo de texto que se va a producir, del estilo que se utilizará, del vocabulario, entre otros. Por ello, es importante que el escritor responda siempre a preguntas como las siguientes: ¿qué es lo que se me está proponiendo escribir?, ¿con qué propósito

escribo en este caso?, ¿cuál es el lector al que me dirijo?, ¿qué efecto quiero provocar en él?, ¿cuál es el tipo de texto adecuado para lograr mi propósito?, ¿sobre qué voy a escribir?, etc. (Chavez Ramos, 2012)

La adecuación se entiende como un concepto de larga tradición dentro de la retórica que es una disciplina del discurso que puede considerarse importante para cualquier aspecto del estudio del texto.

La idea de *aptum, decorum* está relacionada con la necesidad de adaptar todos los aspectos y etapas de la construcción del texto entre sí y, a su vez, con el propio hablante, con los destinatarios y con la situación de comunicación. (Marimón Llorca, 2008)

En definitiva, sobre lo que se está llamando la atención es sobre el hecho evidente de que todos utilizamos el lenguaje de modos distintos en situaciones distintas.

Con la definición de adecuación es notable que entran en juego factores que no pueden considerarse en estricto lingüísticos en la construcción del discurso verbal, pero sí son primordiales para su logro tales como las intenciones que tienen los hablantes y la naturaleza y los contextos de los destinatarios del mensaje. (Marimón Llorca, 2008)

La adecuación relaciona la materialidad lingüística del texto y su contexto de producción e interpretación. La adecuación incluye fenómenos que pueden agruparse en tres grupos:

a) Situación enunciativa y personas del discurso

-Elementos de la enunciación: son los interlocutores (emisor y receptor), el espacio y el tiempo en el que se emite un enunciado, es decir el yo- tu- aquí -ahora del texto.

-Polifonía: fenómeno que se produce cuando hay un desdoblamiento del emisor o del receptor y se asocia con el cambio del punto de vista y la ironía.

-Subjetividad/objetividad: grado de implicación de las creencias, valoraciones y estados de conocimiento del emisor en lo que dice: si el grado de implicación es alto el texto es más subjetivo que si es bajo, en cuyo caso el texto se muestra más objetivo.

-Punto de vista y empatía: conceptos que explicitan la asociación del emisor con uno de los posibles puntos de vista introducidos en el texto.

b. Informaciones implícitas

-Comunicación verbal/no verbal: se refiere a la presencia de imágenes, tipografía diferencia, música, gestos, entre otros; en relación con la parte lingüística del texto.

-Conocimientos enciclopédicos: conjunto de saberes culturalmente establecidos que permiten interpretar un texto correctamente y con un esfuerzo cognitivo reducido.

-Intertextualidad: mecanismo de remisión a otros textos y de incorporación explícita de otros textos en un texto concreto.

c) Principio de cooperación.

Describir el comportamiento de los interlocutores ideales en un intercambio comunicativo cooperativo se concreta en las máximas conversacionales (cantidad, calidad, relevancia y manera) que establecen que una comunicación cooperativa debe dar la información necesaria y, no más, esta tiene que ser verdadera, relevante para el tema del que se habla o se escribe y se tiene que expresar de forma clara, ordenada y breve.

1.2. Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada

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

En el ciclo VII se espera que los textos de los estudiantes sean más complejos e incluso más largos y que aborden temas diversos en variados tipos de texto. Es esperable que, en este ciclo, los estudiantes puedan escribir artículos, monografías, informes de investigación sobre temas académicos en los que se plantean perspectivas diferentes y se reflexiona sobre los valores y/o la realidad nacional. Se espera que escriban textos argumentativos en los que defienden una tesis consistente, seleccionen y organicen cuidadosamente los contenidos, y desarrollen de manera lógica y organizada los argumentos, contraargumentos y conclusiones.

Para lograrlo, se espera que los estudiantes además de escribir a partir de sus saberes previos consulten fuentes diversas, seleccionen la información de manera pertinente y elaboren un escrito propio. Ello implica que sepan escribir textos académicos en los que deben utilizar las citas y referencias bibliográficas de las fuentes consultadas.

Un desempeño importante consiste en mantenerse en el tema, sin digresiones ("irse por las ramas"), repeticiones, contradicciones o vacíos de información. Para ello, ordenan

sus ideas por subtemas y considerando relaciones predominantes al interior de los párrafos como, por ejemplo, comparación, problema-solución, entre otras. Los estudiantes deben también organizar adecuadamente sus escritos en secciones diferentes señaladas formalmente (subtítulos, capítulos, numeraciones).

Para que cohesionen sus escritos, se espera que utilicen expresiones (marcadores del discurso) que vinculan bloques de información en sus textos ("en relación con lo anterior", "en conclusión", "como se explica más adelante", entre otras). (Ministerio de Educación, 2015)

La coherencia

La propiedad textual que hace referencia al significado del texto; es decir, al hecho de que el texto posee un contenido decidido y organizado por un emisor o hablante que desea comunicar un mensaje. Desde formulaciones primeras se tuvo en cuenta no sólo el significado que el texto emitía como una totalidad cerrada, sino al hablante como capaz de imprimir intención comunicativa que quedaba presente en el texto. En este sentido, Bernárdez ya dijo que la coherencia de los textos están relaciones y dependen de la existencia de un plan previo que se modula en tres etapas:

- a) El hablante tiene una intención comunicativa.
- b) El hablante desarrolla un plan global que le permitirá que tenga éxito su texto.
- c) El hablante realiza las operaciones necesarias para expresar verbalmente ese plan global. (Marimón Llorca, 2008)

Para Cuenca (2010) los conceptos fundamentales de coherencia se resumen de la siguiente manera:

- Tema del texto: es de lo que se trata, su contenido básico.
- Estructura: organización de las informaciones según patrones formales y conceptuales.
- Selección de la información: proceso de focalización en ciertos aspectos temáticos en función de la búsqueda de relevancia respecto al tema y la intención comunicativa;
- Organización de la información: proceso de ordenación jerárquica de informaciones conocidas (repetición) y de informaciones nuevas (progresiones). (p.90)

Según Cassany "las faltas de redacción despilfarran la fuerza expresiva de la prosa, rompen su sinuosidad sintáctica, crean vacíos semánticos y, en definitiva, arriesgan el éxito final de la comunicación" (Arias Fuentes, 2013).

La cohesión

La cohesión es una propiedad textual que hace referencia a las relaciones que mantienen las unidades lingüísticas en este ámbito. La cohesión tiene que ver con la realización lingüística del texto, con su existencia como el producto de un acto enunciativo por parte de un hablante que decide utilizar una lengua natural como soporte básico y como código en el que expresa un determinado contenido.

Marimon dice que la cohesión es una propiedad de los textos que da por hecho que los hablantes de una lengua tienen los conocimientos lingüístico-gramaticales suficientes como para poder codificar verbalmente un contenido y una intención comunicativa. La cohesión se entiende como aquel conjunto de mecanismos que posee una lengua para la organización en el nivel textual (Marimón Llorca, 2008).

Casado Velarde indica que en la construcción del texto entra en juego no solo la competencia idiomática, que es el saber de las reglas de formación de un idioma determinado, del hablante, sino también lo que se conoce como competencia expresiva o saber elocucional, competencia pragmática (Chomsky) o competencia comunicativa (Hymes). Por su parte, Cuenca señala que los elementos de cohesión tienen distintas funciones y los resume en la siguiente tabla:

Figura 1:
Funciones de los mecanismos de cohesión

Procedimiento de cohesión	Relación con niveles interpretativos
Modalización	Adecuación subjetividad
Discurso citado	Adecuación polifonía (enunciadores)
Mecanismos de referencia: deixis	Adecuación: situación de enunciación, polifonía (locutor, alocutario)
Mecanismos de referencia: anáfora (marcas fóricas y elipsis)	Coherencia: tema o tópico del texto y estructura
Cohesión léxica: repetición y reiteración	Coherencia: tema o tópico del texto y estructura:
Cohesión léxica: asociación	Coherencia: tema del texto, relaciones enciclopédicas
Conexión textual	Coherencia: estructura y organización de la información
Conexión intraoracional: Oración compuesta	Complejidad sintáctica y síntesis de contenido

Fuente: Cuenca, M. (2010) Gramática del texto. p. 94

1.3. Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente

Direccionalidad y linealidad de la escritura.

La capacidad central de la producción escrita es convertir en texto, es decir, en palabras, frases y oraciones completas, el conjunto de sensaciones e ideas del emisor. Se trata de convertir en la linealidad de la expresión, que es colocar una letra tras otra, una palabra tras otra, una oración tras otra. lo que en nuestra mente ocurre como un contenido simultáneo. (Ministerio de Educación, 2015)

Los aspectos convencionales de la escritura deben tomarse en cuenta también; así, se espera que los estudiantes del ciclo VII hayan interiorizado recursos ortográficos de puntuación y tildación que les den claridad y sentido al texto que producen. El empleo de un vocabulario variado y apropiado a los diferentes campos del saber es un indicador importante de esta capacidad de textualización. Incluso es deseable que los estudiantes utilicen, según el tema y de manera precisa y pertinente, términos acordes con la disciplina o ámbito abordado en su texto. Si fuera necesario, los aclara a través de ejemplos, explicaciones y glosarios.

El empleo de un léxico variado y adecuado a los diferentes campos del saber es un indicador significativo de esta capacidad de textualización. Incluso es deseable que tus estudiantes utilicen, según el tema y de manera precisa y pertinente, algunos términos académicos propios de distintas disciplinas.

En resumen, el desarrollo de esta capacidad compleja requiere de nuestro permanente acompañamiento para su desarrollo, ofreciendo no solo preguntas que ayuden a la reflexión, sino también modelos de textos y recomendaciones concretas para ayudar a que nuestros estudiantes mejoren sus escritos. (Ministerio de Educación-Perú, 2015)

El texto narrativo es aquel en donde un narrador cuenta los hechos que le han acontecido a unos personajes en un lugar y en un determinado tiempo. Tanto los hechos como los personajes; así como el lugar pueden ser reales o imaginarios; por otro lado, los hechos pueden guardar una secuencia u orden temporal o tiempo lineal, pueden ser mezclados en presente y pasado (viceversa). Sin embargo, los textos narrativos deben poseer una estructura (inicio, nudo y desenlace) (Arangoitia et al., 2014)

Puntuación

De acuerdo con la RAE (2010), los signos de puntuación que actualmente utilizamos al escribir en español y las principales reglas asociadas a ellos son:

- a. El punto (.) señala el final de un enunciado, un párrafo o un texto.
- b. La coma (,) delimita unidades inferiores al enunciado; puede tener o no función distintiva -pensemos en “Su vida acabó lamentablemente”, frente a “Su vida acabó,

lamentablemente”-. Tras la coma, la norma es escribir en minúscula, con unas pocas excepciones -por ejemplo, si se trata de un nombre propio.

c. El punto y coma (;), al igual que la coma, delimita unidades inferiores al enunciado, su uso está fuertemente vinculado al criterio de quien escribe.

d. Los dos puntos (:) delimitan unidades sintácticas jerárquicamente inferiores al enunciado, sean o no oracionales; detienen el discurso para llamar la atención sobre lo que se escribe.

e. Los paréntesis () se utilizan habitualmente para insertar una información complementaria o aclaratoria.

f. Los corchetes [], en la mayoría de contextos, se emplean de forma análoga a los paréntesis.

g. La raya (-) : Se usa como signo simple o doble; en este segundo caso, aísla la información complementaria que se inserta en el discurso principal, enmarca incisos dentro de otros incisos, aparece en diálogos -con raya simple al inicio de cada intervención- o en enumeraciones con forma de lista.

h. Las comillas: Sirven para insertar un discurso secundario en el principal, señalar citas textuales, reproducir pensamientos, marcar el carácter especial de una palabra o expresión, con fines metalingüísticos y en expresiones denominativas (títulos y apodos).

i. Los signos de interrogación (¿?) y los de exclamación (¡!) Son claros indicadores de modalidad y se utilizan para enmarcar enunciados interrogativos y exclamativos directos.

j. Los puntos suspensivos (...) Son marcadores de modalidad, ya que pueden emplearse para expresar duda, temor, vacilación o expectación, entre otros usos.

Aparte de los signos ya descritos signos de puntuación, la RAE (2010) reúne los denominados signos auxiliares. Estos son de carácter accesorio y cumplen funciones muy diversas:

a. Los guiones (-) se utilizan para dividir palabras a final de línea, para unir nombres propios y apellidos, dos o más adjetivos (teórico-práctico), o dos o más sustantivos (espacio-tiempo), entre otras funciones.

b. La barra (/), la barra doble (//), la barra inversa (\), la barra vertical o pleca (|) y la doble barra vertical o pleca doble (||).

c. La llave, con su variante de apertura ({) y cierre (}).

d. El asterisco, con forma de estrella (*).

- e. Las flechas ($-T-I^t$).
- f. El calderón ($\frac{3}{4}$ hoy en desuso).
- g. El signo de párrafo (§) (Rodríguez Muñoz & Ridao Rodrigo, 2013).

1.4. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito

La capacidad de reflexionar resulta esencial sobre el ejercicio del propio texto producido y sobre las propias capacidades como escritor. La reflexión puede y debe realizarse mientras se pone en juego la capacidad de textualizar; es decir, mientras van redactando y también después de hacerlo. Incluso, una revisión del escrito puede hacernos regresar a la planificación para ajustarla, porque se ha descubierto algo que es necesario corregir.

Los adolescentes, guiados por nosotros los docentes, pueden reflexionar acerca de distintos aspectos de su escrito:

Revisa el contenido del texto en relación con lo planificado.

Revisa si la organización de las ideas en el texto se relaciona con lo planificado.

Revisa la adecuación de su texto al propósito.

Revisa si ha mantenido el tema, cuidando no presentar digresiones, repeticiones, contradicciones o vacíos de información.

Revisa si ha utilizado de forma pertinente los diversos conectores y referentes para relacionar las ideas.

Revisa si ha utilizado los recursos ortográficos de puntuación para separar expresiones, ideas y párrafos, y los de tildación a fin de dar claridad y sentido al texto que produce.

Revisa si ha usado un vocabulario variado y apropiado para diferentes campos del saber.

La reflexión les debe permitir a tus estudiantes no solo revisar para corregir o mejorar sus escritos, sino también poder argumentar por qué eligió y usó determinados recursos:

Explica los diferentes propósitos de los textos que produce.

Explica la organización de sus ideas en el texto.

Explica los diferentes propósitos de los textos que produce.

Explica la función de los conectores y referentes que emplea.

Lo importante es recordar que no se trata de aplicar mecánicamente "etapas" de producción textual, sino de desarrollar capacidades. Así, la capacidad de reflexionar

supone un esfuerzo mental: pensar con mayor detenimiento en las necesidades y expectativas de los que leerán el texto. Es necesario que, para desarrollar a cabalidad la reflexión, tus estudiantes hayan interiorizado conceptos acerca de estructuras gramaticales, convenciones ortográficas y normativas propias del castellano estándar. (Minedu, 2015)

Llamaremos revisión de textos a toda reconsideración de una primera textualización, incluyendo tanto los comentarios, opiniones y críticas de autores y lectores como las alteraciones efectivas realizadas sobre el escrito. Denominaremos reescrituras a estas alteraciones efectivas.

Se ha entendido comúnmente a la revisión como un proceso que se efectúa al final de la redacción del texto y que consiste en una relectura y posterior comprobación. Hemos visto, sin embargo, que no es así: la revisión se efectúa en cualquier momento del proceso (planificación, textualización) y coincide con las pausas en las que el escritor comprueba o modifica la planificación previa y la forma que ha dado al mensaje. De alguna manera, el autor compara lo que escribe con la representación que se había hecho, o bien con la que había ido reelaborando a medida que escribía.

La etapa de la revisión es sumamente importante en el proceso de composición textual. De hecho, parece que los buenos escritores son los que más revisan y los aprendices, los que menos lo hacen. Los escritores con pericia revisan, además de la redacción, otros niveles como los contenidos, estructuración del texto, etc., porque reelaboran constantemente. En cambio, los escritores novatos parece que solo se centran en aspectos superficiales como la ortografía, algunos aspectos de normativa o de léxico (Cuenca, 2010).

2. TIC Y SOFTWARE EDUCATIVO.

Se afirma que las TIC se han convertido en el apoyo de un desarrollo económico significativo y ha generado un profundo cambio sociocultural (Valverde & Sosa , 2010) y se han convertido en el puente de contacto entre el docente y el estudiante para intercambio de información que derivará en la construcción conjunta de conocimiento según Kozma (2005), además de la innovación tecnológica, contribuirá a la transformación del sistema educativo y el sostenimiento del desarrollo económico y social (Flórez et al., 2017).

Como asegura Bautista Villalobos y Méndez de Cuellar, (2015):

El advenimiento de las TIC y la internet ha generado cambios sustanciales en cuanto a la cantidad y diversidad de la información, fomentado así lectores

interesados en otra clase de textos, con dinámicas diferentes de lectura mediadas por una carga importante de íconos, imágenes y videos. Sería un error, entonces, afirmar que los niños y los jóvenes no leen ni escriben. Por el contrario, al estar inmersos en este contexto del siglo XXI y ser nativos digitales sí lo hacen, pero mediante procesos de lectura y escritura diferentes. (p. 98)

Debido a ello, es tarea del docente la innovación en el desarrollo de habilidades de producción escrita y que estas se desarrollen de acuerdo a las capacidades de la competencia a través de la implementación de transformaciones en las prácticas de enseñanza y aprendizaje en el aula, haciendo uso de los diferentes medios tecnológicos presentes en la web, que utilizados de manera crítica y constructivamente mejorara positivamente la producción de textos escritos, de esta forma se garantiza los aprendizajes que favorezcan los desempeños que permitan el paso a los siguientes estándares de aprendizaje (Bautista Villalobos & Méndez de Cuellar, 2015).

La herramienta digital Pixton se utiliza para realizar historietas o cómics, al respecto la RAE (2021) define la historieta como “Una serie de dibujos que constituye un relato cómico, dramático, fantástico, policíaco, de aventuras, etc., con texto o sin texto”; que pueden utilizar tanto profesores como alumnos favoreciendo la dinámica y la interactividad en las aulas.

A la vez, Pixton nos ofrece de modo gratuito un sistema para la creación de tiras de cómic. Su utilización como software educativo, nos posibilita una forma didáctica para realizar cómics y su aprovechamiento en los aprendizajes.

2.1. Aspectos comunicativos

Por medio de la elaboración de cómic será posible transmitir diversos contenidos, mensajes, pensamientos, etc. El cómic es un medio de comunicación, y como tal, constituye un material fidedigno (es una experiencia real), ya que forma parte de la vida diaria (Valle et al., 2014).

Con el cómic, los personajes y a través de ellos los propios alumnos hablan (expresión lingüística), se mueven (expresión dinámica), se expresan con gestos y muecas (expresión dramática), se relacionan (expresión social), se ubican en contextos (expresión natural), etc. (Guzmán M., 2011)

Otra opinión sobre la importancia de la comunicación a través del dibujo:

La necesidad de comunicación del ser humano posibilita diferentes formas de expresión, entre ellas a través de dibujos. En ocasiones se limita la comunicación a

lenguaje escrito por medio de grafemas y a la comunicación oral, teniendo un inmenso abanico de posibilidades y muchas formas de expresar lo que se siente, lo que se piensa y lo que se quiere dar a conocer a los otros como lo hace el cómic. (Dueñas & León , 2018)

Por su parte el Cómic explora la construcción de lenguaje, se basa en los elementos clave de los que se vale el hombre para comprender al mundo: La imagen y la palabra. Tiene recursos propios y no necesita de procesos decodificadores; se construye mediante imágenes que se abastecen y significan a sí mismas, como las palabras (Maza, 2013).

Por medio del lenguaje completo del cómic, podemos transmitir un mensaje claro para el receptor. En el código icónico el cómic ha establecido una serie de convenciones propias, que le sirven para establecer significaciones profundas, se utiliza un sistema extenso de signos, capaces de transmitir un gran flujo de información, y representar las más diversas situaciones de la vida diaria, de forma efectiva y concisa, mediante la utilización de una serie de convenciones ampliamente establecidas y reconocidas (Cuñarro & Finol, 2013).

En todo cómic se distinguen los siguientes elementos:

Viñeta: son el espacio virtual de la diéresis y momentos de la acción. Constituyen la unidad mínima de significación en el montaje del cómic, representando el espacio y el tiempo de la acción narrada. Las viñetas son imágenes, células o pictogramas sucesivos en color o en blanco y negro, de forma rectangular apaisada u oblonga (Ortega , 2014).

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

“Una tira de cómic utiliza palabras y texto para contar una historia y unificados contribuyen cada uno en la medida de lo posible a ese final” (Ortega , 2014).

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

Globo o bocadillo: Para Curraño & Finol (2013) El globo es una convención específica del cómic, creada para representar gráficamente los diálogos o el pensamiento de los personajes, y que pudieran ser integrados en la estructura icónica de la viñeta.

Texto: elemento que sirve de complemento a la imagen y que expresa aquello que quieren transmitir los personajes o el autor.

Onomatopeya: Son las expresiones fuera del globo, que por lo general denotan sonidos.

Un elemento que se puede convertir en un elemento importantísimo en la viñeta es la onomatopeya, que se convierte en un sonograma (Ortega, 2014).

En lo que respecta al lenguaje visual del cómic, tenemos:

Encuadre o plano: es el espacio en el que se desarrolla la acción teniendo como referencia el cuerpo humano. Cuñarro & Finol (2013) establecen el plano o encuadre como la relación entre la viñeta y la figura humana o el objeto que se representa. Es así como se establecen distintos tipos de encuadre.

Subjetivo: es aquel que nos muestra directamente el punto de vista de un personaje, o sea que vemos la acción a través de sus ojos.

Picado: es una angulación oblicua superior, es decir, por encima de la altura de los ojos o la altura media del objeto y está orientada ligeramente hacia el suelo.

Contrapicado: opuesto al picado, es decir, tiene una angulación oblicua inferior y suele representar a un personaje psíquicamente fuerte, dominante o superior.

Americano: también denominado 3/4, o plano medio largo, recorta la figura por la rodilla aproximadamente, es óptimo en el caso de encuadrar a dos o tres personas que están interactuando, recibiendo el nombre de «americano» debido a que este plano apareció ante la necesidad de mostrar a los personajes junto con sus revólveres en los westerns americanos

Medio: presenta la figura humana cortada por la cintura, tiene un valor expresivo y dramático, pero también narrativo.

Todo este sistema de códigos extensos que utiliza el cómic son capaces de transmitir un gran flujo de información, y representar las más diversas situaciones de la vida diaria, de forma efectiva y concisa mediante la utilización de una serie de convenciones ampliamente establecidas y reconocidas (Cuñarro & Finol, 2013, p., 280).

2.2. Aspectos psicopedagógicos

Pixtón es una herramienta en línea sencilla 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.

En clases utilizar la creatividad a través de las viñetas que nos proporciona Pixton, se convierte en una forma de incentivo a los estudiantes, los cuales podrán expresarse mejor y potencializar su imaginación ya que posee ese carácter lúdico que puede ayudar a los jóvenes a canalizar y exteriorizar de forma libre sus emociones y sentimientos, para así ser personas sensibles y con la capacidad de ampliar la visión del mundo. Las posibilidades del cómic en el aula son muchas, aunque para que el alumnado se beneficie de este dependerá en gran parte del interés del profesorado en hacer un buen uso de este medio en el aula. Por ejemplo, “el cómic puede ser el pretexto adecuado para que los alumnos puedan comunicar de forma sincera y libre sus ideas, sueños, miedos, alegrías y demás emociones, pudiendo defender su postura frente a otros de forma creativa”. Los cómics, también favorecen el trabajo de investigación al mismo tiempo que es fuente de motivación, ya que implica al estudiante en la elaboración de material significativo y creativo a través del dibujo y la escritura (Onieva López, 2015).

El uso del cómic en el aula también logra promover los siguientes tres aprendizajes: la creación de un contenido argumental, la adecuación del discurso al lenguaje verboicónico, y asociar el cómic con los nuevos medios de comunicación. Además, si se trabaja de forma colaborativa, mejora las relaciones sociales entre los jóvenes. (Hurtado et al., 2013)

También debemos tener en cuenta que el trabajo del cómic en el aula puede resultar un recurso muy valioso para el trabajo de educación en valores con el alumnado, siempre y cuando seleccionemos adecuadamente la obra y programemos las situaciones didácticas adecuada (Berenguel , 2011).

La creación de cómics en el aula favorece el trabajo de investigación, ofreciendo una fuerte motivación, implicando el proceso de enseñanza en un aprendizaje significativo y por tanto dentro de las nuevas corrientes psicológicas del aprendizaje funcional (Guzmán M., 2011).

No solo se trata de un material artístico y potencialmente innovador y motivador (además de familiar al alumno), sino que además la función inicial-ilustrativa de la imagen proporciona un apoyo extralingüístico que facilita la comprensión escrita (Del Rey Cabero, 2013).

Contiene un gran potencial como herramienta pedagógica por una serie de motivos resumidos a continuación:

Despierta el interés del alumno, además de motivar y fomentar su creatividad.

Potencia el valor afectivo, con lo cual se refuerza el aprendizaje autónomo del alumno.

El componente lúdico, presente en todo cómic, crea un ambiente relajado y ameno, con lo cual aumenta la concentración del alumnado y su participación en clase.

Fomenta el trabajo en equipo.

Ayuda a activar conocimientos previos.

Sus componentes (imágenes, textos, etc.) permiten el desarrollo de actividades narrativas, descriptivas, de creación de diálogos, etc.

Facilita la adquisición de la competencia intercultural (Onieva López, 2015).

2.3. Aspectos técnicos y administrativos

Pixton al ser una herramienta “online” muy sencilla de utilizar, solo necesita tener conexión a la red, además de registrarse con una cuenta de Facebook, Google o Microsoft, además de todo ello cuenta con una gran variedad de opciones para caracterizar personajes y darles movimiento y expresión facial, añadir detalles, hacer ajustes en el enfoque (acercamiento o alejamiento), entre otros, lo cual lo convierte en un material divertido, pero a la vez educativo. Presenta gran variedad de escenarios, personajes y objetos. Permite crear globos de diálogo. Los personajes y objetos se pueden modificar optando por los prediseñados o creando y guardando nuevos. El resultado puede compartirse desde la página de la aplicación o publicarse en otros espacios. Con Pixton se pueden crear historias sobre temas relacionados con distintas áreas curriculares, campañas publicitarias, etc. (Pied, 2021)

Permitiendo además trabajar de manera cómoda y suelta, funcionando esta de una manera rápida, efectiva, no requiere instalaciones costosas siendo una manera dinámica facilitador de varios recursos que el estudiante pueda diseñar sus viñetas para entender y poner en práctica el lenguaje visual y verbal del cómic ha ayudado a que los estudiantes puedan plasmar sus ideas, considerando además que esta herramienta es muy sencilla de utilizar (Gil Ruiz, 2018).

En su interfaz nos brinda la posibilidad de elegir 4 versiones: para educadores, padres, estudiantes y negocios. En general en su manera gratuita es muy recomendable para elaborar nuestros cómics de una manera básica con todos los elementos que debe presentar una historieta.

3. ANÁLISIS DE ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS.

Para la realización del presente trabajo, se ha profundizado en diferentes antecedentes de investigación en relación con el tema, y se han encontrado algunas referencias en bibliotecas locales e internacionales y repositorios de diferentes universidades, en consideración con los efectos del problema planteado y las variables de estudio. A continuación, se nombran algunos:

3.1. A nivel internacional

Encontramos los siguientes antecedentes de investigación:

Tesis: “La historieta digital como estrategia virtual para el desarrollo de la competencia narrativa literaria en estudiantes de grado noveno del colegio Juana Escobar (IED) para la jornada tarde”, de la Universidad EAN – Colombia

Autor: Sierra Perilla, Jorge Alberto

Presenta el diseño de una estrategia didáctica virtual para desarrollar la competencia narrativa en los estudiantes a través del cómic virtual. Esta creación narrativa se caracteriza por el trabajo autónomo y colaborativo, la interacción con aplicativos digitales para hacer cómics, como Pixton y otros soportados en la web.

Resultado: Los estudiantes pueden trasvasar sus cuentos con los recursos gratuitos que ofrecen estas herramientas tecnológicas.

La competencia narrativa que se observó en los estudiantes al inicio de la implementación de la estrategia didáctica virtual mostró un nivel de comprensión lectora lineal desde el constructivismo, a medida que se fue desarrollando la estrategia, fue mejorando la competencia narrativa, que en el final del proceso, se evidenció un mayor nivel argumentativo con los elementos del cuento que trasvasaron y que dieron cuenta de un análisis inferencial de los cuentos que construyeron inicialmente (Sierra Perilla, 2019).

Trabajo de tesis “El cómic como herramienta pedagógica en la escuela básica primaria”.

Autores: Hilda Viviana Mora Galeano y Carlos Duván Carranza Ramos.

Objetivo: Utilizar al cómic como herramienta pedagógica para mejorar la producción textual, en donde el estudiante sea un actor principal que genere nuevos conocimientos, posibilitados por la interpretación, comprensión y la capacidad creativa, que surgen a partir de la imagen y que sirven de puente para fomentar a la vez el aprendizaje significativo.

Resultado: la implementación del cómic como herramienta pedagógica logró incidir de manera positiva, ya que con la aplicación de esta propuesta metodológica a través del cómic se evidenció que los estudiantes mejoraron en cuanto a la producción de textos auténticos, coherentes y creativos. Además, este proyecto aportó en la formación de una postura tanto crítica como analítica frente a las diversas temáticas que se plantearon para llevar a cabo este trabajo. Mora & Carranza (2011)

3.2. A nivel nacional

Tesis: La historieta como recurso de aprendizaje para la producción de textos narrativos en los estudiantes del primer grado de la I.E.S. “Industrial 32” de la ciudad de Puno, 2016.

Autores: Yana, Aydee y Quispe, Patricia

Propósito: Determinar la eficacia de la historieta como un recurso de aprendizaje para mejorar la producción de textos narrativos en los estudiantes del primer grado. Se trabajó con dos variables (VI) La Historieta (VD) Producción de Textos. En la (VI) tenemos como dimensiones a la organización y composición, en la (VD) tema y punto de vista, personajes, contexto, registros y estructuración.

El tipo de investigación es de tipo experimental, con diseño cuasi – experimental de dos grupos, con pre y post prueba tanto para el grupo experimental y el de control. La muestra estuvo constituida por estudiantes del primer grado de las secciones “A” y “B”. Los instrumentos que se utilizaron para identificar el nivel de producción de textos son la prueba de entrada, luego la prueba de salida para comprobar la eficacia del recurso y la lista de cotejo durante el proceso de aplicación. Finalmente se concluyó que la aplicación de la historieta como recurso de aprendizaje es eficaz; que se logró eficientes resultados en la producción de textos narrativos. (Yana & Quispe, 2018)

Tesis: “La historieta en la producción de textos narrativos en estudiantes de secundaria”.

Autor: Yngrid Carol Cabezas Tucto.

Objetivo: demostrar la influencia de la historieta en la producción de textos narrativos; y surge como respuesta a la problemática de las Instituciones educativas descritas.

La metodología obedece a un enfoque cuantitativo, tipo aplicado y diseño cuasi experimental con dos grupos, habiéndose utilizado una prueba de producción de textos

como instrumento de recolección de datos que se aplicó al grupo control que consta de 24 estudiantes y el grupo experimental que consta de 22 estudiantes del VII ciclo del nivel secundaria.

Conclusiones: Se demostró que la historieta sí influye en la producción de textos narrativos en los estudiantes del VII ciclo de la Institución Educativa 0028 de La Molina (Cabezas, 2018).

Tesis: “Estrategia metodológica basada en historietas interactivas para producir textos en estudiantes del sexto grado de educación primaria”.

Autores: Fernandez & Condori, (2015).

Objetivo: Diseñar la estrategia metodológica basada en historietas interactivas para la producción de textos en estudiantes del sexto grado de EBR de una forma creativa.

Los instrumentos aplicados fueron: la entrevista para los docentes, Test de Producción de Texto Escrito (TEPTE) y encuesta para los estudiantes. La investigación se basó en el enfoque comunicativo textual y en el construccionismo de Papert. El resultado más importante, se situó en presentar la propuesta de la estrategia metodológica basada en historietas interactivas para producir textos, haciendo uso del software Scratch.

Conclusión: Se puede aplicar el uso de software educativo para experimentar estrategias metodológicas creativas incorporando las TIC en los procesos de la producción de textos.

Tesis: “El cómic como estrategia didáctica para desarrollar la competencia escribe diversos tipos de textos narrativos en estudiantes de primaria”.

Autor: Bladimiro Sánchez.

Objetivo: determinar la influencia del cómic como estrategia didáctica para desarrollar la competencia escribe diversos tipos de textos escritos (narrativos) en su lengua materna. Se trabajó con una población de 170 estudiantes y una muestra de 22 estudiantes del cuarto grado de educación primaria.

Conclusiones: La producción textual en el nivel de educación primaria es una secuencia de actividades debidamente organizadas que responden a la demanda comunicativa de los niños. El cómic, por su asequibilidad, versatilidad y su naturaleza es una estrategia popular, motivadora y práctica para el desarrollo de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna pues permite desarrollar la creatividad y llevar los mensajes de manera sencilla y a la vez significativa. (Sanchez, 2021)

Tesis: Elaboración de cómics como estrategia reforzadora en la producción de textos narrativos escritos en estudiantes del tercer grado de la I.E.S. Andrés Bello - Tacapisi 2019.

Autor: Ccama Condori, Néstor Ramón

Objetivo: Demostrar que el uso de cómics es eficaz en la producción de textos narrativos escritos. El estudio fue experimental con un grupo control y otro experimental, con 20 estudiantes en cada uno.

Resultados: se identificó que la elaboración de cómics es eficaz como estrategia reforzadora para mejorar la coherencia, cohesión y adecuación en la producción de textos narrativos escritos en estudiantes del tercer grado. Se concluye que la elaboración de cómics es eficaz como estrategia reforzadora en la producción de textos narrativos escritos por estudiantes (Ccama Condori, 2021).

CAPÍTULO II METODOLOGÍA

1. TÉCNICAS, INSTRUMENTOS

1.1. Técnica.

Observación

1.2. Instrumentos.

Para la variable Uso del software se utilizaron 5 sesiones de aprendizaje en donde se verificó la aplicación y uso adecuado de las herramientas de Pixton para crear historietas en la plataforma educativa en línea. Asimismo, 5 sesiones de aprendizaje (método tradicional) para el grupo control.

Para la variable Producción de textos escritos, se utilizó un examen escrito (prueba) que contempla la evaluación por niveles de los desempeños correspondientes a la competencia escrita (rúbrica). El examen (prueba) es de tipo estandarizado y nos permitió recoger información acerca del nivel de desarrollo de dicha competencia.

2. CAMPO DE VERIFICACIÓN

2.1. Ubicación espacial

Se trabajó en aulas virtuales, dentro de la modalidad de educación a distancia. Sin embargo, los estudiantes pertenecen a la Institución Educativa Pública “Francisco García Calderón”, ubicada en la provincia de Caylloma, distrito de Chivay, Región Arequipa; Perú.

2.2. Ubicación temporal

Es de naturaleza longitudinal dentro del segundo trimestre y el programa experimental se aplicó en el año escolar 2021.

2.3. Unidades de estudio

La población total de estudiantes pertenecientes al tercer grado de secundaria ha sido de 100 estudiantes, distribuidos en 5 secciones: A, B, C, D y E, de 20 estudiantes cada una.

La inclusión para la selección de las muestras obedece a un criterio de conveniencia, dado que para pertenecer al grupo experimental y el de control, los estudiantes debían contar mayoritariamente con conexión estable y permanente a internet, por lo que los estudiantes de las cinco secciones, que cumplían estos criterios fueron los elegidos.

Se excluyeron a aquellos estudiantes de las cinco secciones, que tenían problemas con el ancho de banda, transmisión de los datos o problemas técnicos.

Los dos grupos de estudio están conformados por un total de 30 estudiantes de tercer grado de secundaria de los cuales, 22 son varones y 8 estudiantes son mujeres.

GRADO	CANTIDAD DE ESTUDIANTES
Tercer grado: Grupo Control	15
Tercer grado: Grupo Experimental	15

3. ESTRATEGIA DE RECOLECCIÓN DE DATOS

3.1 Organización

Se solicitó autorización a la Dirección de la Institución Educativa. Se coordinó con los docentes del área a cargo. Se elaboró los documentos de planificación de los docentes responsables de la investigación y se prepararon sesiones de aprendizaje con la temática de la investigación.

3.2. Recursos

Recursos Humanos:

3 Investigadores, 1 Docente asesor de tesis, 1 asesor estadístico, Muestras de estudio de estudiantes.

3.3. Validación.

La validación de los instrumentos consistió en precisar si nuestros instrumentos, en este caso la técnica de la encuesta cuyos instrumentos para el pre test y post test, miden lo que nos hemos propuesto medir en la presente investigación. Tal y como expone sobre la

validez, “La validez en términos generales, se refiere al grado en que un instrumento realmente mide la variable que pretende medir” (R. Hernandez, 2014, p. 197)

La validez del instrumento fue sometida a evaluación de tres jueces expertos en el tema de Tics y manejo de software educativo. La confiabilidad se determinó en la presente investigación a través de los resultados de una rúbrica aplicada a una muestra piloto de 8 estudiantes. La confiabilidad de nuestros instrumentos estuvo determinada por su valor Alfa de Cronbach.

Figura 2:
Alfa de Cronbach

CRITERIO DE CONFIABILIDAD	VALORES
No es confiable	-1 a 0
Baja confiabilidad	0.01 a 0.49
Moderada confiabilidad	0.5 a 0.75
Fuerte confiabilidad	0.76 a 0.89
Alta confiabilidad	0.90 a 1

Los datos obtenidos con Alfa de Cronbach a partir de la rúbrica de evaluación, fueron:

Estadísticas de confiabilidad

Alfa de Cronbach	Nº de elementos
,851	4

Lo que implica una fuerte confiabilidad.

3.4. Criterios para el manejo de resultados

Luego de aplicado el instrumento, se sistematizó los resultados en gráficas y cuadros estadísticos de tipo descriptivo e inferencial mediante el uso de herramientas informáticas como Excel y SPSS.

Se tomaron en cuenta para el análisis de los datos, sólo las notas promedio final de las unidades de aprendizaje desarrolladas para ambos grupos de estudio.



CAPÍTULO III RESULTADOS

El presente capítulo nos muestra en su primera parte los resultados de las evaluaciones de los estudiantes mediante tablas y gráficos que describen las muestras, frecuencias y porcentajes de las variables de estudio y sus indicadores. La segunda parte consta del análisis de datos con el desarrollo de tablas que explican las hipótesis planteadas. La inferencia estadística obtenida ha sido a partir del análisis de datos procesados mediante el uso del estadístico T de Student el cual es de tipo paramétrico y se utilizó para comparar medias de los dos grupos de estudio; asimismo, las muestras relacionadas sólo del grupo experimental.

1. ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA

1.1. Evaluación de entrada y de salida grupo control.

Tabla 1:

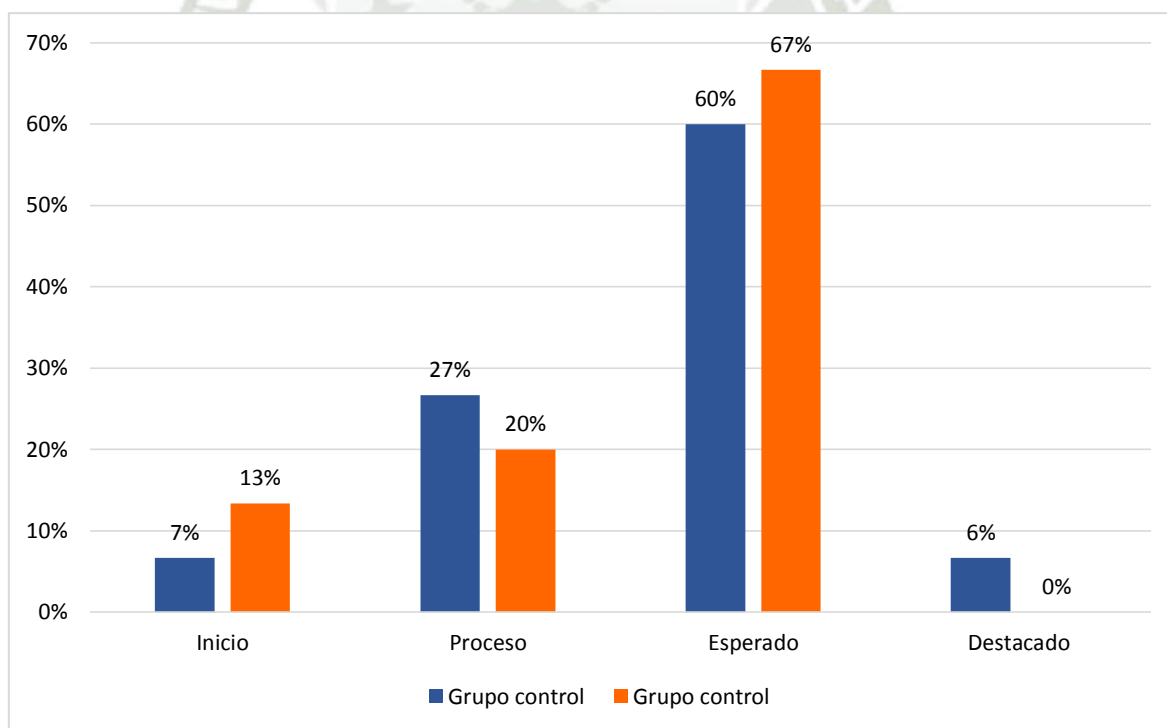
Evaluación de entrada y salida grupo control

Producción de textos	Entrada		Salida	
	Fr.	%	Fr.	%
Nivel de logro				
Inicio	1	7%	2	13%
Proceso	4	27%	3	20%
Esperado	9	60%	10	67%
Destacado	1	6%	0	0%
TOTAL	15	100%	15	100%

Fuente: Elaboración propia a partir de matriz de resultados

Gráfico 1:

Evaluación de entrada y salida grupo control.

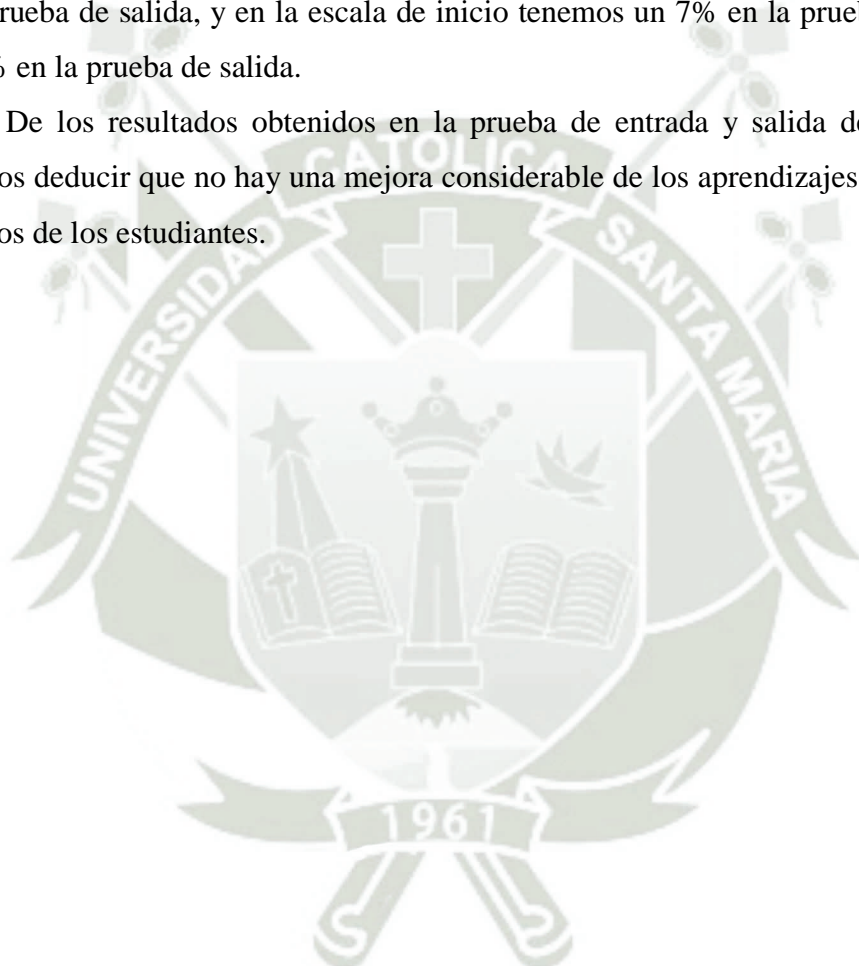


Fuente: Elaboración propia

En la tabla y gráfico 01, se observa la comparación de los resultados obtenidos por el grupo Control, tanto en la prueba de entrada como de salida. Se aprecia en el nivel de logro destacado, un 0% en la prueba de salida, frente a un 6% de la prueba de entrada. En la escala de logro esperado, no hay una diferencia significativa, observándose un 60% en la prueba de entrada, contra un 67% en la prueba de salida.

En la escala de proceso se aprecia un 27% en la prueba de entrada, frente a un 20% en la prueba de salida, y en la escala de inicio tenemos un 7% en la prueba entrada contra un 13% en la prueba de salida.

De los resultados obtenidos en la prueba de entrada y salida del grupo control, podemos deducir que no hay una mejora considerable de los aprendizajes en la producción de textos de los estudiantes.



1.2. Evaluación de entrada y de salida grupo experimental.

Tabla 2:

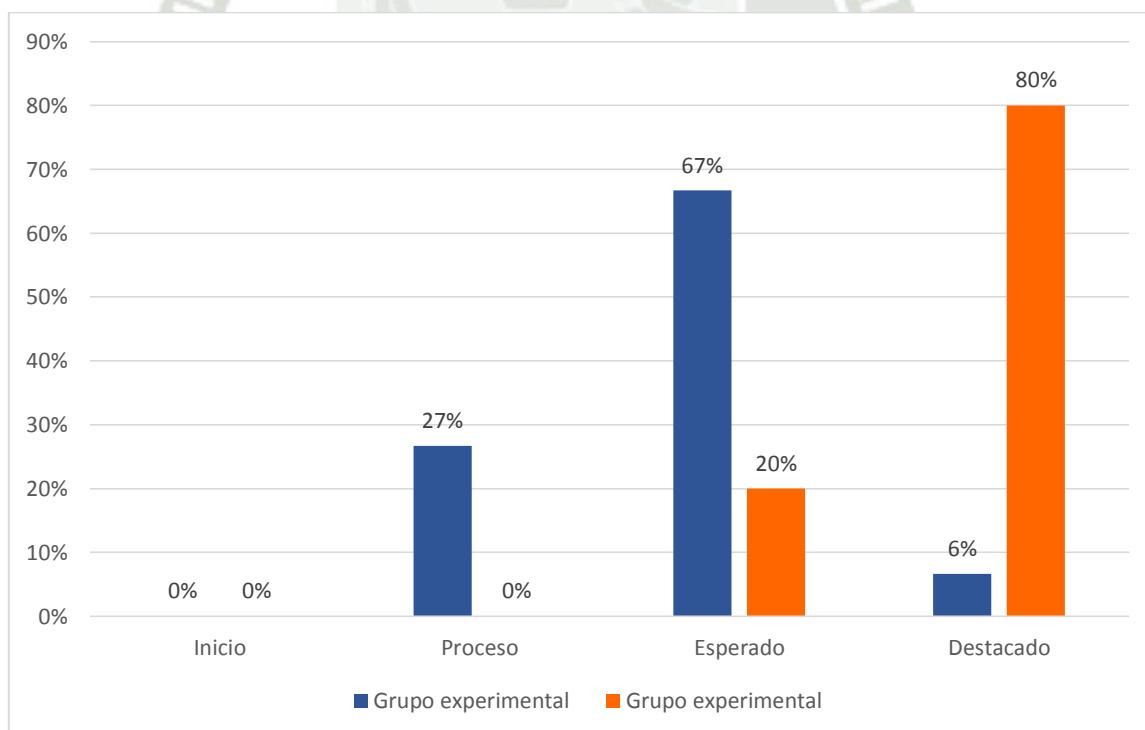
Evaluación de entrada y salida grupo experimental.

Producción de textos	Entrada		Salida	
	Fr.	%	Fr.	%
Nivel de logro				
Inicio	0	0%	0	0%
Proceso	4	27%	0	0%
Esperado	10	67%	3	20%
Destacado	1	6%	12	80%
TOTAL	15	100%	15	100%

Fuente: Elaboración propia a partir de matriz de resultados

Gráfico 2:

Evaluación de entrada y salida grupo experimental.



Fuente: Elaboración propia

En la tabla y gráfico 02, se observa una notable diferencia significativa entre los resultados obtenidos por el grupo experimental de la prueba de entrada (pre test) y la

prueba de salida (post test). En la escala inicio (0 - 10) no se hallan diferencias, ya que se puede observar que tanto en la prueba de entrada como de salida la no existencia de aún estudiante (0%). En la escala proceso se aprecia una reducción positiva de 27% (04 estudiantes) de la prueba de entrada descendiendo a un 0% (0 estudiantes) en la prueba de salida. En la escala logro esperado (14 - 17) se observa un 67% (10 estudiantes) en la prueba de entrada, disminuyendo a un 20% (03 estudiantes) en la prueba de salida. Y en la escala de logro destacado (18-20) se observa un incremento significativo, de un 6% (1 estudiante) en la prueba de entrada, a un 80% (12 estudiantes) en la prueba de salida.

De esta manera, podemos deducir que existe una mejora en los aprendizajes de la producción de textos entre los niveles inicio, proceso, previsto y destacado de la prueba de entrada comparado a la prueba de salida. El uso del software Pixton ha influido positivamente, ya que se puede observar la mejora en el rendimiento académico de los estudiantes.

1.3. Evaluación de entrada grupo control y experimental.

Tabla 3

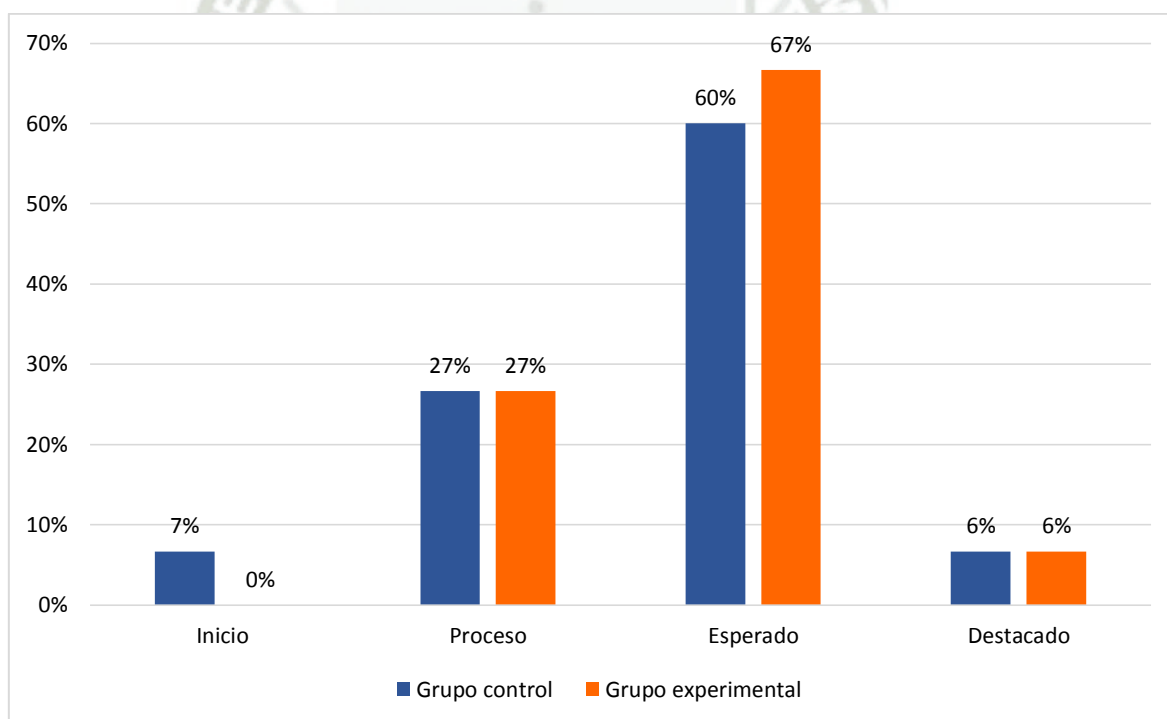
Evaluación de entrada grupo control y experimental

Producción de textos	Grupo control		Grupo experimental	
	Fr.	%	Fr.	%
Inicio	1	7%	0	0%
Proceso	4	27%	4	27%
Esperado	9	60%	10	67%
Destacado	1	6%	1	6%
TOTAL	15	100%	15	100%

Fuente: Elaboración propia a partir de matriz de resultados.

Gráfico 3

Evaluación de entrada grupo control y experimental.



Fuente: Elaboración propia

Se puede observar en la tabla y el gráfico 03 los resultados obtenidos luego de aplicada la prueba de entrada convencional (pre test) tanto al grupo experimental como al grupo control. En la escala de inicio (0 - 10) se puede apreciar al grupo experimental con un 0%, frente al 7% del grupo control. En la escala proceso (11 – 13) tenemos un 27% de los evaluados en el grupo experimental y un 27% en el grupo control.

En la escala logro esperado (14-17), un 67% en el grupo experimental y un 60% en el grupo control. En la escala más alta, logro destacado (18-20), un 6% de los evaluados en el grupo experimental y otro 6% del grupo control. Se puede determinar finalmente, por los resultados obtenidos del grupo experimental y del grupo control en la producción de textos, que en sus niveles de logro de los aprendizajes no existen muchas diferencias de un grupo a otro, por lo cual podemos deducir que ambos grupos parten en las mismas condiciones de aprendizaje.

1.4. Evaluación de salida grupo control y experimental.

Tabla 4

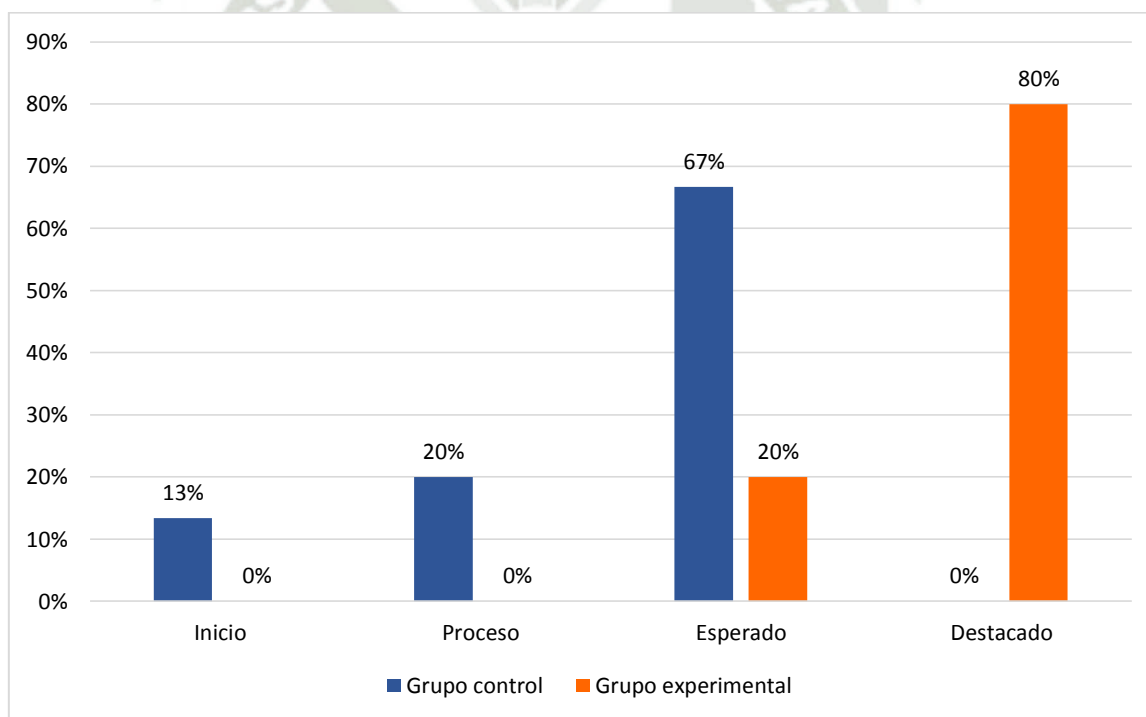
Evaluación de salida grupo control y experimental.

Producción de textos	Grupo control		Grupo experimental	
	Fr.	%	Fr.	%
Inicio	2	13%	0	0%
Proceso	3	20%	0	0%
Esperado	10	67%	3	20%
Destacado	0	0%	12	80%
TOTAL	15	100%	15	100%

Fuente: Elaboración propia a partir de matriz de resultados

Gráfico 4

Evaluación de salida grupo control y experimental.



Fuente: Elaboración propia

Se puede observar en la tabla 04 y gráfico 04 de la prueba de salida (post test) del grupo experimental y grupo control, que los resultados obtenidos en la escala de inicio (0 - 10) del grupo experimental fue favorablemente de un 0%, a diferencia del grupo control con un 13%; en la escala de proceso (11 - 13) el grupo control obtuvo un 20% y el grupo experimental un 0%.

En la escala de logro esperado (14-17), el grupo control obtuvo más de la mitad de los evaluados con un 67%, frente a un 20% del grupo experimental. Finalmente, en la escala de logro destacado (18 - 20) el grupo experimental obtuvo un 80% en comparación con el grupo control, con un 0%.

Se puede entonces apreciar de forma notoria, una mejora en los aprendizajes de la producción de textos, por parte de los estudiantes del grupo experimental que utilizaron el software Pixton comparado a los del grupo control que continuaban con la metodología convencional en sus aprendizajes.

1.5. Resultados relacionados por indicadores en grupo experimental

Tabla 5

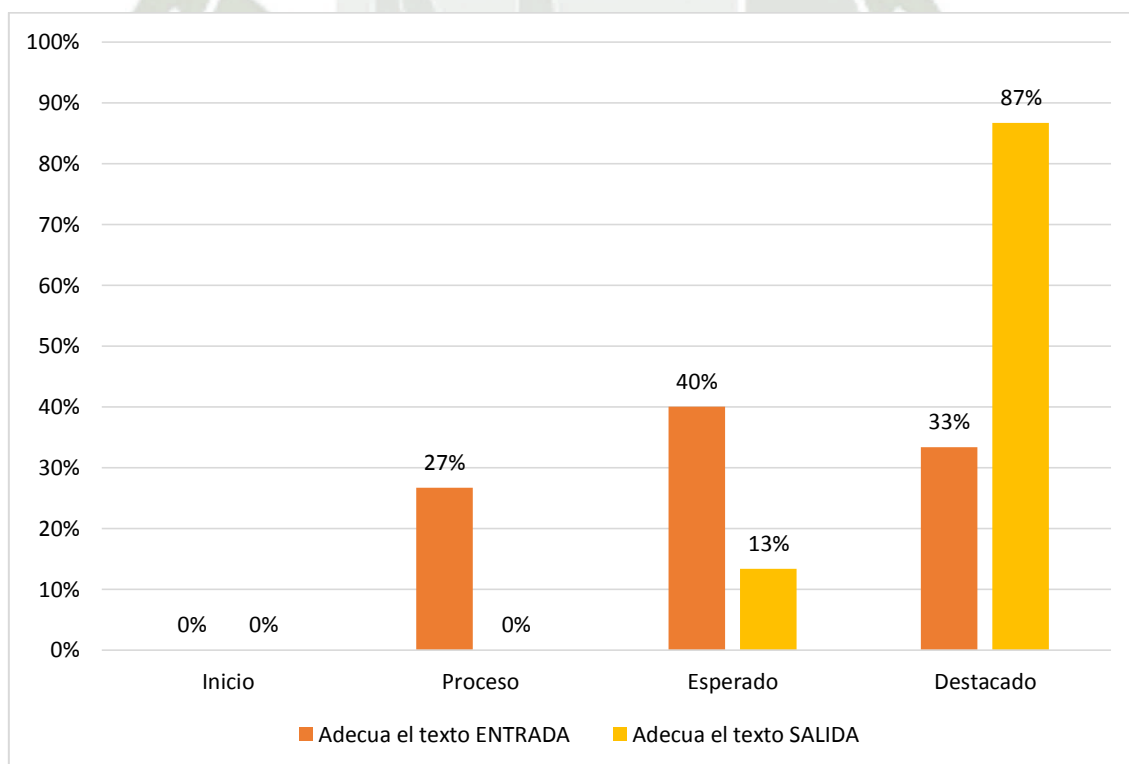
Indicador N° 1: Adecua el texto

Adecua el texto.	Entrada		Salida	
	Fr.	%	Fr.	%
Inicio	0	0	0	0
Proceso	4	27	0	0
Esperado	6	40	2	13
Destacado	5	33	13	87
TOTAL	15	100%	15	100%

Fuente: Elaboración propia a partir de matriz de resultados

Gráfico 5

Indicador N° 1: Adecua el texto



Fuente: Elaboración propia

En la tabla y gráfico N° 05 observamos la comparación entre el pre test y pos test del grupo experimental en la capacidad adecúa el texto a la situación significativa. Se puede observar que no hay diferencias en el nivel inicio; ya que, tanto en la prueba de entrada como de salida, se observa un 0% de los evaluados. En la escala proceso, se aprecia una diferencia de un 27 % en la prueba de entrada, frente a un 0% en la prueba de salida; y en la escala de logro esperado, a un 40% en la prueba de entrada, frente a un 13% en la prueba de salida. Y es en la escala de logro destacado donde el mayor porcentaje de estudiantes ha ascendido de un 33% en la prueba de entrada hacia un 87% en la prueba de salida.

En términos generales, se puede apreciar que el software Pixton han influido marcadamente en el grupo experimental, en cuanto al desarrollo de la capacidad adecúa el texto a la situación significativa, debido a que las actividades desarrolladas han promovido la planificación respecto a la pertinencia y adaptación según su propósito, destinatario, registro y contexto.

Tabla 6

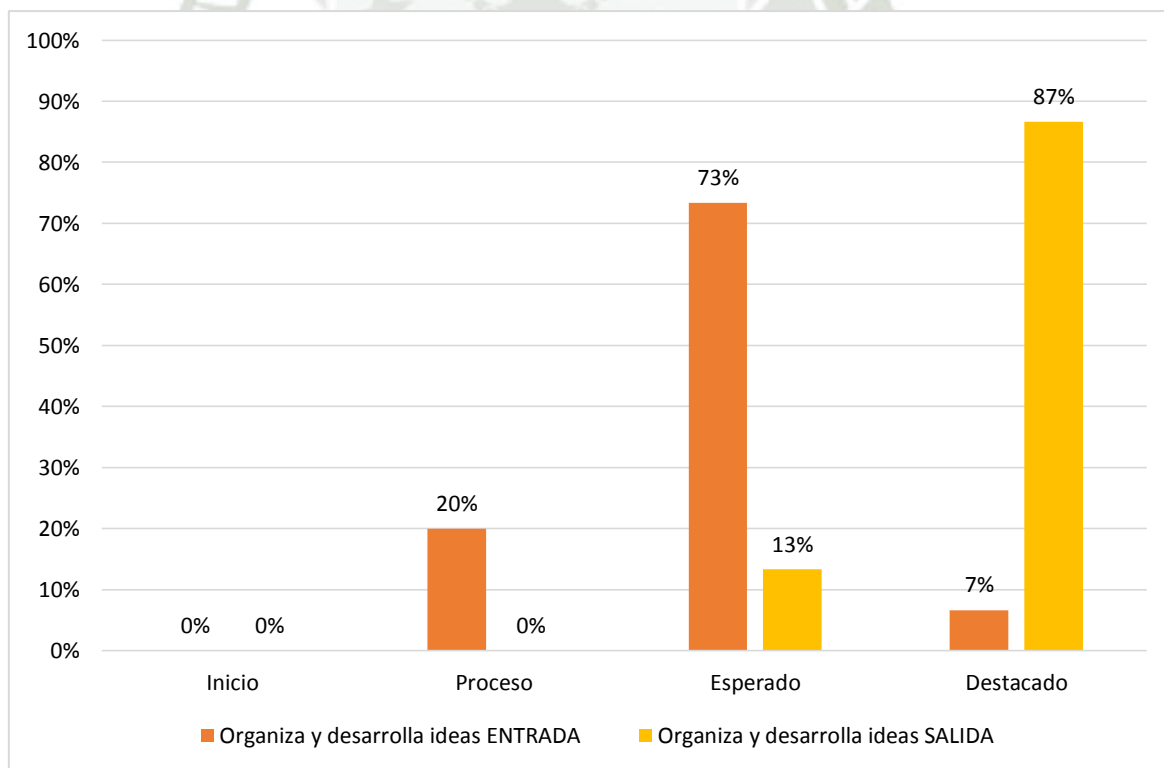
Indicador N° 2: Organiza y desarrolla ideas.

Organiza y desarrolla ideas	Entrada		Salida	
	Fr.	%	Fr.	%
Inicio	0	0	0	0
Proceso	3	20	0	0
Esperado	11	73	2	13
Destacado	1	7	13	87
TOTAL	15	100%	15	100%

Fuente: Elaboración propia a partir de matriz de resultados

Gráfico 6

Indicador N° 2: Organiza y desarrolla ideas.



Fuente: Elaboración propia

En la tabla y gráfico N° 06 se puede observar una mejora de los aprendizajes al comparar los resultados del pre test y pos test del grupo experimental, respecto a la capacidad organiza y desarrolla las ideas del forma coherente y cohesionada. Así, se puede apreciar que en el nivel inicio, se halla a un 0% de estudiantes tanto en la prueba de entrada como de salida. En la escala de proceso, a un 20% de estudiantes en la prueba de entrada, frente a un 0% en la prueba de salida. En la escala de logro esperado, a un 73% de estudiantes en la prueba de entrada y un 13% de estudiantes en la prueba de salida; y con un progreso significativo dentro de la escala logro destacado, a un 7% de estudiantes en la prueba de entrada frente a un 87% de estudiantes en la prueba de salida. Por lo tanto, se puede observar que el software Pixton, han influido de forma notable en el grupo experimental, en cuanto a la capacidad de organización y desarrollo las ideas del forma coherente y cohesionada, debido a que las actividades desarrolladas han buscado y permitido que los estudiantes ordenen lógicamente sus ideas en torno a un tema, ampliándolas, complementándolas, estableciendo relaciones de cohesión entre ellas y utilizando un vocabulario pertinente.

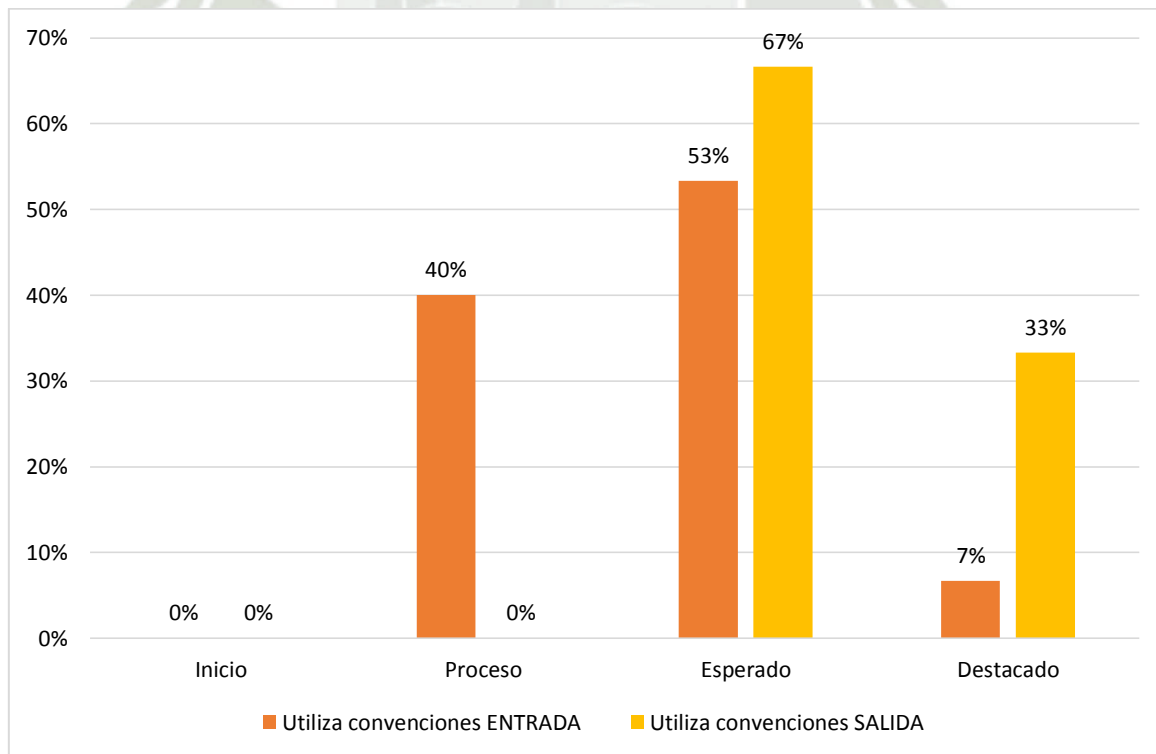
Tabla 7
Indicador N° 3: Utiliza convenciones.

Utiliza convenciones	Entrada		Salida	
	Fr.	%	Fr.	%
Nivel de logro				
Inicio	0	0	0	0
Proceso	6	40	0	0
Esperado	8	53	10	67
Destacado	1	7	5	33
TOTAL	15	100%	15	100%

Fuente: Elaboración propia a partir de matriz de resultados

Gráfico 7

Indicador N° 3: Utiliza convenciones.



Fuente: Elaboración propia

En la tabla y el gráfico N° 7, observamos una mejora, pero que no alcanza a la escala máxima (logro destacado) al comparar los resultados del pre test y pos test del grupo experimental, respecto a la capacidad utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. Así, en la escala inicio, no hay diferencias entre las pruebas de entrada y salida, teniendo un 0% de estudiantes en ambas. En la escala proceso, a un 40% de estudiantes en la prueba de entrada y a un 0%, en la prueba de salida; en la escala de logro esperado, es donde se tiene al mayor número de estudiantes de la prueba de salida (67%) frente a un 53% de la prueba de entrada. Y en la escala de logro destacado a un 7% de estudiantes en la prueba de entrada, frente a un 33% en la prueba de salida, observándose que hay una diferencia de crecimiento respecto a las dos pruebas; sin embargo, no es el mayor número de estudiantes quienes se hallan en esta escala, como sí en la anterior.

En términos generales se puede apreciar que el software Pixton sí han influido positivamente en el grupo experimental, en cuanto al desarrollo de la capacidad utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente; pero no notoriamente, como en las anteriores capacidades, donde se veía crecimiento hacia la escala más alta (logro destacado); esto se debe tal vez, a que las actividades propuestas propician, pero no exclusivamente el uso de recursos textuales (ortográficos, sintácticos, morfológicos, semánticos) para garantizar la claridad, el uso estético del lenguaje y el sentido del texto escrito; o los evaluados presentan algunas dificultades con esta capacidad.

Tabla 8

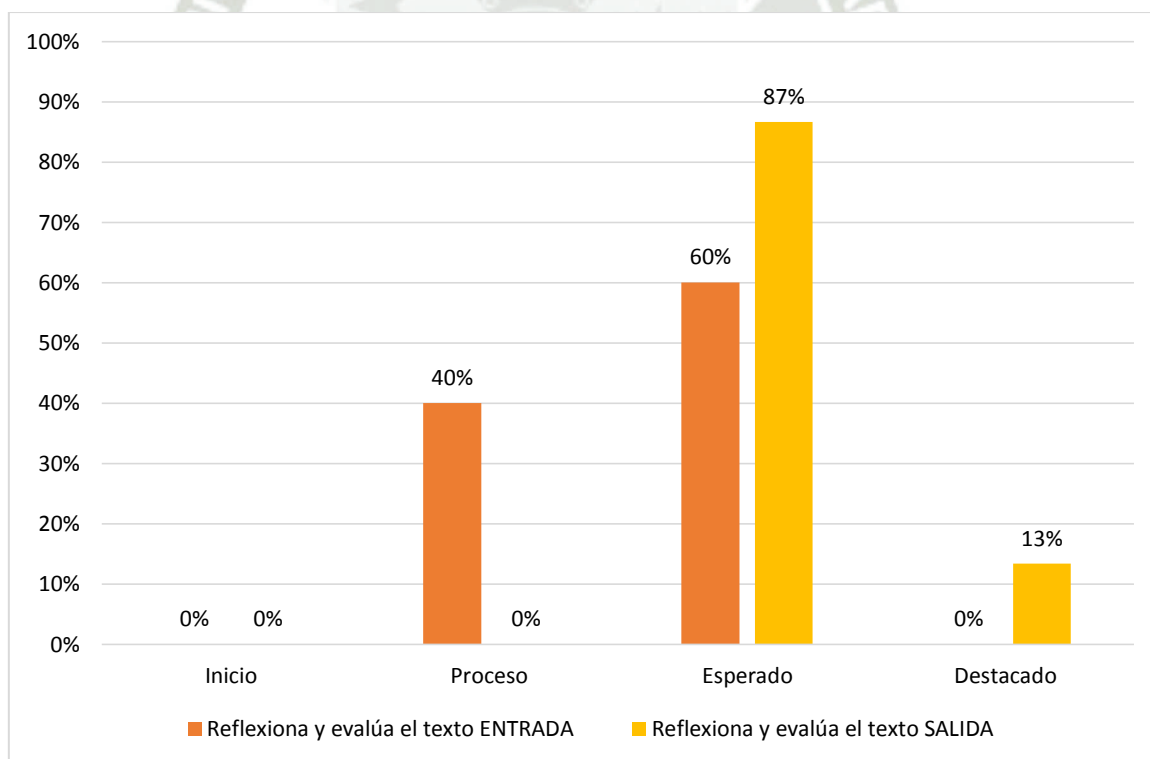
Indicador N° 4: Reflexiona y evalúa el texto

Reflexiona y evalúa el texto	Entrada		Salida	
	Fr.	%	Fr.	%
Nivel de logro				
Inicio	0	0	0	0
Proceso	6	40	0	0
Esperado	9	60	13	87
Destacado	0	0	2	13
TOTAL	15	100%	15	100%

Fuente: Elaboración propia a partir de matriz de resultados

Gráfico 8

Indicador N° 4: Reflexiona y evalúa el texto.



En la tabla y el gráfico N° 8, se observa una mejora, pero que no alcanza a la escala máxima (logro destacado) al comparar los resultados del pre test y pos test del grupo experimental, respecto a la capacidad reflexiona y evalúa la forma el contenido y el contexto del texto escrito. Se puede observar en la escala inicio, a un 0% de estudiantes, tanto en la prueba de entrada como de salida; en la escala proceso a un 40% de estudiantes en la prueba de entrada, frente a un 0% en la prueba de salida. Y es en la escala de logro esperado, donde una vez más, se halla el mayor porcentaje de estudiantes (87%) en la prueba de salida y a un 60% en la prueba de entrada. En la escala de logro destacado, se aprecia a un 13% de estudiantes en la prueba de salida, frente a un 0% de estudiantes en la prueba de entrada.

En términos generales se puede apreciar que el softwar Pixton sí han influido positivamente en el grupo experimental, en cuanto al desarrollo de la capacidad reflexiona y evalúa la forma el contenido y el contexto del texto escrito; pero no notoriamente, como en las anteriores capacidades, donde se veía crecimiento hacia la escala más alta (logro destacado); esto se debe tal vez, a que las actividades propuestas propician, pero no con exclusividad el revisar de manera permanente el contenido, la coherencia, cohesión y adecuación del texto a la situación comunicativa con la finalidad de mejorarlo; o los evaluados presentan dificultades con esta capacidad.

2. CONTRASTE DE HIPÓTESIS

2.1. Prueba del supuesto de normalidad de datos.

Formulación hipótesis:

Hipótesis nula (H₀):

El promedio final de notas de los estudiantes, en la competencia: Producción de textos escritos (Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna), siguen una distribución normal.

Hipótesis alterna (H₁):

El promedio final de notas de los estudiantes en la competencia: Producción de textos escritos (Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna), es distinto a una distribución normal.

Nivel de significancia $\alpha = 0.05$

Estadístico de prueba:

Seleccionamos Shapiro-Wilk, para muestras menores a 50 unidades de estudio. Hacemos el cálculo del p-valor, de acuerdo a la tabla tras procesamiento en software estadístico SPSS.

Tabla 9:
Resultados del supuesto de normalidad de datos.

Pruebas	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
GC_pre test	,903	15	,106
GC_post test	,896	15	,082
GE_pre test	,908	15	,128
GE_post test	,915	15	,162

Elaboración propia de datos procesados con SPSS v. 24

Decisión estadística: Si el p-valor es menor a 0.05, se rechaza la hipótesis nula. Si el p-valor es mayor a 0.05, entonces se acepta la hipótesis nula.

El valor sig. de los promedios finales de notas en la evaluación de entrada y de salida para cada entrada es para cada fila: 0,106 ; 0,082; 0,128 y 0,162.

Todos los valores son mayores al valor estadístico 0.05; por lo tanto, se acepta la hipótesis nula que expresa que los promedios de notas en la población siguen una distribución normal.

Después de haber comprobado la normalidad de los datos de notas, tanto en la prueba de entrada y prueba de salida, se ha decidido optar por un estadístico de tipo paramétrico. Esto obliga a aplicar la prueba de análisis T de Student para contrastar las muestras de los resultados entre el antes y después del grupo experimental y del grupo control.

2.2 Contraste de hipótesis estadística grupos independientes.

2.2.1 Evaluación de entrada grupo control y experimental.

Ho: No hay diferencias significativas en la prueba de entrada en el nivel de logro de los aprendizajes en la producción de textos de los estudiantes del grupo control y experimental.

H1: Sí hay diferencias significativas en la prueba de entrada en el nivel de logro de los aprendizajes en la producción de textos de los estudiantes del grupo control y experimental.

Se usó nivel de relevancia alfa = 0.05 como margen de error para determinar los resultados.

Tabla 10:
Diferencia de medias: Estadísticas de grupo en evaluación de entrada

	GRUPOS	N	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Entrada	Control	15	14,66	2,69	,694
	Experimental	15	15,20	1,97	,508

Fuente: Elaboración propia

El resultado nos muestra que el promedio de los estudiantes en la producción de textos no se ha incrementado significativamente, lo que nos obliga a aceptar la hipótesis nula y rechazar la hipótesis alterna. Se observa una diferencia de medias de apenas 0,54 puntos en la escala vigesimal entre el nivel de logro del grupo experimental con respecto al grupo de control.

Tabla 11:
Resultado de muestras independientes en evaluación de entrada

Prueba T de Student para la igualdad de medias										
Prueba de Levene de igualdad de varianzas		F	Sig.	T	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Diferencia de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
									Inferior	Superior
Evaluación de entrada	Se asumen varianzas iguales	2,097	,159	-,619	28	,541	-,53	,861	-2,29	1,23
	No se asumen varianzas iguales			-,619	25,6	,541	-,53	,861	-2,30	1,23

Fuente: Elaboración propia a partir de datos procesados con SPSS

Se observa que en la evaluación de entrada no hay una diferencia estadísticamente significativa. El resultado del dato p-valor resultante es 0,541 el cual es mayor que el nivel de significancia (0.05), por lo tanto, se acepta la hipótesis nula y rechazamos la hipótesis alterna de investigación. Se puede afirmar con exactitud, que no existen diferencias significativas en los resultados alcanzados en las notas de la evaluación de entrada en los dos grupos: control y experimental, tal como nos deja apreciar el cálculo paramétrico de T de Student. Esto supone que el uso de una metodología docente tradicional en ambos grupos ha arrojado un similar nivel de logro en la evaluación de entrada con una diferencia de apenas 0,54 décimas de un punto en la escala vigesimal, a favor del grupo experimental. Esto nos muestra que los dos grupos parten en igualdad de condiciones en cuanto a su nivel de logro en la producción de textos escritos.

2.2.2 Evaluación de salida grupo control y grupo experimental.

H₀: No hay diferencias significativas en la prueba de salida en el nivel de logro de los aprendizajes en la producción de textos de los estudiantes del grupo control y experimental.

H₁: Si hay diferencia significativa en la prueba de salida en el nivel de logro de los aprendizajes en la producción de textos de los estudiantes del grupo control y experimental.

Tabla 12:
Estadísticas de grupo: control y experimental

	GRUPOS	N	Media	Desviación	Desv. Error promedio
Entrada	Control	15	14,20	2,30	,59
	Experimental	15	18,20	1,08	,27

Fuente: Elaboración propia

El resultado nos muestra que el promedio de los estudiantes en la producción de textos se ha incrementado significativamente al aplicar el software educativo Pixtón. Aparentemente hay una diferencia de medias de 4.00 puntos del grupo experimental con respecto al grupo de control.

Tabla 13:

Comparativa de diferencia de medias en salida GE. y GC.

Prueba T de Student para la igualdad de medias										
Prueba de Levene de igualdad de varianzas		F	Sig.	T	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Diferencia de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
									Inferior	Superior
Evaluación de Salida	Se asumen varianzas iguales	9,15	,005	-6,08	28	,000	-4,00	,65	-5,34	-2,65

Elaboración propia con procesamiento estadístico de datos en Spss v. 24.

El resultado del dato sig. resultante es 0,000 el cual es menor al nivel de significancia de (0.05), por lo tanto, se acepta la hipótesis alterna de investigación y rechazamos la hipótesis nula. Se puede afirmar con exactitud que si existen diferencias significativas en los resultados alcanzados en las notas de la prueba de salida entre los dos grupos: control y experimental, tal como demuestra el cálculo de la T de Student. Esto gracias a la aplicación de los softwares pixton para mejorar la producción de textos escritos.

2.2.3. Contraste de hipótesis estadística muestras relacionadas.

H₀: No hay diferencia significativa en la prueba de entrada y de salida en el rendimiento escolar por dimensiones/indicadores de la producción de textos, de los estudiantes los estudiantes del grupo experimental.

H₁: Si hay diferencia significativa en la prueba de entrada y de salida en el rendimiento escolar por dimensiones/indicadores de la producción de textos, de los estudiantes los estudiantes del grupo experimental.

Resultados:

Tabla 14
Muestras emparejadas grupo experimental: Medias

		Media	N	Desv. St.	Desv. Error promedio
Par 1*	Pre1	4,07	15	,799	,206
	Post1	4,87	15	,352	,091
Par 2**	Pre2	3,87	15	,516	,133
	Post2	4,87	15	,352	,091
Par 3***	Pre3	3,67	15	,617	,159
	Post3	4,33	15	,488	,126
Par 4****	Pre4	3,60	15	,507	,131
	Post4	4,13	15	,352	,091

*Adecua el texto. ** Organiza y desarrolla ideas. *** Utiliza convenciones **** Reflexiona y evalúa la forma.

Existe diferencias significativas en los resultados de la media promedio de la evaluación de entrada y salida en el indicador *Adecua el texto* es de 0,8 es decir los estudiantes lograron cambios significativos; en cuanto a *organiza y desarrolla ideas* se observa una diferencia de 1,00 observando una mejora, ya que el software Pixtón cuenta con la interfaz y herramientas disponibles que se ajusta específicamente al contenido que se quiera transmitir. También se observa que hubieron diferencias en *Utiliza convenciones* con 0,66 puntos más en el post test en comparación al pre test, en esta dimensión de la producción de textos. Finalmente, en el indicador *Reflexiona y evalúa la forma del texto*, se muestra una diferencia de 0,53 puntos en la evaluación de salida; aquí, el estudiante adquiere un carácter evaluativo de su producción textual, otorgándole sentido y coherencia, dándole además un valor significativo.

Tabla 15

Muestras emparejadas grupo experimental: Diferencias significativas

Diferencias emparejadas	Media	Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
Par 1* Pre1 - Post1	-,80	,862	,223	-1,27	-,32	-3,59	14	,003
Par 2** Pre1 - Post1	-1,0	,655	,169	-1,36	-,63	-5,91	14	,000
Par 3*** Pre1 - Post1	-,66	,816	,211	-1,11	-,21	-3,16	14	,007
Par 4**** Pre1 - Post1	-,53	,743	,192	-,94	-,12	-2,77	14	,015

*Adecua el texto. ** Organiza y desarrolla ideas. *** Utiliza convenciones **** Reflexiona y evalúa la forma.

Los resultados obtenidos dan a conocer que existe una relación directa entre el uso del software Pixton como recurso didáctico y el desarrollo de las capacidades de la competencia producción de textos. Podemos observar que en el primer par *Adecua el texto*, el p valor es menor a 0,05 por lo que se acepta la hipótesis alterna y se descarta la hipótesis nula, esta misma situación se presenta en el segundo par *Organiza y desarrolla ideas* lo mismo que en el par *Utiliza convenciones* donde apreciamos que se observan diferencias dado que el valor sig bilateral es menor al valor de 0,05.

No sucede lo mismo con el último par *Reflexiona y evalúa la forma* porque el resultado no es significativo dado que el p valor 0,15 es mayor al valor sig. Bilateral 0,5.

3. DISCUSIÓN

La producción de textos es una preocupación para maestros y el Ministerio de Educación, ya que esta fomenta la escritura en la que se logre la organización de las ideas con coherencia y cohesión en los estudiantes. La presente investigación aporta con respuestas y soluciones a la problemática, el estudio es una propuesta que nos ha permitido comprobar que el software Pixton favorece a la producción de textos narrativos (historieta) de los estudiantes en las capacidades de adecuación, organización, uso de convenciones del lenguaje y revisión.

En los resultados de la prueba de entrada antes de la aplicación del programa experimental, en la competencia Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna, se observa que el grupo control y el experimental partieron de las mismas condiciones de aprendizaje (tabla y gráfico 01), pues los porcentajes en los niveles de logro En proceso y Destacado son similares entre los grupos y los porcentajes en los niveles de logro En inicio y Esperado son muy cercanos entre los grupos; y tras la prueba cálculo paramétrico de T de Student para la igualdad de medias (tabla 10) se aprecia que el p-valor es 0,541 (mayor que 0.05), por lo que se puede afirmar que no existen diferencias significativas entre el grupo control y experimental, respecto a la evaluación de entrada.

En la prueba de salida se observan diferencias marcadas entre los resultados del grupo experimental y el grupo control (tabla y gráfico 03 y 04), debido a la presencia de un mayor porcentaje en los niveles de logro Destacado en el grupo experimental (80% del total de estudiantes) en comparación con el grupo control (0% de los estudiantes).

En la comparación de medias o promedios (tabla 12) podemos observar que en el grupo control y experimental, en la prueba de salida existe diferencias significativas, el grupo control alcanzó un promedio de 14,2 y el grupo experimental 18,2; haciendo una diferencia de 4 puntos, esto nos muestra que el nivel de la producción de textos de los estudiantes mejoró al aplicar el programa Pixton.

La competencia Escribe diferentes tipos de textos en su lengua materna desarrolla capacidades acordes a los niveles de la producción de textos; así en el grupo experimental se aprecian diferencias significativas entre la prueba de entrada y de salida en la capacidad

de Adecua el texto a la situación comunicativa, pasando de las medias 4,07 a 4,87; en la capacidad Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada de 3,87 a 4,87, respectivamente; en la capacidad Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente, pasando de 3,67 a 4,33 y en la capacidad Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito se observa que pasó de 3,60 a 4,13 (tabla 14).

Estos resultados afirman la correlación que existe con los resultados a los que llegaron las investigaciones que conforman los antecedentes de este trabajo. De la tesis: “La historieta digital como estrategia virtual para el desarrollo de la competencia narrativa literaria en estudiantes de grado noveno del colegio Juana Escobar (IED) para la jornada tarde”, de Sierra Perilla, Jorge. Sus conclusiones se emparejan con las nuestras al afirmar que el programa Pixton se caracteriza por utilizar herramientas visualmente atractivas y la narración es un proceso lúdico, dinámico y colaborativo que permite desarrollar la competencia narrativa logrando un mejor nivel argumentativo. Pixton, según nuestros resultados, ha influido notoriamente en las capacidades Adecua el texto a la situación comunicativa, se observa el ascenso en el nivel de Logro destacado de 33% de estudiantes en la prueba de entrada hacia un 87% en la prueba de salida (tabla y gráfico 5). También en la capacidad Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada se observa el ascenso en el nivel de Logro destacado de 7% de estudiantes en la prueba de entrada hacia un 87% en la prueba de salida (tabla y gráfico 6). Mientras ha tenido un impacto positivo sin llegar a ser notorio en las capacidades Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente y Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito, en los niveles de logro Esperado y Destacado.

Por lo que se puede afirmar que el programa Pixton como herramienta para mejorar la producción de textos tiene efectos positivos porque promueve la planificación pertinente y adaptación del texto; permite ordenar lógicamente las ideas en torno a un tema, ampliando complementando y estableciendo relaciones de cohesión entre ellas y el uso de un vocabulario pertinente; propician el uso de recursos textuales por claridad, estética y sentido del texto y la revisión del contenido, la coherencia, cohesión y adecuación del texto a la situación comunicativa con la finalidad de mejorarlo.

También se observa la relación de nuestro estudio con los resultados de las tesis: "La historieta como recurso de aprendizaje para la producción de textos narrativos en los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Industrial 32 de la ciudad de Puno, 2016"; "La historieta en la producción de textos narrativos en estudiantes de secundaria" y "El cómic como herramienta pedagógica en la escuela básica primaria". Estos antecedentes investigativos coinciden con nuestra investigación en la elaboración de la historieta o el cómic como estrategia didáctica para desarrollar la competencia por el efecto positivo logrado. Lo mismo sucede con las tesis "El cómic como estrategia didáctica para desarrollar la competencia escribe diversos tipos de textos narrativos en estudiantes de primaria" y "Elaboración de cómics como estrategia reforzadora en la producción de textos narrativos escritos en estudiantes del tercer grado de la I.E.S. Andrés Bello", en las que los estudiantes muestran mejoras notorias a la par del grupo de estudiantes de tercero de secundaria de la I. E. Francisco García Calderón en los que se observó el aumento de la media 14,20 a 18,20, el paso del nivel de Logro previsto a Logro destacado al elaborar historietas con el programa Pixton.

Con respecto a la tesis "Estrategia metodológica basada en historietas interactivas para producir textos en estudiantes del sexto grado de educación primaria" de Fernandez & Condori, su propuesta en el uso del software Scratch para producir textos se asemeja a nuestra propuesta del uso del programa Pixton y llegaron a conclusiones también semejantes a las nuestras: se han conseguido mejoras significativas debido a que los softwares cuentan con interfaces y herramientas que se ajustan a cada una de las capacidades de la competencia Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.

CONCLUSIONES

PRIMERA:

Podemos determinar que el uso del software Pixton influye positiva y significativamente en el nivel de producción de textos de las y los estudiantes del grupo experimental. Puesto que se han producido diferencias significativas de medias de 4,00 en la escala vigesimal, a favor del grupo experimental respecto al grupo control. Lo dicho se ha demostrado con el uso del estadístico paramétrico T de Student cuyo P valor bilateral es menor a 0,05; lo que nos obliga a aceptar la hipótesis del investigador y rechazar la nula de igualdad de medias.

SEGUNDA:

El nivel de producción de textos antes del uso del software Pixton en las y los estudiantes del grupo control y experimental ha sido homogéneo; puesto que el promedio final de notas de los estudiantes en la producción de textos no se ha incrementado significativamente. La diferencia de medias es de 0,54 puntos en la escala vigesimal entre el nivel de logro del grupo experimental con respecto al grupo de control, corroborándose con el resultado sig. Bilateral cuyo valor es de 0,541 el cual es mayor al margen de error de 0,05. Lo que nos obliga a aceptar la hipótesis nula que manifiesta que no hay diferencias de medias.

TERCERA:

Se ha logrado determinar diferencias significativas de 4 puntos en la escala vigesimal en el nivel de producción de textos escritos en la evaluación de salida a favor del grupo experimental. El cálculo del estadístico paramétrico T de Student arroja un sig. bilateral menor al valor alfa de 0,05; lo que nos permite determinar que el uso del software educativo ha sido eficaz, porque ha permitido cambios en la competencia relacionada con la producción de textos escritos.

CUARTA:

El análisis en el grupo experimental al comparar la evaluación de notas de entrada con las de salida de cada una de las dimensiones producción de textos, arroja que solo en tres de ellas se produjeron diferencias significativas entre la evaluación de entrada con la de salida. Habiendo mejoras sustanciales en *Adecua el texto*, *Organiza y desarrolla ideas*, lo mismo que en *Utiliza convenciones*; sin embargo, no sucede lo mismo con el indicador *Reflexiona y evalúa la forma del texto*, donde la diferencia de salida es apenas 0,53 puntos en la escala vigesimal y que, según el cálculo T de Student, (sig. Bilateral mayor a 0,05) no es significativo.



RECOMENDACIONES

1. Los resultados de la presente investigación, pueden ser utilizados, ampliados o discutidos en otras investigaciones o programas educativos, sobre temas afines que involucren el uso de softwares educativos como Pixton u otros, en el desarrollo de las diferentes competencias comunicativas, digitales y transversales.
2. Resulta importante, concientizar a los docentes en la exploración del software Pixton en el ámbito educacional, como una herramienta didáctica, sugestiva y motivadora para los estudiantes; buscando, principalmente, la mejora de la competencia de producción de textos escritos y las demás competencias comunicativas.
3. Se recomienda a los docentes de tercer grado de secundaria, que incorporen en su programa curricular, el uso del software Pixton, para que los estudiantes desarrollen sus capacidades de producción de textos y desenvolvimiento en entornos virtuales generados por las TIC.
4. Se debe considerar a la motivación como un factor importante en las cuestiones psicopedagógicas. Elaborar cómics usando la herramienta Pixton, teniendo en cuenta situaciones significativas para el estudiante, vinculadas a los elementos que ofrece este software es un ejemplo de este tipo de motivación e interés. Esto servirá para continuar explorando nuevas herramientas afines y atractivas, fomentando así, la producción textual en los estudiantes.

REFERENCIAS

- Arangoitia, M., Fernández, R., & Riveros, N. (2014). Estrategias para el desarrollo de la producción de textos narrativos en estudiantes del segundo grado de secundaria de la institución educativa Max Uhle, del distrito de Villa el Salvador, 2013. In *Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle*.
- Arias Fuentes, D. (2013). La escritura como proceso, como producto y como objetivo didáctico. Tareas pendientes. *Actas CEDELEQ IV*, 33–46. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4736534.pdf>
- Bautista Villalobos, S., & Méndez de Cuellar, M. (2015). Prácticas de lectura y escritura mediadas por las Tics en contextos educativos rurales. *Revista Guillermo de Ockham*, 13(1), 97. <https://doi.org/10.21500/22563202.1692>
- Berenguel Aguilera, I. (2011). Las TIC's y las viñetas: una propuesta didáctica sobre los totalitarismos a través del cómic Maus. *Espiral. Cuadernos Del Profesorado*, 4(8), 42. <https://doi.org/10.25115/ecp.v4i8.924>
- Cabezas, Y. (2018). La historieta en la producción de textos narrativos en estudiantes de secundaria. *Universidad César Vallejo*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/12772>
- Cassany, D., Luna, M., & Sanz, G. (2003). *Enseñar lengua* (9th ed.). Editorial Grao. http://cataleg.ub.edu/record=b1368145~S1*cat
- Ccama Condori, N. R. (2021). *Elaboración de cómics como estrategia reforzadora en la producción de textos narrativos escritos en estudiantes del tercer grado de la I.E.S. Andrés Bello - Tacapisi 2019*. [Universidad Nacional del Altiplano]. <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/14928>
- Chavez Ramos, J. (2012). *Estrategias metodológicas para mejorar los procesos de la producción de textos en los estudiantes del 6° grado de la Institución Educativa N° 54114 del centro poblado de Sacclaya de la provincia de Andahuaylas-2014*. [Universidad Nacional de San Agustín]. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/5249>
- Cuenca, M. J. (2010). *Gramática del texto*. <https://revistas.ucm.es/index.php/CLAC/article/download/43324/41008>
- Cuñarro, L., & Finol, J. E. (2013). Semiótica del cómic: Códigos y convenciones. *Signa*, 22(22), 267–290. <https://doi.org/10.5944/signa.vol22.2013.6353>

- Del Rey Cabero, E. (2013). El cómic como material en el aula de E/LE: Justificación de su uso y recomendaciones para una correcta explotación. *Revista Española de Linguística Aplicada*, 26, 177–196.
- Dueñas Velásquez, A., & León Neva, M. (2018). Usos del cómic como estrategia pedagógica entre 2000 y 2015. In *Photosynthetica* (Vol. 2, Issue 1). Universidad Cooperativa de Colombia.
- Fernandez, M., & Condori, O. (2015). *Estrategia metodológica basada en historietas interactivas para producir textos en estudiantes del sexto grado de educación primaria, Huancavelica*. <http://repositorio.usil.edu.pe/handle/USIL/2138>
- Flórez, M., Aguilar, A., Hernández, Y., Salazar, J., Pinillos, J., & Pérez, C. (2017). Sociedad del conocimiento, las TIC y su influencia en la educación. *Espacios*, 38(35), 39–50.
- Gil Ruiz, P. (2018). Interculturalidad a través de las Tic y el lenguaje del Cómic: Guiones Gráficos con Pixton. *CES Don Bosco*, 0(0), 1–12. [https://eprints.ucm.es/id/eprint/57405/1/paula_gil_ruiz_articulo\(2\).pdf](https://eprints.ucm.es/id/eprint/57405/1/paula_gil_ruiz_articulo(2).pdf)
- Guzmán M. (2011). El cómic como recurso didáctico. *Revista Española Pedagogía Magna*, 122–131. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3628291>
- Hurtado, S., Silva Garcia, Y., & Tique, J. (2013). El cómic como alternativa formativa en aulas de aceleración y conocimientos básicos del IED. Colegio Manuela Beltrán Sede B. *Infancias Imágenes*, 12(2), 94–100. <https://doi.org/10.14483/16579089.5465>
- Marimón Llorca, C. (2008). *Análisis de textos en español. Teoría y Práctica* (U. de Alicante (ed.)).
- Maza, A. (2013). Un acercamiento al cómic: origen, desarrollo y potencialidades. *Perspectivas Docentes*, 50, 12–16.
- Minedu, P. (2015). Rutas de Aprendizaje Versión 2015 VI Ciclo ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas? *Rutas de Aprendizaje*, 1–238. <http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/documentos/Secundaria/Comunicacion-VI.pdf>
- Minedu, P. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica* (M. de E. de Perú (ed.)). <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016.pdf>
- Ministerio de Educación-Perú. (2015). Rutas de Aprendizaje - Versión 2015. In *Rutas de Aprendizaje*.

- Ministerio de Educación. (2015). *Rutas de aprendizaje. Versión 2015. ¿Qué y cómo aprendes nuestros estudiantes? VII Ciclo.*
- Mora, H., & Carranza, C. (2011). *El cómic como herramienta pedagógica en la escuela básica primaria* [Universidad Libre. Facultad de Ciencias de la Educación.]. <https://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/6030>
- Níkleva, D. (2012). La adecuación sociolingüística y sociocultural en alumnos búlgaros del Español como lengua extranjera. *Revista Signos*, 45(80), 322–343. <https://doi.org/10.4067/S0718-09342012000300005>
- Onieva López, J. (2015). El cómic “online” como recurso didáctico en el aula. Webs y aplicaciones para móviles. *Huarte de San Juan . Filología y Didáctica de La Lengua*, 15, 105–127.
- Ortega González, S. (2014). Estética del cómic. *Factótum: Revista de Filosofía*, 11, 1–30.
- Pied, P. I. de E. D. (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-tutorial-pixton.pdf>
- R. Hernandez, C. F. (2014). Metodología de la investigación. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9, pp. 1689–1699).
- RAE. (2021). *Diccionario de la lengua española*. Real Academia Española. <https://dle.rae.es/historieta>
- Rodríguez Muñoz, F., & Ridaio Rodrigo, S. (2013). Los signos de puntuación en español: cuestiones de uso y errores frecuentes. *Boletín de Filología*, 48(1), 147–169. <https://doi.org/10.4067/s0718-93032013000100007>
- Sanchez, B. (2021). El cómic como estrategia didáctica para desarrollar la competencia escribe diversos tipos de textos narrativos [Universidad Nacional de Trujillo]. In *Biblioteca de Educación y Ciencias de la Comunicación*. [https://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/17116/SANCHEZ ALVARADO BLADIMIRO.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/17116/SANCHEZ%20ALVARADO%20BLADIMIRO.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Sierra Perilla, J. A. (2019). La historieta digital como estrategia virtual para el desarrollo de la competencia narrativa literaria [Universidad EAN Colombia]. In *Repositorio digital: Universidad EAN*. <http://repository.ean.edu.co/handle/10882/9623>

Valle, T., Schlaefli, S., Molina, P., & Rivas, S. (2014). El noveno arte en el aula de ELE: el cómic como recurso en la enseñanza y el aprendizaje de idiomas. *Actas de Las VI Jornadas de Formación Para Profesores de ELE En Chipre*, 6–13.

Yana, A., & Quispe, P. (2018). La historieta como recurso de aprendizaje para la producción de textos narrativos en los estudiantes del primer grado de la I.E.S. “Industrial 32” de la ciudad de Puno, 2016. *Tesis*, 105. http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/12303/Yana_Aydee_Quispe_Patricia.pdf?sequence=1&isAllowed=y



ANEXOS



Anexo 01: Instrumentos.

a) Ficha de observación: Rúbrica. Formato de evaluación para *Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.*

Dimensiones	Logro Destacado (5)	Logro Esperado (4)	Proceso (3)	Inicio (2)	Previo al inicio (1)	Puntaje
Adecuación	La historieta refleja con gran claridad, el propósito, el destinatario, el tipo de texto, género discursivo y registro lingüístico.	La historieta refleja con claridad el propósito, el destinatario y el tipo de texto.	La historieta refleja con escasa claridad el propósito, el destinatario y el tipo de texto.	La historieta no refleja con claridad el propósito, el destinatario y el tipo de texto.	La historieta no presenta propósito, destinatario ni textos.	5
Organización y Desarrollo	La historieta presenta diálogos que guardan unidad temática y se han utilizado los conectores pertinentes, cuidando la claridad del texto y respeta estructura gramatical.	La historieta presenta diálogos que guardan unidad temática y se han utilizado algunos conectores pertinentes sin atender contra la claridad del texto y estructura gramatical.	La historieta presenta diálogos que guardan unidad temática y no se han utilizado los conectores pertinentes sin atender contra la claridad del texto y estructura gramatical.	La historieta presenta diálogos que no guardan unidad temática y no se han utilizado conectores pertinentes, lo que no permite claridad del texto y estructura gramatical.	La historieta no presenta un tema, ni textos ni estructura gramatical	5
Uso de convenciones del lenguaje escrito	La historieta presenta el uso adecuado de las reglas ortográficas y gramaticales, otorgándole sentido al mensaje.	La historieta presenta en la mayor parte de los diálogos, el uso adecuado de las reglas ortográficas y gramaticales, alterando algunas veces el sentido del mensaje.	La historieta presenta en pocos diálogos, el uso adecuado de las reglas ortográficas y gramaticales, alterando muchas veces el sentido del mensaje.	La historieta no presenta el uso adecuado de las reglas ortográficas y gramaticales, alterando en su totalidad, el sentido del mensaje.	La historieta no usa las reglas ortográficas y gramaticales.	5
Revisión y Evaluación	La historieta evidencia una evaluación sobre la adecuación, coherencia y la corrección del contenido del texto.	La historieta evidencia una evaluación sobre la adecuación y coherencia, pero no ha considerado la corrección del contenido del texto.	La historieta evidencia una evaluación solo sobre la adecuación del texto.	La historieta no evidencia una evaluación solo sobre la adecuación ni coherencia del texto.	La historieta no permite evaluar los textos.	5
					Puntaje final	20

b) **Examen:** Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.

Nombres y Apellidos: _____ **Grado:** _____ **Sección:** _____

1. Planifica tu historieta, respondiendo a las siguientes preguntas: (Adecuación)

¿PARA QUIÉN ESTARÁ DIRIGIDO?	
¿PARA QUÉ VOY A REALIZAR MI HISTORIETA?	¿QUÉ FORMATO UTILIZARÉ PARA PRESENTAR LA HISTORIA?
¿SOBRE QUÉ HISTORIA ESCRIBIRÉ?	
¿CÓMO INICIA LA HISTORIA? N° de viñetas:	¿CUÁL ES EL CONFLICTO DE LA HISTORIA? N° de viñetas:
¿CUÁL ES EL FINAL DE LA HISTORIA? N° de viñetas:	

2. Organizo las ideas de mi texto

(Organización y Desarrollo)

<p>Inicio</p> <p>Organiza las ideas de la Presentación o primera parte de la historieta:</p> <p><i>¿Dónde ocurre la historia?</i></p> <p><i>¿Cuándo ocurre?</i></p> <p><i>¿Quiénes son los personajes?</i></p>	
<p>Desarrollo</p> <p>Organiza las ideas que presentarás en desarrollo de tu historieta:</p> <p><i>¿Qué ocurre?</i></p> <p><i>¿Cuál es el clímax, nudo o situación problemática que ocurre en tu historia?</i></p> <p><i>¿Cómo reaccionan los personajes?</i></p>	
<p>Desenlace o Final</p> <p><i>¿Cómo se resuelve el problema o conflicto de la historieta?</i></p>	

3. Utiliza convenciones del lenguaje escrito en nuestra historieta.

(Uso de convenciones del lenguaje escrito).

Elabora y redacta tu historieta según lo planificado.

Cartucho: _____

1.

2.

3.

4.

Cartucho: _____

Cartucho: _____

5.

6.

Cartucho: _____

7.

8.

Cartucho: _____

9.

10.

Cartucho: _____

11.

12.

(Revisión y Evaluación)

4. Reflexionamos y evaluamos la forma, el contenido y contexto de la historieta.

Respondemos a las siguientes preguntas para evaluar nuestra historieta:

¿Las ideas, acciones y tareas específicas que desarrollo a lo largo de mi texto responden a mi propósito, destinatario y registro?

¿Por qué fue útil seguir todos los procesos de escritura de tu historieta, planificación, textualización y revisión, para tener la versión final de tu texto?

¿Las imágenes y diálogos son adecuados al público destinatario? Explica.

Marca Sí o No, según las características de tu historieta:

Características	Sí	No	Comentario
Mi historieta responde a la situación comunicativa, considera el propósito, el destinatario, el tipo de texto y registro.			
Mi historieta responde a la estructura de un texto narrativo: introducción, nudo, desenlace			
Uso adecuadamente los recursos ortográficos y gramaticales			
Las ideas de mi historieta son claras, coherentes y cohesionadas.			
Uso un vocabulario variado.			

Anexo 02: Formato para validación de instrumento.

Respetado Juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento rúbrica que medir la variable *Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna* la cual hace parte de la investigación USO DEL SOFTWARE PIXTON Y SU INFLUENCIA EN LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS ESCRITOS DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DE AREQUIPA.

La evaluación de los instrumentos es de gran relevancia para lograr que sean válidos y que los resultados obtenidos a partir de éstos sean utilizados eficientemente en el área de la investigación educativa.

Agradecemos su valiosa colaboración.

Lo siguiente son los indicadores para calificar cada uno de los ítems según corresponda:

CATEGORÍA	CALIFICACIÓN	INDICADOR
SUFICIENCIA Los ítems que pertenecen a una misma dimensión bastan para obtener la medición de ésta.	1. No cumple con el criterio	Los ítems no son suficientes para medir la dimensión
	2. Bajo Nivel	Los ítems miden algún aspecto de la dimensión, pero no corresponden con la dimensión total
	3. Moderado nivel	Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión completamente.
	4. Alto nivel	Los ítems son suficientes
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o el orden de las mismas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. No cumple con el criterio	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión.
	3. Moderado nivel	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que está midiendo.
	4. Alto nivel	El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Anexo 03: Validación de instrumentos por expertos

Juez N° 01:

Aspectos específicos

Variable: Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.

Instrumento: Rúbrica

Dimensiones	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
Adecuación	1	4	3	4	4	Ninguna
	2	4	4	4	4	Ninguna
	3	4	4	4	4	Ninguna
	4	4	4	4	4	Ninguna
	5	4	4	4	4	Ninguna
Organización y Desarrollo	6	4	4	4	4	Ninguna
	7	4	4	4	4	Ninguna
	8	4	4	4	4	Ninguna
	9	4	4	4	4	Ninguna
Uso de convenciones del lenguaje escrito	10	4	4	4	4	Ninguna
	11	4	4	4	4	Ninguna
	12	4	4	4	4	Ninguna
	13	4	4	4	4	Ninguna
	14	4	4	4	4	Ninguna
Revisión y Evaluación	15	4	4	4	4	Ninguna
	16	4	4	4	4	Ninguna
	17	4	4	4	4	Ninguna
	18	4	4	4	4	Ninguna
	19	4	4	4	4	Ninguna
	20	4	4	4	4	Ninguna

ASPECTOS GENERALES

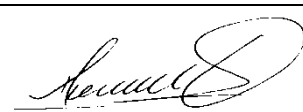
Aspecto	Sí	No	Observaciones
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario	X		
Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación	X		
Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial	X		
El número de ítems es suficiente para recoger la información.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

Observaciones que no han sido consideradas en este formato

VALIDEZ

Aplicable (X) No Aplicable () Aplicable atendiendo a las observaciones ()

Instrumento validado por: Mag. Félix Mamani Quispe

Teléfono:	968222767	 Firma DNI N° 29256812
Correo electrónico:	Felix_argos@hotmail.com	

enlinea.sunedu.gob.pe

REGISTRO NACIONAL DE
GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

Aplicativo Guía

Resultado

GRADUADO	GRADO O TÍTULO	INSTITUCIÓN
MAMANI QUISPE, FELIX DNI 29256812	BACHILLER EN EDUCACION Fecha de diploma: 10/02/1995 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTIN DE AREQUIPA PERU
MAMANI QUISPE, FELIX DNI 29256812	LICENCIADO EN EDUCACION LENGUA, LITERATURA Y FILOSOFIA, Fecha de diploma: 08/09/1995 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTIN DE AREQUIPA PERU
MAMANI QUISPE, FELIX DNI 29256812	MAGISTER EN DOCENCIA UNIVERSITARIA E INVESTIGACIÓN PEGAGÓGICA Fecha de diploma: 04/09/13 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD SAN PEDRO PERU



Juez N° 02:

Aspectos específicos

Variable: Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.

Instrumento: Rúbrica

Dimensiones	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
Adecuación	1	4	3	4	4	Ninguna
	2	4	3	4	4	Ninguna
	3	4	3	4	4	Ninguna
	4	4	4	4	4	Ninguna
	5	4	4	4	4	Ninguna
Organización y Desarrollo	6	4	4	4	4	Ninguna
	7	3	4	4	4	Ninguna
	8	3	3	3	3	Ninguna
	9	4	4	4	4	Ninguna
	10	4	4	4	4	Ninguna
Uso de convenciones del lenguaje escrito	11	4	4	4	4	Ninguna
	12	4	4	4	4	Ninguna
	13	4	4	4	4	Ninguna
	14	4	4	4	4	Ninguna
	15	4	4	4	4	Ninguna
Revisión y Evaluación	16	4	4	4	4	Ninguna
	17	4	4	4	4	Ninguna
	18	4	4	4	4	Ninguna
	19	4	4	4	4	Ninguna
	20	4	4	4	4	Ninguna

ASPECTOS GENERALES

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

CONSIDERACIONES FINALES

(favor agregar observaciones que no han sido consideradas en este formato)

VALIDEZ

Aplicable () No Aplicable () Aplicable atendiendo a las observaciones ()

Instrumento validado por:

Mg. Sugey Milagros Corrales Sarmiento

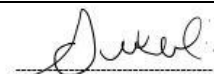
Teléfono:

950299220

Correo electrónico:

milacorrales17@gmail.com

Firma



enlinea.sunedu.gob.pe

REGISTRO NACIONAL DE **GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES**

CORRALES SARMIENTO, SUGEY MILAGROS DNI 41288848	LICENCIADO EN EDUCACION SECUNDARIA. ESPECIALIDAD: LENGUA, LITERATURA Y FILOSOFIA LENGUA, LITERATURA Y FILOSOFIA Fecha de diploma: 07/12/2006 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD CATOLICA DE SANTA MARIA PERU
CORRALES SARMIENTO, SUGEY MILAGROS DNI 41288848	BACHILLER EN LITERATURA Y LINGUISTICA Fecha de diploma: 12/03/2004 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTIN DE AREQUIPA PERU
CORRALES SARMIENTO, SUGEY MILAGROS DNI 41288848	LICENCIADO EN LITERATURA Y LINGUISTICA Fecha de diploma: 17/12/2004 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTIN DE AREQUIPA PERU
CORRALES SARMIENTO, SUGEY MILAGROS DNI 41288848	BACHILLER EN CIENCIAS DE LA EDUCACION Fecha de diploma: 04/10/2006 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD CATOLICA DE SANTA MARIA PERU
CORRALES SARMIENTO, SUGEY MILAGROS DNI 41288848	LICENCIADA EN EDUCACION SECUNDARIA LENGUA, LITERATURA Y FILOSOFIA Fecha de diploma: 07/12/2006 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD CATOLICA DE SANTA MARIA PERU
CORRALES SARMIENTO, SUGEY MILAGROS DNI 41288848	MAESTRA EN CIENCIAS: EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN EDUCACIÓN SUPERIOR Fecha de diploma: 31/01/14 Modalidad de estudios: PRESENCIAL	UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTIN DE AREQUIPA PERU



Juez N° 03:

Aspectos específicos

Variable: Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.

Instrumento: Rúbrica

Dimensiones	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
Adecuación	1	3	4	3	4	NINGUNA
	2	4	4	3	4	NINGUNA
	3	3	4	4	4	NINGUNA
	4	4	4	3	4	NINGUNA
	5	3	4	3	4	NINGUNA
Organización y Desarrollo	6	4	3	4	4	NINGUNA
	7	3	3	3	4	NINGUNA
	8	3	3	4	3	NINGUNA
	9	4	4	3	3	NINGUNA
	10	4	3	4	3	NINGUNA
Uso de convenciones del lenguaje escrito	11	3	4	4	3	NINGUNA
	12	4	3	3	4	NINGUNA
	13	3	4	4	3	NINGUNA
	14	4	3	3	3	NINGUNA
	15	4	4	4	4	NINGUNA
Revisión y Evaluación	16	4	3	3	4	NINGUNA
	17	3	4	4	3	NINGUNA
	18	4	4	4	4	NINGUNA
	19	3	4	4	3	NINGUNA
	20	3	4	3	4	NINGUNA

ASPECTOS GENERALES

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

CONSIDERACIONES FINALES

(favor agregar observaciones que no han sido consideradas en este formato)

VALIDEZ

Aplicable (X) No Aplicable () Aplicable atendiendo a las observaciones ()

Instrumento validado por: ROSARIO IRMA BUTRON ORTIZ

Teléfono:	965824977	 MG. ROSARIO I. BUTRÓN ORTIZ CM. 1029611556 Firma DNI 29611556
Correo electrónico:	robuor.7@gmail.com	

REGISTRO NACIONAL DE
GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

📄 Aplicativo

☰ Guía



Resultado

GRADUADO	GRADO O TÍTULO	INSTITUCIÓN
BUTRON ROSARIO IRMA DNI 29611556	BACHILLER EN EDUCACION Fecha de diploma: 30/01/98 Modalidad de estudios: PRESENCIAL	UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTIN DE AREQUIPA PERU
BUTRON ROSARIO IRMA DNI 29611556	LICENCIADA EN EDUCACION LENGUA, LITERATURA Y FILOSOFIA Fecha de diploma: 29/01/99 Modalidad de estudios: PRESENCIAL	UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTIN DE AREQUIPA PERU
BUTRON ROSARIO IRMA DNI 29611556	MAESTRO/MAGISTER EN GESTIÓN EDUCATIVA Y ACREDITACIÓN DE LA CALIDAD Fecha de diploma: 01/03/16 Modalidad de estudios: PRESENCIAL	UNIVERSIDAD SAN PEDRO PERU
BUTRON ROSARIO IRMA DNI 29611556	SEGUNDA ESPECIALIDAD CON MENCIÓN EN EDUCACIÓN INICIAL Fecha de diploma: 17/05/19 Modalidad de estudios: SEMI PRESENCIAL	UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTIN DE AREQUIPA PERU



Anexo 04: Sesiones con metodología convencional

SESIÓN DE APRENDIZAJE 1 "Nos acercamos al mundo de la historieta"

I. INFORMACIÓN GENERAL:

1.	I.E.		4	DURACIÓN	80"
2	ÁREA	COMUNICACIÓN	5	FECHA	
3	GRADO Y SECCIÓN	TERCERO	6	DOCENTE	

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Lee diversos tipos de textos en su lengua materna.	Obtiene información del texto oral escrito. Infiere e interpreta información del texto oral. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito.	Identifica Información explícita, relevante y complementaria seleccionando datos específicos y detalles en la historieta. Deduce el propósito de la historieta con profundidad temática. Explica el tema, las ideas, la efectividad de los argumentos de una historieta comparándolo con el contexto sociocultural.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

INICIO (10 minutos)

- El docente saluda y recuerda las normas de convivencia
- El docente entrega a cada estudiante un ejemplo de historieta.
- El docente pregunta: ¿Presenta un tipo de estructura determinada?
- Los estudiantes deducen y comentan.

DESARROLLO (40 minutos)

- Se proporciona la lectura "Tú puedes ser el culpable" a los estudiantes.
- El docente pide observar solo los dibujos y el título y que deduzcan sobre qué tema tratará.





- El docente pide que lean los diálogos de la historieta, luego entrega actividades:
- 1) ¿Cuál es el propósito de esta historieta?
- 2) ¿has presenciado, oído o vivido un caso similar?, ¿cómo te sientes con respecto a ello?
- El docente establece un tiempo para participar con las respuestas a las preguntas.
- Se plantea luego la siguiente pregunta:
¿Te gustó la historieta?, ¿Qué recursos utiliza la historieta?
- A partir de la opinión de los estudiantes se trata de definir la historieta.
- Se genera una lluvia de ideas para establecer las ideas previas que tienen sobre la historieta.
- El docente comparte un video sobre la historia de la historieta. Luego los estudiantes la definen y conocen su importancia.

La historieta

Es una serie de dibujos que constituye un relato cómico, dramático, fantástico, etc., con texto o sin él.

- ✓ Es de carácter narrativo: tiene un **narrador** y la historia se relata a través de **viñetas**.
- ✓ Utiliza un lenguaje visual (**imágenes**) que pueden o no acompañarse de **texto**.
- ✓ Cumple la finalidad de **entretener**.

- Al anotar las ideas importantes crean un organizador visual en sus cuadernos.

CIERRE (10 minutos)

Los estudiantes responden preguntas en forma escrita: ¿Qué aprendí? ¿Cómo aprendí?

V. EVALUACIÓN

La evaluación será formativa. El docente a través de una guía de observación, recoge las dificultades y logros de los estudiantes en la comprensión de este texto, del análisis de la estructura y de los elementos de la historieta y de qué manera han interpretado el propósito, las ideas y la temática del texto.

VI. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR

Recursos: PC, celulares, imágenes, copias, video, aplicativo Google Meet, Whatsapp.

SESIÓN DE APRENDIZAJE 2

“Identificamos los elementos de la historieta”

I. INFORMACIÓN GENERAL:

1.	I.E.		4	DURACIÓN	80"
2	ÁREA	COMUNICACIÓN	5	FECHA	
3	GRADO Y SECCIÓN	TERCERO	6	DOCENTE	

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Lee diversos tipos de textos en su lengua materna.	Recupera información de diversos textos escritos.	Identifica Información explícita, relevante y complementaria seleccionando datos específicos y detalles en la historieta.
	Infiere el significado de los textos escritos.	Deduce el propósito de la historieta con profundidad temática.
	Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de los textos escritos.	Opina sobre el contenido, el tema, las ideas, la efectividad de los argumentos de una historieta comparándolo con el contexto sociocultural.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

INICIO (10 minutos)

- El docente comparte una viñeta de una historieta cómica.



- El docente pregunta: ¿de qué trata la historieta? ¿Qué elementos ha utilizado el autor para contar la situación? ¿Quiénes son los personajes? ¿Qué es lo sorprendente o divertido de la escena?

- Los estudiantes leen y responden las preguntas de manera oral.

DESARROLLO (65 minutos)

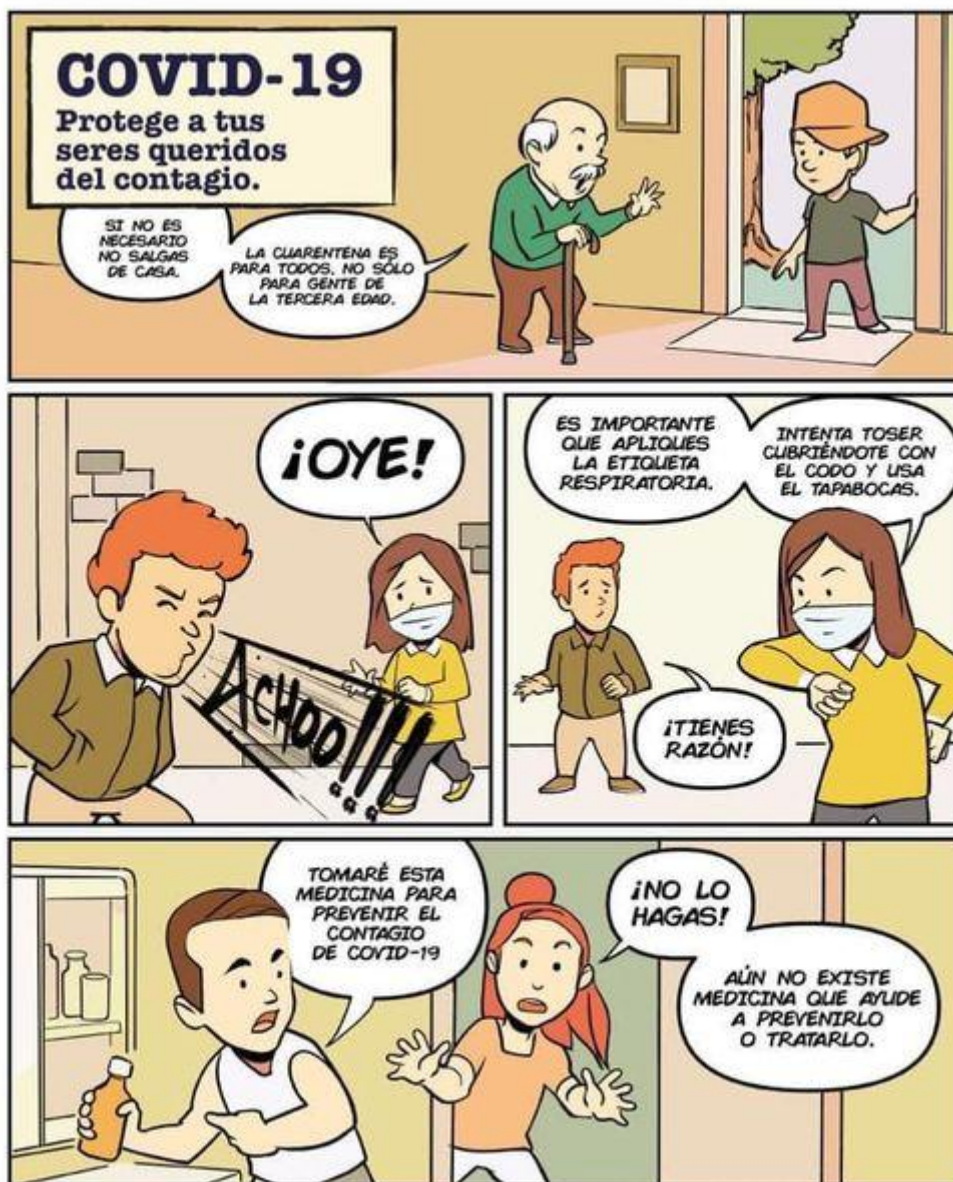
- Luego de revisar la viñeta el profesor vuelve a preguntar a los estudiantes, qué utilidad tendrán estos recursos que se emplean en la historieta.

- Los estudiantes comentan intentando responder la pregunta reconociendo y deduciendo los elementos de la historieta.

- El profesor les indica los elementos de la historieta.

VINETAS	GLOBOS	CARTELAS	ONOMATOPEYAS	FIGURAS CINÉTICAS
Es el <u>espacio</u> en el que se colocan a los <u>personajes</u> de la historieta. Generalmente es un <u>recuadro</u> .	Es el espacio donde se escribe lo que <u>dicen</u> o piensan los personajes. Tiene un <u>rabillo</u> que señala al que habla.	Es aquello que dice el <u>narrador</u> y que apoya al desarrollo de la historia. Este texto va escrito en un <u>rectángulo</u> en la parte superior de la viñeta.	Es la representación del <u>sonido</u> . Ej.: ¡BOOM!, ¡SPLASH!	Son <u>gráficos</u> que se utilizan para dar la sensación de <u>movimiento</u> a los personajes y los diferentes objetos.

-El profesor envía una nueva historieta en la que los estudiantes identifican los elementos y explican por qué cumplen esas funciones.



Source: 'Coronavirus disease (COVID-19) advice for the public' World Health Organization.



CIERRE (5 minutos)

Los estudiantes responden preguntas en forma escrita: ¿Qué aprendí? ¿Cómo aprendí?

V. EVALUACIÓN

La evaluación será formativa. El docente a través de una guía de observación, recoge las dificultades y logros de los estudiantes en la comprensión de este texto, del análisis de la estructura y de los elementos de la historieta y de qué manera han interpretado el propósito, las ideas y la temática del texto.

VI. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR

Recursos: PC, celulares, imágenes, aplicativo Google Meet, Whatsapp.

SESIÓN DE APRENDIZAJE 3
“Estamos listos para planificar nuestra historieta”

I. INFORMACIÓN GENERAL:

1.	I.E.		4	DURACIÓN	80"
2	ÁREA	COMUNICACIÓN	5	FECHA	
3	GRADO Y SECCIÓN	TERCERO	6	DOCENTE	

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.	Adecúa el texto a la situación comunicativa.	Adecúa el texto a la situación comunicativa considerando el propósito comunicativo, el tipo textual y las características del género discursivo, así como el formato y el soporte de la historieta.
	Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	Elige estratégicamente el registro formal o informal adaptándose a los destinatarios y seleccionando fuentes de información complementaria y divergente.
	Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.	Escribe su historieta de forma coherente y cohesionada.
	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito.	Ordena las ideas en torno a un tema, las jerarquiza en subtemas e ideas principales, y las desarrolla para contrargumentar o precisar la información sin digresiones o vacíos.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

INICIO (10 minutos)
<ul style="list-style-type: none"> - El docente recuerda las normas de convivencia. - Invita a los estudiantes a compartir sus experiencias en la nueva normalidad. - El profesor recuerda las medidas de prevención.
DESARROLLO (60 minutos)
<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes leen las siguientes frases. <ul style="list-style-type: none"> o “Yo quiero salir a jugar con mis amigos como antes” o “Es aburrido no ir al cine ni festejar los cumpleaños de mis amigos” o “La pandemia es una mentira para mantenernos obedientes” - El docente invita a comentar sobre las frases, pregunta si están de acuerdo con lo que dicen o por qué creen que hay personas que hablan así. - Los estudiantes expresan sus opiniones acerca de las frases que han recibido. - El docente pregunta si conocen otras situaciones similares. - El docente realiza una reflexión acerca de la importancia de considerar las nuevas actitudes personales y sociales dentro de la “nueva normalidad” y explica la actividad a realizar: “Creando una historieta”, que consiste en plasmar, en una historieta, una experiencia en esta nueva normalidad. - El docente hace énfasis en que la historia debe presentar un CONFLICTO, por ello pide a los estudiantes que piensen en un problema que le suceda a alguien (personaje). - El docente presentará y explicará antes de realizar la planificación, los criterios e indicadores que los estudiantes deberán tomar en cuenta para la elaboración de sus historietas, para ello presenta una rúbrica.

Dimensiones	Logro Destacado (5)	Logro Esperado (4)	Proceso (3)	Inicio (2)	Previo al inicio (1)	Puntaje
Adecuación	La historieta refleja con gran claridad el propósito, el destinatario, el tipo de texto, género discursivo y registro lingüístico.	La historieta refleja con claridad el propósito, el destinatario y el tipo de texto.	La historieta refleja con poca claridad el propósito, el destinatario y el tipo de texto.	La historieta no refleja con claridad el propósito, el destinatario y el tipo de texto.	La historieta no presenta propósito, destinatario ni textos.	5
Organización y Desarrollo	La historieta presenta diálogos que guardan unidad temática y se han utilizado los conectores pertinentes, cuidando la claridad del texto y respetando estructura gramatical.	La historieta presenta diálogos que guardan unidad temática y se han utilizado algunos conectores pertinentes sin atentar contra la claridad del texto y estructura gramatical.	La historieta presenta diálogos que guardan unidad temática y no se han utilizado los conectores pertinentes sin atentar contra la claridad del texto y estructura gramatical.	La historieta presenta diálogos que no guardan unidad temática y no se han utilizado conectores pertinentes, lo que no permite claridad del texto y estructura gramatical.	La historieta no presenta un tema, ni textos ni estructura gramatical.	5
Uso de convenciones del lenguaje escrito	La historieta presenta el uso adecuado de las reglas ortográficas y gramaticales, otorgándole sentido al mensaje.	La historieta presenta en la mayor parte de los diálogos, el uso adecuado de las reglas ortográficas y gramaticales, alterando algunas veces el sentido del mensaje.	La historieta presenta en pocos diálogos, el uso adecuado de las reglas ortográficas y gramaticales, alterando muchas veces el sentido del mensaje.	La historieta no presenta el uso adecuado de las reglas ortográficas y gramaticales, alterando en su totalidad, el sentido del mensaje.	La historieta no usa las reglas ortográficas y gramaticales.	5
Revisión y Evaluación	La historieta evidencia una evaluación sobre la adecuación, coherencia y la corrección del contenido del texto.	La historieta evidencia una evaluación sobre la adecuación y coherencia, pero no ha considerado la corrección del contenido del texto.	La historieta evidencia una evaluación solo sobre la adecuación del texto.	La historieta no evidencia una evaluación solo sobre la adecuación ni coherencia del texto.	La historieta no permite evaluar los textos.	5
Puntaje final						20

- El docente entrega la ficha que ayudará a organizar el trabajo y da un tiempo.
- Los estudiantes organizan su historieta mediante la ficha de planificación. La ficha puede ser llenada según el orden por conveniente: determinando el destinatario, los personajes, el propósito, la idea general, etc. Este momento es importante pues se establece la creación inicial.



- Pueden empezar por los personajes planteándose preguntas como: ¿Qué edad tendrá mi personaje?, ¿será mujer u hombre?, ¿cómo será su entorno?, ¿cuáles serán sus gustos y sueños?, ¿qué problema vivirá en relación a su identidad?...
- El docente da un tiempo para que releen la planificación realizada y se organicen en la elaboración de un primer boceto. Sugiere que realicen un guion con la secuencia de la historia y que consideren las características de cada viñeta y contenido del dibujo (plano y ángulo, onomatopeyas, uso de cartelas, globos y figura cinéticas etc.) empleando el lápiz.
- El docente monitorea a los estudiantes en el desarrollo de sus apuntes y da las respectivas sugerencias
- Los estudiantes proceden a dibujar la secuencia de la historieta utilizando hojas bond y lápiz.
- El docente pregunta: ¿Qué palabras me ayudaron a enlazar las ideas entre una y otra viñeta en forma secuencial y temporal?

CIERRE (10 minutos)

- El docente pregunta: ¿en qué proceso de la producción te encuentras?, ¿consideras que tu historieta toma en cuenta un conflicto que llame la atención y motive al lector?

IV. TAREA PARA REALIZAR EN CASA

El docente debe motivar y asegurarse que todas las historietas estén elaboradas, para ello puede realizar el reforzamiento de nivelación.

V. EVALUACIÓN

En esta sesión la evaluación será formativa, para ello se plantea trabajar a partir de la siguiente rúbrica que se debe proporcionar al estudiante para que pueda elaborar su historieta.

VI. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR

Recursos: PC, celulares, imágenes, aplicativo Google Meet, Whatsapp.

SESIÓN DE APRENDIZAJE 4
"Elaboramos nuestra historieta"

I. INFORMACIÓN GENERAL:

1.	I.E.		4	DURACIÓN	80"
2	ÁREA	COMUNICACIÓN	5	FECHA	
3	GRADO Y SECCIÓN	TERCERO	6	DOCENTE	

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.	Adecúa el texto a la situación comunicativa.	Escribe su historieta de forma coherente y cohesionada.
	Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	Ordena las ideas en torno a un tema, las jerarquiza en subtemas e ideas principales, y las desarrolla para contrargumentar o precisar la información sin digresiones o vacíos.
	Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.	Establece diversas relaciones lógicas entre las ideas a través del uso preciso de referentes, conectores y otros marcadores textuales. Incorpora de forma pertinente vocabulario que incluye sinónimos y términos especializados.
	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito.	Utiliza recursos gramaticales y ortográficos (por ejemplo, tiempos verbales) que contribuyen al sentido de su historieta.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

INICIO (10 minutos)			
<p>- El docente recuerda las normas de convivencia para la realización de la clase.</p> <p>- El docente entrega una ficha personal y les pide llenar con sinceridad teniendo en cuenta la relectura de la planificación de la historieta. Si hay elementos que aún no han sido completados en la planificación (por ejemplo, el final de la historieta, se puede reflexionar en una propuesta para ello).</p>			
Nombre de la historieta:	Lo que más me agrada	Lo que menos me agrada	¿Cómo o en qué podría mejorar?
Personaje			
Inicio			
Conflicto			
<p>- El docente manifiesta que es importante realizar este proceso porque el producto está en plena elaboración y pueden surgir modificaciones.</p> <p>El docente plantea el propósito de la sesión: textualizar sus historietas, considerando el instrumento de evaluación propuesto para su realización.</p>			
DESARROLLO (40 minutos)			
<p>- El propósito es que el docente enfatice en la estructura de la historieta y la mencione como un texto literario que deriva de una necesidad de expresión y que pasa por las fases de producción. Asimismo, hace recordar la estructura del texto narrativo para la elaboración de la historia: Inicio, nudo y desenlace. Les pide revisar juntos los criterios de evaluación de la rúbrica que se propone para evaluar este producto. Se les explica cada uno de los criterios a tomar en cuenta (El docente puede ajustar la rúbrica y proponer otros criterios que la complementen según las necesidades de evaluación de los estudiantes).</p> <p>- Los estudiantes realizan preguntas para despejar sus dudas.</p> <p>- El docente establece un tiempo designado a revisar la planificación de la historieta siguiendo la secuencia de acciones y haciendo énfasis en el conflicto y su posible resolución para hacer ajustes que se ciñan a los criterios que se pretende evaluar. Asimismo, puede modificar la caracterización de algún personaje.</p> <p>- Los estudiantes comentan e insertan modificaciones a sus historietas.</p> <p>- Los estudiantes realizan su historieta que deben tener 6 viñetas como mínimo y máximo de 10 viñetas.</p>			

-El docente y verifica los trabajos, dando aportes y sugerencias, valorando su esfuerzo y creatividad.

CIERRE (10 minutos)

- El docente concluye revisando y felicitando el trabajo.

IV. TAREA PARA REALIZAR EN CASA

Si se requiere, el docente realiza el reforzamiento pedagógico de nivelación a los estudiantes con dificultades o en su caso darles una hora adicional para terminar su trabajo de textualización.

V. EVALUACIÓN

En esta sesión la evaluación será formativa, para ello se plantea trabajar a partir de la siguiente rúbrica que se debe proporcionar al estudiante para que pueda elaborar su historieta.

VI. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR

Recursos: PC, celulares, imágenes, aplicativo Google Meet, Whatsapp.

SESIÓN DE APRENDIZAJE 5

“Revisamos y presentamos nuestra producción de la historieta”

I. INFORMACIÓN GENERAL:

1.	I.E.		4	DURACIÓN	80"
2	ÁREA	COMUNICACIÓN	5	FECHA	
3	GRADO Y SECCIÓN	TERCERO	6	DOCENTE	

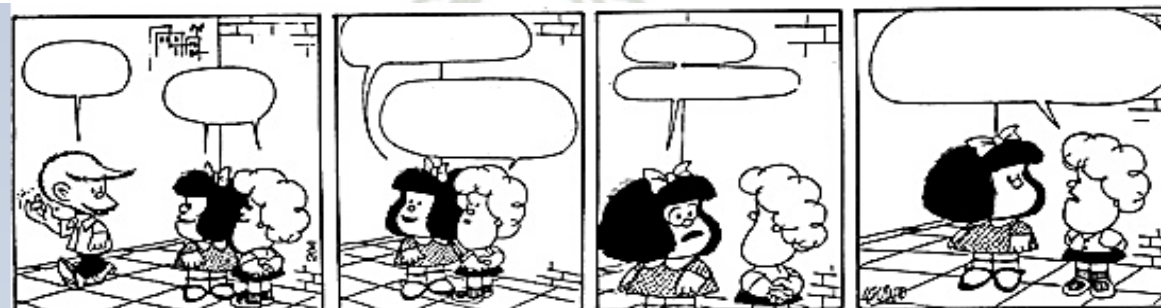
II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.	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 el contexto del texto escrito.	Evalúa de manera permanente el texto determinando si se ajusta a la situación comunicativa; si existen contradicciones, digresiones o vacíos que afectan la coherencia entre las Ideas; o si el uso preciso de conectores y referentes asegura la cohesión entre estas.
		Determina la eficacia de los recursos ortográficos y tildación utilizados, así como la pertinencia del vocabulario y de los términos especializados para mejorar el texto y garantizar su sentido.
		Evalúa el modo en modo el lenguaje refuerza o sugiere sentidos en su texto y produce efectos en los lectores considerando su propósito al momento de escribirlo.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

INICIO (10 minutos)

- El docente comparte la historieta incompleta y, aparte, los diálogos que los estudiantes tendrán que ubicar en los globos.
- El docente establece indicaciones para la dinámica “Completando diálogos”.



¿ES DE GRAN ACEPTACIÓN EN EUROPA?


¿Y ÉSO? ¿A QUÉ VIENE?





A QUE NADA ES BUENO SI NO ES DE GRAN ACEPTACIÓN EN EUROPA Y ESTADOS UNIDOS

ESTE FELIPE ES MUY BUENO ¿NO?

ADIÓS FELIPE

ADIÓS CHICAS



- El docente pregunta: ¿hay error ortográfico en alguna palabra de la historieta?
Los estudiantes participan dando sus respuestas y, a partir de estas, les explica que el propósito de la sesión es revisar sus historietas utilizando los criterios establecidos

DESARROLLO (70 minutos)

- El docente pide que releen el texto y pregunta: ¿Qué pasos debo realizar para utilizar correctamente las tildes?
- Los estudiantes dan sus posibles opciones y son registradas.
- El docente comparte viñetas en las que subraya la palabra “qué” y “que”
- Los estudiantes observan las imágenes.
- El docente pregunta: ¿A qué se debe que la palabra “qué” se tilde en la primera viñeta, pero no en la segunda?
- Los estudiantes responden voluntariamente a las preguntas del docente.
- Luego, les pide verificar si lo planificado se ajusta a lo planteado en la planificación de su historieta, si guarda con el tema, si hay contradicciones en las oraciones elaboradas, si tiene claridad entre otros y si las palabras están correctamente tildadas para lo cual utilizan sus apuntes sobre la tildación o el profesor les recuerda las reglas.
- Al finalizar el profesor solicita que los estudiantes compartan en su grupo de trabajo virtual sus historietas.
- Todos los estudiantes comparten sus trabajos. También leen la de sus demás compañeros.

CIERRE (10 minutos)

- El docente evalúa el trabajo de las historietas con la lista de cotejo y felicita a los estudiantes por su producción.

IV. TAREA PARA REALIZAR EN CASA

Ninguna

V. EVALUACIÓN

El profesor revisa la historieta con la rúbrica proporcionada en las sesiones.

VI. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR

Recursos: PC, celulares, imágenes, aplicativo Google Meet, Whatsapp.



Anexo 05: Cartas de autorización



Universidad Católica
de Santa María

EPG | ESCUELA DE
POSTGRADO
Universidad Católica de Santa María

« En la Ciencia y en la Fe está nuestra Fortaleza para mayor Gloria de Dios»

Arequipa, 29 de noviembre del 2021

Oficio N° 217-EPG-2021

Señor Lic.
HERMÓGENES RAÚL HUARACHA CATASI
Director de la Institución Educativa
Francisco García Calderón
Ciudad.-

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted para presentarle a los **bachilleres Mariela Rocío Pampa Mamani, Silvia Lidia Quispe Ramos y Jorge Luis Condorcallo Ccama**, estudiantes de la Maestría en Educación con mención en Gestión de los Entornos Virtuales para el Aprendizaje de esta Casa Superior de Estudios, quienes se encuentran desarrollando la tesis titulada “**USO DEL SOFTWARE PIXTON Y SU INFLUENCIA EN LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS ESCRITOS DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DE AREQUIPA**”, con la cual pretenden optar el Grado Académico de Maestro.

En tal sentido, solicito a su Despacho su autorización, a fin de que se brinde las facilidades del caso a nuestros estudiantes para que puedan aplicar 5 sesiones de aprendizaje al grupo control y 5 sesiones de aprendizaje al grupo experimental, de dos horas pedagógicas cada una, a los alumnos del tercer grado de la institución que dignamente dirige, lo que les permitirá lograr su objetivo académico.

Agradeciéndole por la atención dispensada, reitero a usted los sentimientos de mi especial consideración.

Atentamente,



Dr. José A. Villanueva Salas, PhD
Director de la Escuela de Postgrado
Urb. San José s/n Umacollo - Arequipa - Perú
www.ucsm.edu.pe

JVS/DPEG
Gjc

epg@ucsm.edu.pe <https://www.ucsm.edu.pe/e-postgrado/> Apto. 1350 Arequipa – Perú



“Año del Bicentenario del Perú: 200 años de independencia”

CARTA DE AUTORIZACIÓN

Arequipa, 29 de noviembre del 2021

Asunto: Autorización para la aplicación de instrumentos de investigación

Por medio de la presente, en respuesta al oficio N° 217-EPG-2021 de presentación de los bachilleres, **Mariela Rocío Pampa Mamani, Silvia Lidia Quispe Ramos y Jorge Luis Condorcillo Ccama** de la escuela de Post Grado de la Maestría en Educación con mención en Gestión de Entornos Virtuales para el aprendizaje de la Universidad Católica de Santa María, **se autoriza** para llevar a cabo la investigación denominada: 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”

Atentamente.




Lic. H. Raúl Huaracha Cotasi
DIRECTOR

Anexo 06: Sesiones con la propuesta experimental

SESIÓN DE APRENDIZAJE 1

“Nos acercamos al mundo de la historieta”

I. INFORMACIÓN GENERAL:

1.	I.E.		4	DURACIÓN	80"
2	ÁREA	COMUNICACIÓN	5	FECHA	
3	GRADO Y SECCIÓN	TERCERO	6	DOCENTE	

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Lee diversos tipos de textos en su lengua materna.	Obtiene información del texto oral escrito.	Identifica información explícita, relevante y complementaria seleccionando datos específicos y detalles en la historieta.
	Infiere e interpreta información del texto oral.	Deduce el propósito de la historieta con profundidad temática.
	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito.	Explica el tema, las ideas, la efectividad de los argumentos de una historieta comparándolo con el contexto sociocultural.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

INICIO (10 minutos)

- El docente saluda y recuerda los acuerdos de convivencia
- El docente entrega a cada estudiante un ejemplo de historieta.
- El docente pregunta: ¿Presenta un tipo de estructura determinada?
- Los estudiantes deducen y comentan.

DESARROLLO (40 minutos)

- Se proporciona la lectura “Tú puedes ser el culpable” a los estudiantes.
- El docente pide observar solo los dibujos y el título y que deduzcan sobre qué tema tratará.





- El docente pide que lean los diálogos de la historieta, luego entrega actividades:
- 3) ¿Cuál es el propósito de esta historieta?
- 4) ¿Has presenciado, oído o vivido un caso similar?, ¿cómo te sientes con respecto a ello?
- El docente establece un tiempo para participar con las respuestas a las preguntas.

- Se plantea luego la siguiente pregunta:

¿Te gustó la historieta?, ¿Qué recursos utiliza la historieta?

- A partir de la opinión de los estudiantes se trata de definir la historieta.
- Se genera una lluvia de ideas para establecer las ideas previas que tienen sobre la historieta.
- El docente comparte un video sobre la historia de la historieta. Luego los estudiantes la definen y conocen su importancia.

Es una serie de dibujos que constituye un relato cómico, dramático, fantástico, etc., con texto o sin él.

- ✓ Es de carácter narrativo: tiene un **narrador** y la historia se relata a través de **viñetas**.
- ✓ Utiliza un lenguaje visual (**imágenes**) que pueden o no acompañarse de **texto**.
- ✓ Cumple la finalidad de **entretener**.

La historieta

- Al anotar las ideas importantes crean un organizador visual en sus portafolios virtuales.
- El docente les indica tener listo sus cuentas en Google para la siguiente sesión.

CIERRE (10 minutos)

Los estudiantes responden preguntas en forma escrita: ¿Qué aprendí? ¿Cómo aprendí?

V. EVALUACIÓN

La evaluación será formativa. El docente a través de una guía de observación, recoge las dificultades y logros de los estudiantes en la comprensión de este texto, del análisis de la estructura y de los elementos de la historieta y de qué manera han interpretado el propósito, las ideas y la temática del texto.

VI. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR

Recursos: PC, celulares, imágenes, copias, video, aplicativo Google Meet, Whatsapp.

SESIÓN DE APRENDIZAJE 2

“Identificamos los elementos de la historieta a través de software Pixton”

I. INFORMACIÓN GENERAL:

1.	I.E.		4	DURACIÓN	80”
2	ÁREA	COMUNICACIÓN	5	FECHA	
3	GRADO Y SECCIÓN	TERCERO	6	DOCENTE	

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Lee diversos tipos de textos en su lengua materna.	Recupera información de diversos textos escritos.	Identifica Información explícita, relevante y complementaria seleccionando datos específicos y detalles en la historieta.
	Infiere el significado de los textos escritos.	Deduce el propósito de la historieta con profundidad temática.
	Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de los textos escritos.	Opina sobre el contenido, el tema, las ideas, la efectividad de los argumentos de una historieta comparándolo con el contexto sociocultural.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

INICIO (10 minutos)

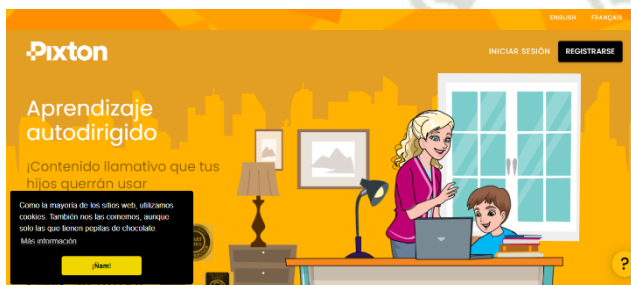
- El docente comparte una viñeta de una historieta cómica.

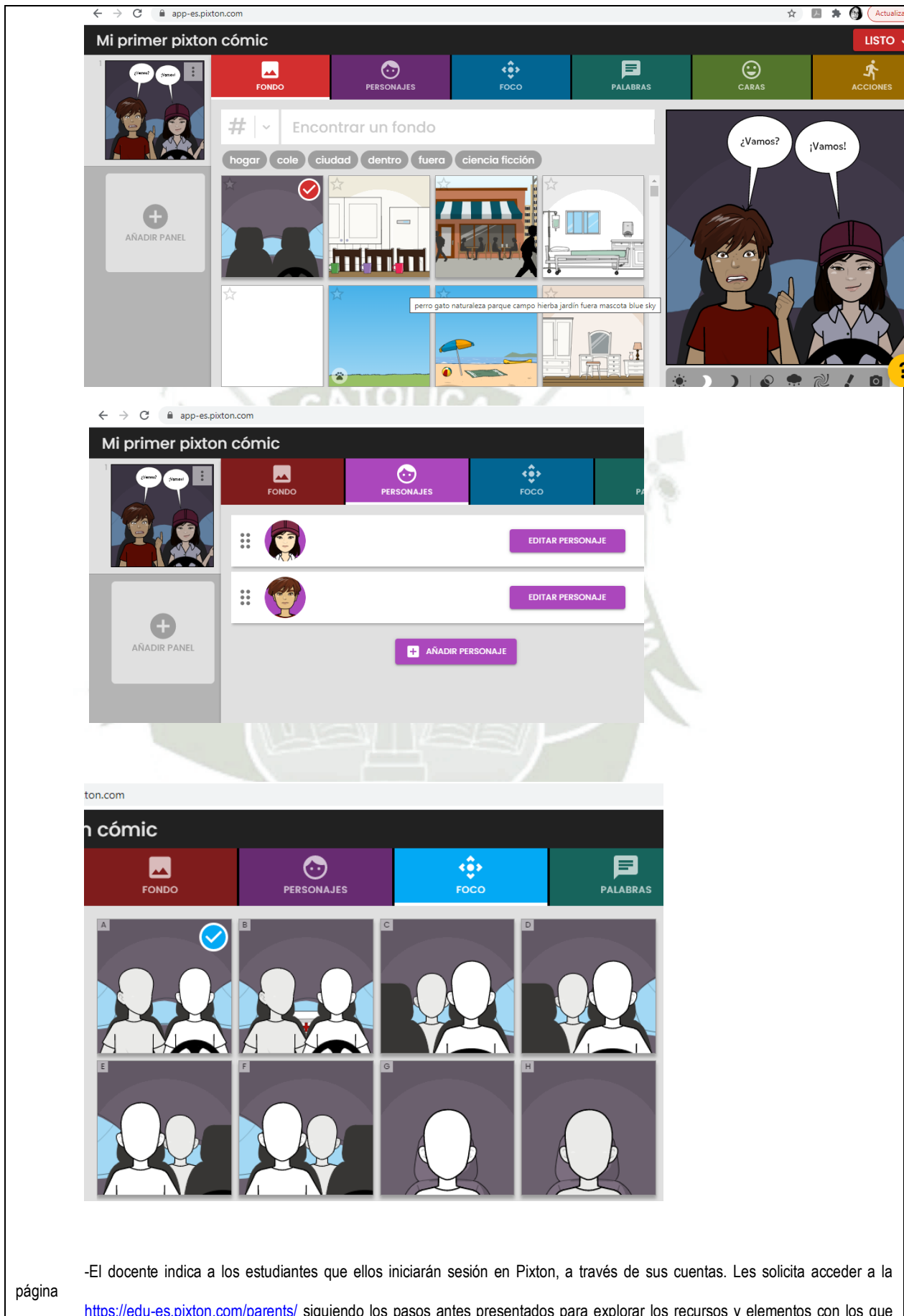


- El docente pregunta: ¿de qué trata la historieta? ¿Qué elementos ha utilizado el autor para contar la situación? ¿Quiénes son los personajes? ¿Qué es lo sorprendente o divertido de la escena?
- Los estudiantes leen y responden las preguntas de manera oral.

DESARROLLO (65 minutos)

- Luego de revisar la viñeta el profesor vuelve a preguntar a los estudiantes, qué utilidad tendrán estos recursos que se emplean en la historieta.
- Los estudiantes comentan intentando responder la pregunta reconociendo y deduciendo los elementos de la historieta.
- El docente pregunta: ¿Qué recursos han usado para hacer historietas? Los estudiantes participan.
- El profesor les indica que observarán una herramienta para elaborar historietas en las que podrán encontrar los elementos de las mismas: Software Pixton (Comparte su pantalla). Va indicando paso a paso cómo acceder a este recurso.





The image displays three sequential screenshots of the Pixton app interface for creating a comic. The top screenshot shows the 'Mi primer pixton cómic' screen with a navigation bar (FONDO, PERSONAJES, FOCO, PALABRAS, CARAS, ACCIONES) and a search bar for backgrounds. The middle screenshot shows the 'PERSONAJES' screen where users can edit or add characters. The bottom screenshot shows the 'FOCO' screen where users can arrange and edit comic panels.

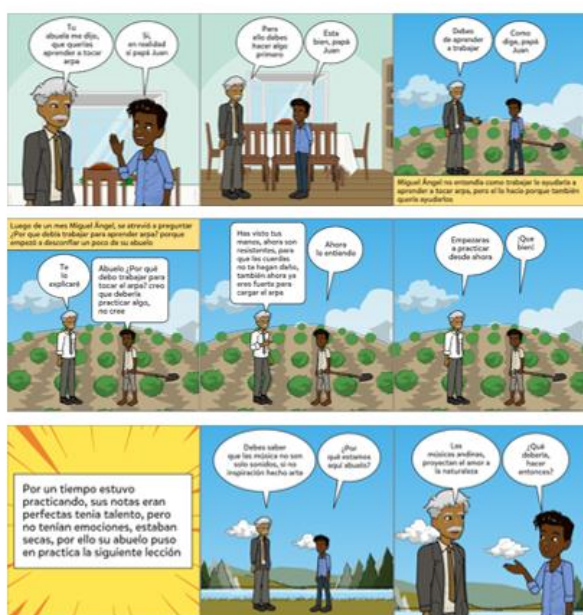
-El docente indica a los estudiantes que ellos iniciarán sesión en Pixton, a través de sus cuentas. Les solicita acceder a la página <https://edu-es.pixton.com/parents/> siguiendo los pasos antes presentados para explorar los recursos y elementos con los que

cuenta este software para crear las historietas.

-Terminada la actividad en la plataforma de Pixton, el docente junto con los estudiantes, completa el cuadro de ELEMENTOS DE LA HISTORIETA.

VIÑETAS	GLOBOS	CARTELAS	ONOMATOPEYAS	FIGURAS CINÉTICAS
Es el <u>espacio</u> en el que se colocan a los <u>personajes</u> de la historieta. Generalmente es un <u>recuadro</u> .	Es el espacio donde se escribe lo que <u>dicen</u> o piensan los personajes. Tiene un <u>rabillo</u> que señala al que habla.	Es aquello que dice el <u>narrador</u> y que apoya al desarrollo de la historia. Este texto va escrito en un <u>rectángulo</u> en la parte superior de la viñeta.	Es la representación del <u>sonido</u> . Ej.: ¡BOOM!, ¡SPLASH!	Son <u>gráficos</u> que se utilizan para dar la sensación de <u>movimiento</u> a los personajes y los diferentes objetos.

-El docente envía una nueva historieta creada en Pixton, en la que los estudiantes identifican los elementos y explican por qué cumplen esas funciones.



-El docente indica que en la siguiente sesión, planificarán sus historietas sobre la “Nueva normalidad”, accediendo al software Pixton.

CIERRE (5 minutos)

Los estudiantes responden preguntas en forma oral: ¿Qué aprendí? ¿Cómo aprendí?

V. EVALUACIÓN

La evaluación será formativa. El docente a través de una guía de observación, recoge las dificultades y logros de los estudiantes en la comprensión de este texto, del análisis de la estructura y de los elementos de la historieta y de qué manera han interpretado el propósito, las ideas y la temática del texto.

VI. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR

Recursos: PC, celulares, imágenes, aplicativo Google Meet, Whatsapp, Software Pixton.

SESIÓN DE APRENDIZAJE 3

“Estamos listos para planificar nuestra historieta usando el software Pixton”

I. INFORMACIÓN GENERAL:

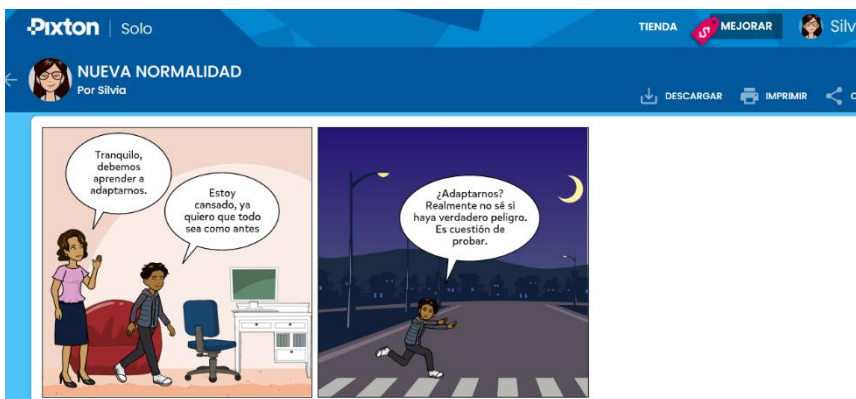
1.	I.E.		4	DURACIÓN	80"
2	ÁREA	COMUNICACIÓN	5	FECHA	
3	GRADO Y SECCIÓN	TERCERO	6	DOCENTE	

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.	Adecúa el texto a la situación comunicativa.	Adecúa el texto a la situación comunicativa considerando el propósito comunicativo, el tipo textual y las características del género discursivo, así como el formato y el soporte de la historieta.
	Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	Elige estratégicamente el registro formal o informal adaptándose a los destinatarios y seleccionando fuentes de información complementaria y divergente.
	Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.	Escribe su historieta de forma coherente y cohesionada.
	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito.	Ordena las ideas en torno a un tema, las jerarquiza en subtemas e ideas principales, y las desarrolla para contrargumentar o precisar la información sin digresiones o vacíos.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

INICIO (10 minutos)
<ul style="list-style-type: none"> - El docente recuerda los acuerdos de convivencia. - Invita a los estudiantes a compartir sus experiencias en la nueva normalidad. - El profesor recuerda las medidas de prevención.
DESARROLLO (60 minutos)
<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes leen las siguientes frases. <ul style="list-style-type: none"> o “Yo quiero salir a jugar con mis amigos como antes” o “Es aburrido no ir al cine ni festejar los cumpleaños de mis amigos” o “La pandemia es una mentira para mantenernos obedientes” - El docente invita a comentar sobre las frases, pregunta si están de acuerdo con lo que dicen y les pide escojan “caras” que va mostrando usando el software Pixton. - Los estudiantes expresan sus opiniones acerca de las frases que han recibido y van escogiendo “caras”. - El docente pregunta si conocen otras situaciones similares. - El docente realiza una reflexión acerca de la importancia de los cuidados en esta “normalidad” y explica la actividad a realizar: “Creando una historieta”, que consiste en plasmar una experiencia en esta nueva normalidad. El docente hace énfasis en que la historia debe presentar un CONFLICTO, por ello pide a los estudiantes que piensen en un problema que le suceda a alguien (personaje). Les pide escoger a dos personajes, mostrando este recurso en Pixton. De esta manera, el docente crea rápidamente una corta historieta con las situaciones planteadas, las “caras” y “personajes” escogidos por los estudiantes.



- El docente solicita opiniones sobre la historieta creada, respecto a su propósito y elementos comunicativos.
- El docente presentará y explicará antes de realizar la planificación, los criterios e indicadores que los estudiantes deberán tomar en cuenta para la elaboración de sus historietas, para ello presenta una rúbrica.

Dimensiones	Logro Destacado (5)	Logro Esperado (4)	Proceso (3)	Inicio (2)	Previo al inicio (1)	Puntaje
Adecuación	La historieta refleja con gran claridad, el propósito, el destinatario, el tipo de texto, género discursivo y registro lingüístico.	La historieta refleja con claridad el propósito, el destinatario y el tipo de texto.	La historieta refleja con escasa claridad el propósito, el destinatario y el tipo de texto.	La historieta no refleja con claridad el propósito, el destinatario y el tipo de texto.	La historieta no presenta propósito, destinatario ni textos.	5
Organización y Desarrollo	La historieta presenta diálogos que guardan unidad temática y se han utilizado los conectores pertinentes, cuidando la claridad del texto y respetando estructura gramatical.	La historieta presenta diálogos que guardan unidad temática y se han utilizado algunos conectores pertinentes sin atender contra la claridad del texto y estructura gramatical.	La historieta presenta diálogos que guardan unidad temática y no se han utilizado los conectores pertinentes sin atender contra la claridad del texto y estructura gramatical.	La historieta presenta diálogos que no guardan unidad temática y no se han utilizado conectores pertinentes, lo que no permite claridad del texto y estructura gramatical.	La historieta no presenta un tema, ni textos ni estructura gramatical.	5
Uso de convenciones del lenguaje escrito	La historieta presenta el uso adecuado de las reglas ortográficas y gramaticales, otorgándole sentido al mensaje.	La historieta presenta en la mayor parte de los diálogos, el uso adecuado de las reglas ortográficas y gramaticales, alterando algunas veces el sentido del mensaje.	La historieta presenta en pocos diálogos, el uso adecuado de las reglas ortográficas y gramaticales, alterando muchas veces el sentido del mensaje.	La historieta no presenta el uso adecuado de las reglas ortográficas y gramaticales, alterando en su totalidad, el sentido del mensaje.	La historieta no usa las reglas ortográficas y gramaticales.	5
Revisión y Evaluación	La historieta evidencia una evaluación sobre la adecuación, coherencia y la corrección del contenido del texto.	La historieta evidencia una evaluación sobre la adecuación y coherencia, pero no ha considerado la corrección del contenido del texto.	La historieta evidencia una evaluación solo sobre la adecuación del texto.	La historieta no evidencia una evaluación solo sobre la adecuación ni coherencia del texto.	La historieta no permite evaluar los textos.	5
					Puntaje final	20

- El docente entrega la ficha que ayudará a organizar el trabajo y da un tiempo.
- Los estudiantes organizan su historieta mediante la ficha de planificación. La ficha puede ser llenada según el orden por conveniente: determinando el destinatario, los personajes, el propósito, la idea general, entre otros aspectos. Este momento es importante pues se establece la creación inicial.

¿PARA QUIÉN ESTARÁ DIRIGIDO?

¿PARA QUÉ VOY A REALIZAR MI HISTORIETA?

¿QUÉ FORMATO UTILIZARÉ PARA PRESENTAR LA HISTORIA?

¿SOBRE QUÉ HISTORIA ESCRIBIRÉ?

INICIO DE LA HISTORIA

CONFLICTO DE LA HISTORIA

FINAL DE LA HISTORIA

SECUNDARIOS

- Pueden empezar por los personajes planteándose preguntas como: ¿Qué edad tendrá mi personaje?, ¿será mujer u hombre?, ¿cómo será su entorno?, ¿cuáles serán sus gustos y sueños?, ¿qué problema vivirá en relación a su identidad?...

- El docente da un tiempo para que releen la planificación realizada y se organicen en la elaboración de un primer boceto. Sugiere que realicen un guion con la secuencia de la historia y que consideren las características de cada viñeta y contenido del dibujo (plano y ángulo, onomatopeyas, uso de cartelas, globos y figura cinéticas entre otros aspectos).
- El docente monitorea a los estudiantes en el desarrollo de sus apuntes y da las respectivas sugerencias.
- El docente pregunta: ¿Qué palabras me ayudaron a enlazar las ideas entre una y otra viñeta en forma secuencial y temporal? Brinda las orientaciones respectivas.

CIERRE (10 minutos)

- El docente pregunta: ¿en qué proceso de la producción te encuentras?, ¿consideras que tu historieta toma en cuenta un conflicto que llame la atención y motive al lector?

IV. TAREA PARA REALIZAR EN CASA

Los estudiantes deben acceder al software Pixton para seguir explorando sus recursos, ya que en la siguiente sesión organizarán las ideas planificadas.

V. EVALUACIÓN

En esta sesión la evaluación será formativa, para ello se plantea trabajar a partir de la siguiente rúbrica que se debe proporcionar al estudiante para que pueda elaborar su historieta.

VI. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR

Recursos: PC, celulares, imágenes, aplicativo Google Meet, Whatsapp, Software Pixton.

SESIÓN DE APRENDIZAJE 4

“Elaboramos nuestra historieta en Pixton”

I. INFORMACIÓN GENERAL:

1.	I.E.		4	DURACIÓN	80"
2	ÁREA	COMUNICACIÓN	5	FECHA	
3	GRADO Y SECCIÓN	TERCERO	6	DOCENTE	

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.	Adecúa el texto a la situación comunicativa.	Escribe su historieta de forma coherente y cohesionada.
	Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	Ordena las ideas en torno a un tema, las jerarquiza en subtemas e ideas principales, y las desarrolla para contrargumentar o precisar la información sin digresiones o vacíos.
	Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.	Establece diversas relaciones lógicas entre las ideas a través del uso preciso de referentes, conectores y otros marcadores textuales. Incorpora de forma pertinente vocabulario que incluye sinónimos y términos especializados.
	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito.	Utiliza recursos gramaticales y ortográficos (por ejemplo, tiempos verbales) que contribuyen al sentido de su historieta.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

INICIO (10 minutos)			
<ul style="list-style-type: none"> - El docente recuerda los acuerdos de convivencia para la realización de la clase. - El docente entrega una ficha personal y les pide llenar con sinceridad teniendo en cuenta la relectura de la planificación de la historieta. Si hay elementos que aún no han sido completados en la planificación (por ejemplo, el final de la historieta, se puede reflexionar en una propuesta para ello). 			
historieta:	Nombre de la	Lo que más me agrada	Lo que menos me agrada
	Personaje		
	Inicio		
	Conflicto		
<ul style="list-style-type: none"> - El docente manifiesta que es importante realizar este proceso porque el producto está en plena elaboración y pueden surgir modificaciones. - El docente plantea el propósito de la sesión: textualizar sus historietas en Pixton, considerando el instrumento de evaluación propuesto para su realización. 			
DESARROLLO (60 minutos)			
<ul style="list-style-type: none"> - El propósito es que el docente enfatice en la estructura de la historieta y la mencione como un texto literario que deriva de una necesidad de expresión y que pasa por las fases de producción. Asimismo, hace recordar la estructura del texto narrativo para la elaboración de la historia: Inicio, nudo y desenlace. Les pide revisar juntos los criterios de evaluación de la rúbrica que se propone para evaluar este producto. Se les explica cada uno de los criterios a tomar en cuenta (El docente puede ajustar la rúbrica y proponer otros criterios que la complementen según las necesidades de evaluación de los estudiantes). - Los estudiantes realizan preguntas para despejar sus dudas. - El docente establece un tiempo designado a revisar la planificación de la historieta en Pixton, siguiendo la secuencia de acciones y haciendo énfasis en el conflicto y su posible resolución para hacer ajustes que se ciñan a los criterios que se pretende evaluar. Asimismo, puede modificar la caracterización de algún personaje. - Los estudiantes realizan su historieta que deben tener 6 viñetas como mínimo y máximo de 10 viñetas. Se les indica el tiempo de 45 minutos - Los estudiantes comienza su trabajo en Pixton, el docente monitorea, pidiendo abrir sus cámaras. 			

-El docente verifica los trabajos, dando aportes y sugerencias, valorando su esfuerzo y creatividad. Les recuerda que si hay aspectos para mejorar y modificar, tendrán la opción de EDITAR, para ejecutarlo la siguiente sesión:

← → ↻ app-es.pixton.com



The screenshot shows the Pixton app interface. At the top, there's a blue header with the Pixton logo and the word 'Solo'. Below that, the main title 'Mis cómics' is displayed. There are two tabs: 'MIS CÓMICS' (active) and 'MIS PAQUETES'. The main content area shows a comic strip titled 'NUEVA NORMALIDAD' with two panels. The first panel shows a woman and a man in a room; the woman says 'Tranquilo, debemos aprender a adaptarnos.' and the man replies 'Estoy cansado, ya quiero que todo sea como antes'. The second panel shows the man running on a street at night; he says '¿Adaptarme? Realmente no sé si haya verdadero peligro. Es cuestión de probar.' Below the comic, there are three buttons: 'NUEVA NORMALIDAD', a page indicator '2', a red 'EDITAR' button, and a blue 'COMPARTIR' button.

CIERRE (10 minutos)

- El docente concluye revisando y felicitando el trabajo.

IV. TAREA PARA REALIZAR EN CASA

Si se requiere, el docente realiza el reforzamiento pedagógico de nivelación a los estudiantes con dificultades o en su caso darles una hora adicional para terminar su trabajo de textualización.

V. EVALUACIÓN

En esta sesión la evaluación será formativa, para ello se plantea trabajar a partir de la siguiente rúbrica que se debe proporcionar al estudiante para que pueda elaborar su historieta.

VI. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR

Recursos: PC, celulares, imágenes, aplicativo Google Meet, Whatsapp, Software Pixton.

SESIÓN DE APRENDIZAJE 5

"Revisamos y presentamos nuestra producción de la historieta elaborada en Pixton"

I. INFORMACIÓN GENERAL:

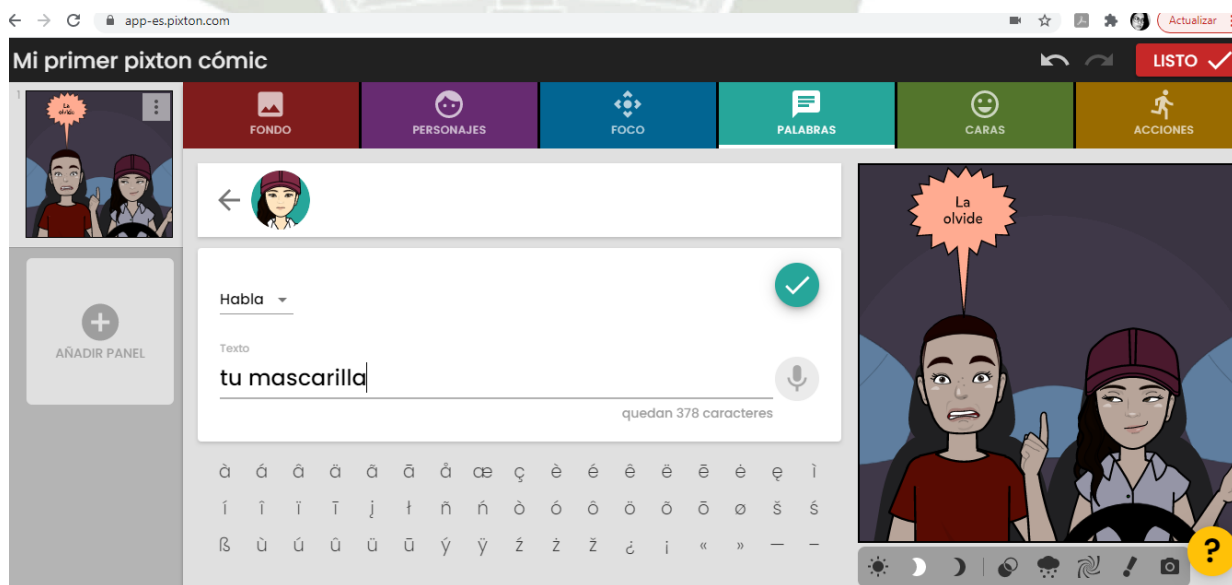
1.	I.E.		4	DURACIÓN	80"
2	ÁREA	COMUNICACIÓN	5	FECHA	
3	GRADO Y SECCIÓN	TERCERO	6	DOCENTE	

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
S		
Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.	Adecúa el texto a la situación comunicativa.	Evalúa de manera permanente el texto determinando si se ajusta a la situación comunicativa; si existen contradicciones, digresiones o vacíos que afectan la coherencia entre las Ideas; o si el uso preciso de conectores y referentes asegura la cohesión entre estas.
	Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	
	Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.	Determina la eficacia de los recursos ortográficos y tildación utilizados, así como la pertinencia del vocabulario y de los términos especializados para mejorar el texto y garantizar su sentido.
	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito.	Evalúa el modo en modo el lenguaje refuerza o sugiere sentidos en su texto y produce efectos en los lectores considerando su propósito al momento de escribirlo.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

INICIO (20 minutos)



- El docente da la bienvenida a los estudiantes, recordando los acuerdos de convivencia.
- El docente presenta un diálogo vacío para escribir en Pixton, usando la opción "habla" en el recurso PALABRAS:
 - El docente pregunta: ¿hay error ortográfico en alguna palabra o de cualquier otro signo? ¿Los globos usados corresponden a los textos escritos y su propósito comunicativo? ¿Existe coherencia entre los diálogos y los rostros de los personajes?
 - Los estudiantes participan dando sus respuestas y, a partir de estas, les explica que el propósito de la sesión es revisar sus historietas utilizando los criterios establecidos.

DESARROLLO (30 minutos)

- El docente pregunta ¿ES LO MISMO “LA OLVIDE” QUE LA “OLVIDÉ”? Después de escuchar las participaciones, recuerda el uso de la tilde tónica y diacrítica.
- El docente pide que releen cada uno de sus diálogos acorde a las expresiones y propósito de sus textos en cada viñeta.
- Luego, les pide verificar si lo planificado se ajusta a lo planteado en la planificación de su historieta, si guarda con el tema, si hay contradicciones en las oraciones elaboradas, si tiene claridad entre otros y si las palabras están correctamente tildadas.
- El docente brinda las orientaciones correspondientes ante dudas que presentan los estudiantes.
- Al finalizar, el profesor solicita que los estudiantes compartan en su grupo de trabajo virtual sus historietas.
- Todos los estudiantes comparten sus trabajos. También leen la de sus demás compañeros.

CIERRE (10 minutos)

- El docente evalúa el trabajo de las historietas con el instrumento de evaluación correspondiente y felicita a los estudiantes por su producción.

IV. TAREA PARA REALIZAR EN CASA

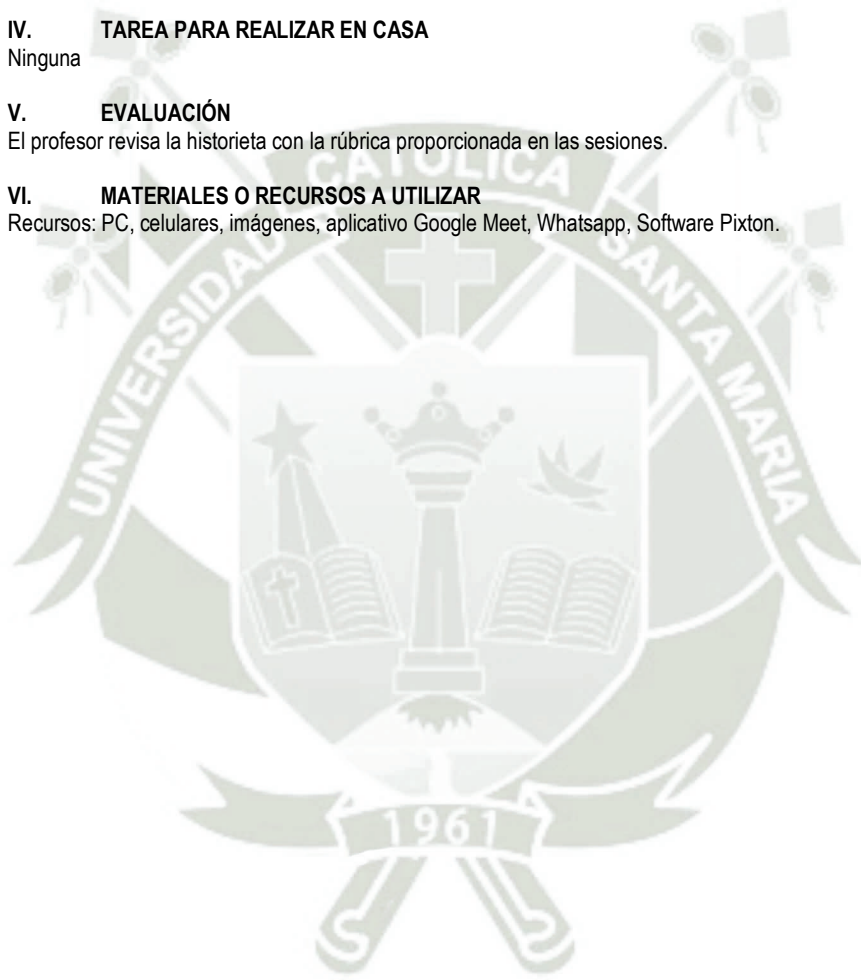
Ninguna

V. EVALUACIÓN

El profesor revisa la historieta con la rúbrica proporcionada en las sesiones.

VI. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR

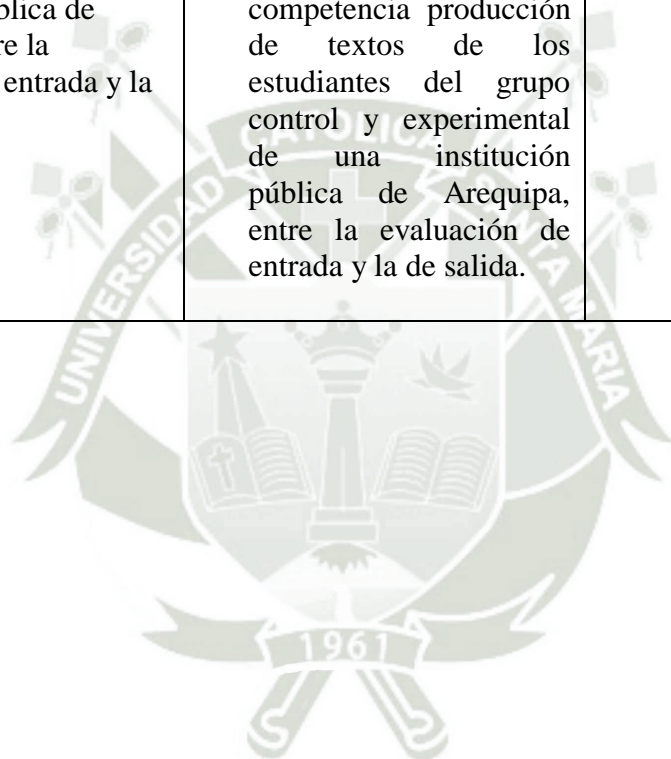
Recursos: PC, celulares, imágenes, aplicativo Google Meet, Whatsapp, Software Pixton.



Anexo 07: Matriz de consistencia

Interrogantes	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología	Instrumento
<p>Principal ¿El uso del software Pixton para hacer historietas influye significativamente en una mejora del desarrollo de la competencia de producción de textos escritos en los estudiantes del tercer grado de secundaria de una institución educativa pública de Arequipa?</p> <p>Secundarias</p> <ol style="list-style-type: none"> ¿Cómo es el nivel de logro en la producción de textos escritos en los estudiantes del grupo control y experimental de una institución educativa pública de Arequipa en la evaluación de entrada? ¿Cuál es el nivel de logro en la producción de textos escritos en los estudiantes del grupo control y experimental de una institución educativa pública de Arequipa en la evaluación de salida? ¿Existen diferencias significativas en el desarrollo de los 	<p>General Determinar si el uso del software Pixton para hacer historietas influye significativamente en una mejora del desarrollo de la competencia de producción de textos escritos en los estudiantes del tercer grado de secundaria de una institución educativa pública de Arequipa.</p> <p>Específicos</p> <ol style="list-style-type: none"> Identificar el nivel de logro en la producción de textos escritos en los estudiantes del grupo control y experimental de una institución educativa pública de Arequipa en la evaluación de entrada. Identificar cual es el nivel de logro en la producción de textos escritos en los estudiantes del grupo control y experimental de una institución educativa pública de Arequipa en la evaluación de salida. Determinar si existen diferencias significativas 	<p>General El uso del software Pixton para hacer historietas influye positiva y significativamente en el desarrollo de la competencia de producción de textos escritos en los estudiantes del tercer grado de secundaria de una institución educativa pública de Arequipa.</p> <p>Secundarias</p> <ol style="list-style-type: none"> El nivel de logro en la producción de textos escritos en los estudiantes del grupo control y experimental de una institución educativa pública de Arequipa en la evaluación de entrada es homogéneo. El nivel de logro en la producción de textos escritos en los estudiantes del grupo control y experimental de una institución educativa pública de Arequipa en la 	<p>Variable independiente Software Pixton para hacer historietas.</p> <p>Variable dependiente Producción de textos escritos</p> <p>Indicadores Adecua el texto. Organiza y desarrolla ideas. Utiliza convenciones. Reflexiona y evalúa la forma.</p>	<p>Nivel Aplicada</p> <p>Tipo Experimental</p> <p>Diseño Cuasi-Experimental.</p> <p>Población 100 estudiantes de tercero de secundaria de la I.E. “Francisco García Calderón”, ubicada en la provincia de Caylloma, distrito de Chivay, Región Arequipa; Perú. 5 secciones: A, B,C,D y E.</p> <p>Muestra Muestreo no probabilístico y</p>	<p>Técnica Observación</p> <p>Instrumentos Sesiones experimentales de aprendizaje. de Rúbrica de evaluación. de Ficha de observación. de</p>

<p>indicadores de la competencia producción de textos de los estudiantes del grupo control y experimental de una institución pública de Arequipa, entre la evaluación de entrada y la de salida?</p>	<p>en el desarrollo de los indicadores de la competencia producción de textos de los estudiantes del grupo control y experimental de una institución pública de Arequipa, entre la evaluación de entrada y la de salida.</p>	<p>evaluación de salida es diferente.</p> <p>3. Existen diferencias significativas en el desarrollo de los indicadores de la competencia producción de textos de los estudiantes del grupo control y experimental de una institución pública de Arequipa, entre la evaluación de entrada y la de salida.</p>		<p>por conveniencia.</p> <p>Sección A: 15 estudiantes grupo control.</p> <p>Sección B: 15 estudiantes grupo experimental.</p>	
--	--	--	--	---	--



Anexo 08: Matriz de datos

Variable: Competencia de Producción de Textos Escritos

EVALUACIÓN PRE-TEST
GRUPO EXPERIMENTAL

Est.	1					2					3					4				
	Adecua el texto					Organiza y desarrolla ideas					Utiliza convenciones					Reflexiona y evalúa el texto				
1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0
2	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0
4	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0
6	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1
8	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0
9	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0
10	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1
11	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0
13	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0
14	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1
15	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0

DATOS DE RÚBRICA DE
EVALUACIÓN

Adecua el texto	Organiza y desarrolla ideas	Utiliza convenciones	Reflexiona y evalúa el texto	TOTAL	Nivel de logro
3	4	3	3	13	En proceso
4	4	4	4	16	Logro previsto
5	4	4	4	17	Logro previsto
3	3	3	3	12	En proceso
5	4	4	4	17	Logro previsto
4	4	3	3	14	Logro previsto
5	4	4	4	17	Logro previsto
3	3	3	3	12	En proceso
3	4	3	3	13	En proceso
4	4	4	4	16	Logro previsto
4	3	4	4	15	Logro previsto
5	4	3	3	15	Logro previsto
4	5	4	4	17	Logro previsto
4	4	4	4	16	Logro previsto
5	4	5	4	18	Logro destacado

**EVALUACIÓN PRE-TEST
GRUPO CONTROL**

Est.	1					2					3					4					
	Adecua el texto					Organiza y desarrolla ideas					Utiliza convenciones					Reflexiona y evalúa el texto					
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0
2	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0
4	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0
6	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0
7	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0
8	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0
10	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0
11	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0
12	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0
13	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0
14	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0
15	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0

Adecua el texto	Organiza y desarrolla ideas	Utiliza convenciones	Reflexiona y evalúa el texto	TOTAL	Nivel de logro
5	5	4	4	18	Logro destacado
4	3	4	4	15	Logro previsto
5	4	4	4	17	Logro previsto
4	5	4	4	17	Logro previsto
5	4	4	3	16	Logro previsto
4	5	4	4	17	Logro previsto
4	5	4	4	17	Logro previsto
4	4	4	4	16	Logro previsto
5	4	3	4	16	Logro previsto
3	2	2	2	9	En inicio
3	3	3	3	12	En proceso
4	3	4	3	14	Logro previsto
3	3	3	3	12	En proceso
3	2	3	3	11	En proceso
4	3	3	3	13	En proceso

**EVALUACIÓN POST-TEST
GRUPO EXPERIMENTAL**

Estud.	1					2					3					4				
	Adecua el texto					Organiza y desarrolla ideas					Utiliza convenciones					Reflexiona y evalúa el texto				
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	
15	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	

Adecua el texto	Organiza y desarrolla ideas	Utiliza convenciones	Reflexiona y evalúa el texto	TOTAL	Nivel de logro
4	5	4	4	17	Logro previsto
5	4	4	4	17	Logro previsto
5	5	4	4	18	Logro destacado
5	5	4	4	18	Logro destacado
5	5	4	4	18	Logro destacado
5	5	5	5	20	Logro destacado
5	5	5	4	19	Logro destacado
5	5	4	4	18	Logro destacado
5	5	5	5	20	Logro destacado
5	5	4	4	18	Logro destacado
5	5	5	4	19	Logro destacado
5	5	4	4	18	Logro destacado
5	5	4	4	18	Logro destacado
5	5	5	4	19	Logro destacado
4	4	4	4	16	Logro previsto

**EVALUACIÓN POST-TEST
GRUPO CONTROL**

Estud.	1					2					3					4				
	Adecua el texto					Organiza y desarrolla ideas					Utiliza convenciones					Reflexiona y evalúa el texto				
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0
2	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0
4	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0
6	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0
7	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0
8	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0
10	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0
12	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0
13	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0
14	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0
15	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0

Adecua el texto	Organiza y desarrolla ideas	Utiliza convenciones	Reflexiona y evalúa el texto	TOTAL	Nivel de logro
4	4	4	3	15	Logro previsto
4	4	4	4	16	Logro previsto
5	4	4	4	17	Logro previsto
4	4	3	4	15	Logro previsto
5	4	3	3	15	Logro previsto
4	3	3	4	14	Logro previsto
4	4	3	4	15	Logro previsto
4	4	4	4	16	Logro previsto
5	4	4	3	16	Logro previsto
4	3	3	3	13	En proceso
5	4	4	4	17	Logro previsto
3	2	2	3	10	En inicio
3	2	3	2	10	En inicio
4	3	2	3	12	En proceso
4	2	3	3	12	En proceso

Anexo 9: Evidencias

COMPETENCIA: ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA – HISTORIETA EN PIXTON

Nombres y Apellidos: Milagros Jherika Chapi Tito Grado: 3° Sección: "E"

1. Planifica tu historieta, respondiendo a las siguientes preguntas:

¿PARA QUIÉN ESTARÁ DIRIGIDO?	
Para mi profesora, compañeros y familiares	
¿PARA QUÉ VOY A REALIZAR MI HISTORIETA?	¿QUÉ FORMATO UTILIZARÉ PARA PRESENTAR LA HISTORIA?
Para hacer reflexionar a los adolescentes	Formato y registro formal
¿SOBRE QUÉ HISTORIA ESCRIBIRÉ?	
Sobre los cuidados que debemos tomar en cuenta para no contagiarnos	
¿CÓMO INICIA LA HISTORIA?	¿QUÁL ES EL CONFLICTO DE LA HISTORIA?
Inicia cuando una niña se despierta y se entera una noticia	Que la niña no quiere adaptarse a las nuevas normalidades
¿QUÁL ES EL FINAL DE LA HISTORIA?	
Que la niña logra recapacitar	

2. Organizo las ideas de mi texto

Inicio Organiza las ideas de la Presentación o primera parte de la historieta: ¿Dónde ocurre la historia? ¿Cuándo ocurre? ¿Quiénes son los personajes?	Ocurrirá en su casa y en la calle, cuando está comenzando la pandemia, los personajes son: La niña, Su mamá y sus migas
Desarrollo Organiza las ideas que presentarás en desarrollo de tu historieta: ¿Qué ocurre? ¿Cuál es el clímax, nudo o situación problemática que ocurre en tu historia? ¿Cómo reaccionan los personajes?	Ocurre que la niña quiere ir de fiesta con sus amigas, pero su mamá no quiere que vaya por miedo a que se contagie, el clímax es que una de sus amigas se contagia de la enfermedad y la niña, sus amigas y su mamá están asustada y preocupadas
Desenlace o Final ¿Cómo se resuelve el problema o conflicto de la historieta?	Que la niña y sus amigas recapacitan al respecto.

3. Utiliza convenciones del lenguaje escrito en nuestra historieta.

Redacta tu historieta según lo planificado.





4. Reflexionamos y evaluamos la forma, el contenido y contexto de la historieta.

Respondemos a las siguientes preguntas para evaluar nuestra historieta:

¿Las ideas, acciones y tareas específicas que desarrollo a lo largo de mi texto responden a mi propósito, destinatario y registro?

SI, porque tuve en cuenta todos los aspectos en la planificación de mi historieta para que así tenga coherencia.

¿Por qué fue útil seguir todos los procesos de escritura de tu historieta, planificación, textualización y revisión, para tener la versión final de tu texto?

Por qué, así pude ordenar mis ideas y planificar el inicio, desarrollo y el final para así empezar a elaborar mi historieta y corregir todos los errores y tener una versión final.

¿Las imágenes y diálogos son adecuados al público destinatario? Explica.

Si son adecuados, ya que en mi historieta las imágenes y los diálogos hacen que el público destinatario reflexione al respecto.

Marca Sí o No, según las características de tu historieta:

Características	Sí	No	Comentario
Mi historieta responde a la situación comunicativa, considera el propósito, el destinatario, el tipo de texto y registro.	X		
Mi historieta responde a la estructura de un texto narrativo: introducción, nudo, desenlace	X		
Uso adecuadamente los recursos ortográficos y gramaticales	X		
Las ideas de mi historieta son claras, coherentes y cohesionadas.	X		
Uso un vocabulario variado.	X		

COMPETENCIA: ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA – HISTORIETA EN

PIXTON

Nombres y Apellidos: Alan Daniel Ventura Ulasaca Grado: 3ro Sección: "D"

1. Planifica tu historieta, respondiendo a las siguientes preguntas:

<p>¿PARA QUIÉN ESTARÁ DIRIGIDO?</p> <p>Va a estar dirigido hacia mis profesores, compañeros y familiares.</p>	
<p>¿PARA QUÉ VOY A REALIZAR MI HISTORIETA?</p> <p>Para que las personas reflexionen sobre la coyuntura actual y que puedan ser conscientes de el peligro que constituye esta pandemia para todos</p>	<p>¿QUÉ FORMATO UTILIZARÉ PARA PRESENTAR LA HISTORIETA?</p> <p>Utilizaré la app de Pixton para poder representar a los personajes y ponerlos en un fondo</p>
<p>¿SOBRE QUÉ HISTORIA ESCRIBIRÉ?</p> <p>Escribiré sobre como comienza el coronavirus en la ciudad de Wuhan-China</p>	
<p>¿CÓMO INICIA LA HISTORIA?</p> <p>Iniciará sobre cómo empezó la pandemia y que estaba haciendo el Perú en esos tiempos</p>	<p>¿CUÁL ES EL CONFLICTO DE LA HISTORIA?</p> <p>Que la pandemia inicio y el Perú no toma precauciones para prevenir los contagios hasta que fue muy tarde</p>
<p>¿CUÁL ES EL FINAL DE LA HISTORIA?</p> <p>El final es la actualidad y como nos encontramos en estos tiempos</p>	

2. Organizo las ideas de mi texto

<p>Inicio</p> <p>Organiza las ideas de la Presentación o primera parte de la historieta:</p> <p>¿Dónde ocurre la historia?</p> <p>¿Cuándo ocurre?</p> <p>¿Quiénes son los personajes?</p>	<p>Se relatará sobre cómo se originó el virus en la pandemia que estamos viviendo y también como es que están las cosas en la actualidad</p>
<p>Desarrollo</p> <p>Organiza las ideas que presentarás en desarrollo de tu historieta:</p> <p>¿Qué ocurre?</p> <p>¿Cuál es el clímax, nudo o situación problemática que ocurre en tu historia?</p> <p>¿Cómo reaccionan los personajes?</p>	<p>Los personajes pensarán que no va a pasar nada malo pero unos meses después tendrá que enfrentar a la pandemia</p>
<p>Desenlace o Final</p> <p>¿Cómo se resuelve el problema o conflicto de la historieta?</p>	<p>Será nuestro protagonista haciéndonos reflexionar sobre la actualidad y lo que esta</p>

3. Utiliza convenciones del lenguaje escrito en nuestra historieta.

Redacta tu historieta según lo planificado.





4. Reflexionamos y evaluamos la forma, el contenido y contexto de la historieta.

Respondemos a las siguientes preguntas para evaluar nuestra historieta:

¿Las ideas, acciones y tareas específicas que desarrollo a lo largo de mi texto responden a mi propósito, destinatario y registro?

Si porque nos dirigimos a todas las personas que leen el comic con el propósito de concientizar sobre la coyuntura actúa que estamos viviendo

¿Por que fue útil seguir todos los procesos de escritura de tu historieta, planificación, textualización y revisión, para tener la versión final de tu texto?

Porque esto nos ayuda a saber si lo que hemos hecho cumple con el propósito inicial de concientizar sobre esta pandemia y además ya teníamos un plan

¿Las imágenes y diálogos son adecuados al público destinatario? Explica.

Si por que cumplen con el propósito y al estar escrito de forma formal todas las personas pueden entenderlo

Marca Si o No, según las características de tu historieta:

Características	Si	No	Comentario
Mi historieta responde a la situación comunicativa, considera el propósito, el destinatario, el tipo de texto y registro.	X		
Mi historieta responde a la estructura de un texto narrativo: introducción, nudo, desenlace	X		
Uso adecuadamente los recursos ortográficos y gramaticales	X		
Las ideas de mi historieta son claras, coherentes y cohesionadas.	X		
Uso un vocabulario variado.	X		

COMPETENCIA: ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA – HISTORIETA EN

PIXTON

Nombres y Apellidos: Veronica Cielo Chambi Quispe Grado: 3 Sección: "A"

1. Planifica tu historieta, respondiendo a las siguientes preguntas:

¿PARA QUIÉN ESTARÁ DIRIGIDO?	
estará dirigido al Publico lector	
¿PARA QUÉ VOY A REALIZAR MI HISTORIETA?	¿QUÉ FORMATO UTILIZARÉ PARA PRESENTAR LA HISTORIA?
Para dar reflexión a las personas que no se cuidan en estos tiempos de pandemia	Utilizaré formato Pixton ,registro informal
¿SOBRE QUÉ HISTORIA ESCRIBIRÉ?	
La vida de una chica	
¿CÓMO INICIA LA HISTORIA?	¿CUÁL ES EL CONFLICTO DE LA HISTORIA?
Inicia cuando una chica no le gustaba quedarse en su casa y le gustaba salir todos los días	Que sus padres se van enfermar
¿CUÁL ES EL FINAL DE LA HISTORIA	
que salir todos los días ay consecuencias	

2. Organizo las ideas de mi texto

<p>Inicio Organiza las ideas de la Presentación o primera parte de la historieta: <i>¿Dónde ocurre la historia?</i> <i>¿Cuándo ocurre?</i> <i>¿Quiénes son los personajes?</i></p>	<p>En la plaza En esta época actual de pandemia La protagonista, familiares y amigos</p>
<p>Desarrollo Organiza las ideas que presentarás en desarrollo de tu historieta: <i>¿Qué ocurre?</i> <i>¿Cuál es el clímax, nudo o situación problemática que ocurre en tu historia?</i> <i>¿Cómo reaccionan los personajes?</i></p>	<p>La chica no se cuida al salir Que los padres de la chica se enferman La protagonista se siente culpable y triste</p>
<p>Desenlace o Final <i>¿Cómo se resuelve el problema o conflicto de la historieta?</i></p>	<p>Los padres de la protagonista se recuperan ya que la protagonista los cuida y reflexiona sobre lo que ha hecho y la protagonista ya no sale mucho solo sale cuando es urgente</p>



3. Utiliza convenciones del lenguaje escrito en nuestra historieta.

Redacta tu historieta según lo planificado.





4. Reflexionamos y evaluamos la forma, el contenido y contexto de la historieta.

Respondemos a las siguientes preguntas para evaluar nuestra historieta:

¿Las ideas, acciones y tareas específicas que desarrollo a lo largo de mi texto responden a mi propósito, destinatario y registro?

si






¿Por qué fue útil seguir todos los procesos de escritura de tu historieta, planificación, textualización y revisión, para tener la versión final de tu texto?

Para que nuestro lector entienda la historia de que trata

¿Las imágenes y diálogos son adecuados al público destinatario? Explica.

si por que cumple un propósito

Marca Sí o No, según las características de tu historieta:

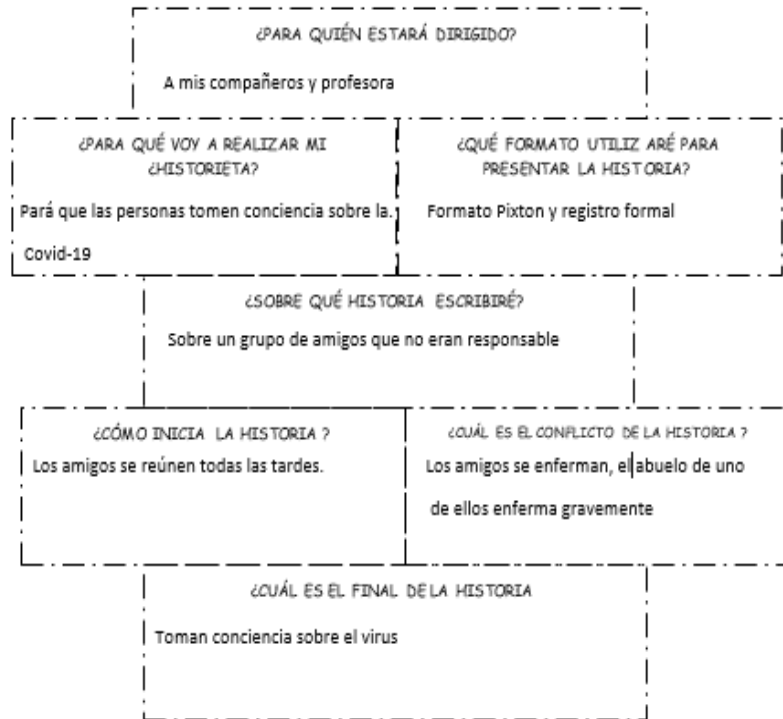
Características	Si	No	Comentario
Mi historieta responde a la situación comunicativa, considera el propósito, el destinatario, el tipo de texto y registro.			
Mi historieta responde a la estructura de un texto narrativo: introducción, nudo, desenlace			
Uso adecuadamente los recursos ortográficos y gramaticales			
Las ideas de mi historieta son claras, coherentes y cohesionadas.			
Uso un vocabulario variado.			

COMPETENCIA: ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA – HISTORIETA EN PIXTON

Nombres y Apellidos: Steve Alexander Machaca Cuti

Grado: Tercero Sección: C

1. Planifica tu historieta, respondiendo a las siguientes preguntas:



<p>Inicio</p> <p>Organiza las ideas de la Presentación o primera parte de la historieta:</p> <p>¿Dónde ocurre la historia?</p> <p>¿Cuándo ocurre?</p> <p>¿Quiénes son los personajes?</p>	<p>Un grupo de 4 amigos</p> <p>Salen juntos en las tardes</p>
<p>Desarrollo</p> <p>Organiza las ideas que presentarás en desarrollo de tu historieta:</p> <p>¿Qué ocurre?</p> <p>¿Cuál es el clímax, nudo o situación problemática que ocurre en tu historia?</p> <p>¿Cómo reaccionan los personajes?</p>	<p>Los amigos se enferman con el tiempo al igual que sus familias</p> <p>El abuelo de uno de los amigos enferma gravemente</p> <p>Los personajes toman conciencia</p>
<p>Desenlace o Final</p> <p>¿Cómo se resuelve el problema o conflicto de la historieta?</p>	<p>Se cuidan más y ya no salen tanto</p>

3. Utiliza convenciones del lenguaje escrito en nuestra historieta.

Redacta tu historieta según lo planificado.





4. Reflexionamos y evaluamos la forma, el contenido y contexto de la historieta.

Respondemos a las siguientes preguntas para evaluar nuestra historieta:

¿Las ideas, acciones y tareas específicas que desarrollo a lo largo de mi texto responden a mi propósito, destinatario y registro?

Si,

¿Por qué fue útil seguir todos los procesos de escritura de tu historieta, planificación, textualización y revisión, para tener la versión final de tu texto?

Para que el lector entienda mejor

¿Las imágenes y diálogos son adecuados al público destinatario? Explica.

Si

Marca Sí o No, según las características de tu historieta:

Características	Sí	No	Comentario
Me historieta responde a la situación comunicativa, considera el propósito, el destinatario, el tipo de texto y registro.	<input checked="" type="checkbox"/>		
Me historieta responde a la estructura de un texto narrativo: introducción, nudo, desenlace	<input checked="" type="checkbox"/>		
Uso adecuadamente los recursos ortográficos y gramaticales.		<input checked="" type="checkbox"/>	
Las ideas de mi historieta son claras, coherentes y cohesionadas.	<input checked="" type="checkbox"/>		
Uso un vocabulario variado.	<input checked="" type="checkbox"/>		



COMPETENCIA: ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA – HISTORIETA EN PIXTÓN

Nombres y Apellidos: Marcos Rodríguez Casullo Quiérgue Grado: 3ro Sección: " B "

1. Planifica tu historieta, respondiendo a las siguientes preguntas:

<p>¿PARA QUIÉN ESTARÁ DIRIGIDO? Estará dirigido para los adolescentes.</p>	
<p>¿PARA QUÉ VOY A REALIZAR MI HISTORIETA? Para dar a conocer un caso de la reacción de un estudiante cuando inicio la pandemia.</p>	<p>¿QUÉ FORMATO UTILIZARÉ PARA PRESENTAR LA HISTORIA? Utilizare el programa Pixton, registro formal.</p>
<p>¿SOBRE QUÉ HISTORIA ESCRIBIRÉ? Sobre una situación de un estudiante que va a atravesar la crisis de la pandemia.</p>	
<p>¿CÓMO INICIA LA HISTORIA? Iniciará un día común de un estudiante hasta que se da cuenta sobre una enfermedad mundial.</p>	<p>¿CUAL ES EL CONFLICTO DE LA HISTORIA? Sera el actuar y la desesperación del estudiante para superar las dificultades que se le presentan.</p>
<p>¿CUAL ES EL FINAL DE LA HISTORIA? Es cuando el estudiante logra superar sus dificultades gracias a la ayuda de sus amigos y profesores después de haber acatado las instrucciones.</p>	

2. Organizo las ideas de mi texto

<p>Inicio Organiza las ideas de la Presentación o primera parte de la historieta: ¿Dónde ocurre la historia? ¿Cuándo ocurre? ¿Quiénes son los personajes?</p>	<p>Ocurre al inicio del año, los personajes son: Juan (estudiante), Jessica (amiga de Juan), María (su madre) y los profesores.</p>
<p>Desarrollo Organiza las ideas que presentarás en desarrollo de tu historieta: ¿Qué ocurre? ¿Cuál es el climax, nudo o situación problemática que ocurre en tu historia? ¿Cómo reaccionan los personajes?</p>	<p>Inicia una cuarentena debido a una enfermedad muy contagiosa y peligrosa, es cuando Juan alterado descuida su salud y no se preocupa por sus estudios, Juan reacciona de forma desesperada y confusa, mientras que su mamá reacciona de forma calmada.</p>
<p>Desenlace o Final ¿Cómo se resuelve el problema o conflicto de la Historieta?</p>	<p>Gracias a la ayuda y guía de los profesores y la amiga de Juan retorno su vida y luego de lo sucedido a su abuelo cumple las normativas para cuidar su salud.</p>

3. Utiliza convenciones del lenguaje escrito en nuestra historieta.

Redacta tu historieta según lo planificado.





4. Reflexionamos y evaluamos la forma, el contenido y contexto de la historieta.

Respondemos a las siguientes preguntas para evaluar nuestra historieta:

¿Las ideas, acciones y tareas específicas que desarrollo a lo largo de mi texto responden a mi propósito, destinatario y registro?

Si, ya que tuve en cuenta estos factores al relacionarlo en mi planificación y próximamente emplear en la textualización.

¿Por qué fue útil seguir todos los procesos de escritura de tu historieta, planificación, textualización y revisión, para tener la versión final de tu texto?

Porque me ayudo a ordenar mis ideas, establecer la historia y su desarrollo, empezar con la elaboración de una historieta a mejorar y ver puntos de mejora al analizar mi trabajo mejorándolo para la versión final.

¿Las imágenes y diálogos son adecuados al público destinatario? Explica.

Si, porque he empleado varios personajes a parte del protagonista que tienen una función en la historieta con diálogos apropiados y coherentes al desarrollo de la historia.

Marca Sí o No, según las características de tu historieta:

Características	Sí	No	Comentario
La historieta responde a la situación comunicativa, considera el propósito, el destinatario, el tipo de texto y registro.	X		
La historieta responde a la estructura de un texto narrativo: introducción, nudo, desenlace	X		
Uso adecuado de los recursos ortográficos y gramaticales	X		

Las ideas de mi historieta son claras, coherentes y cohesionadas.	X		
Uso un vocabulario variado.	X		